CASUS Belli

jeux de rôle, de cartes, et Cie...

Septembre 97
N° 108

Enfin en jeu de rôle : Legend of the Five Rings

Background
Mieux que le Titanic : l'*Hyperion*

Aide de jeu
Tous les pouvoirs de *Vampire*

M 3168 - 108 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 5.25 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Feuilleton de l'année: l'histoire de TSR et l'interview de son nouveau p.-d.g.

Pour tous les amateurs de jeux de rôles...
Pour tous les adeptes des jeux de cartes...
DOUBLE ÉVÉNEMENT AU FLEUVE NOIR !

MAGIC L'Assemblée®

Le guide indispensable !

Plus de 2000 cartes en couleurs !

Grand format 21,6 x 28 • 139 FF

Déjà disponibles :

Magic L'Assemblée 6 titres
39 FF le volume

LES ROYAUMES OUBLIÉS®

UN NOUVEAU CYCLE !

La trilogie des Selenæ

Coffret des 3 volumes • 102 FF

Les 3 titres sont aussi disponibles séparément
34 FF le volume

FLEUVE NOIR

Le plus grand spot d'échange en Europe
l'Œuf Cube®
7 jours sur 7
TOUJOURS UNE LONGUEUR D'AVANCE!
Dépôt-Vente jeux et figurines d'occasion
des milliers de jeux et de figurines d'occasion disponibles !
Wargames Informatiques
Pc, Mac, Cd-Rom
Grandeur Nature
Armes, Accessoires, Costumes
Hot Line
01 45 87 28 83
3615 OEUFCUBE
La cote de toutes les cartes Magic
Des prix pulvérisés sur la VPC
Toutes les News
Tous les tournois d'Europe
Le journal Séléné on line
Des dialogues en direct
Les meilleurs Prix
Arrivage hebdomadaire en direct des USA
Promotion sur les jeux Games WorkShop
Démonstrations jeux et figurines peintes
Tournois permanents gratuits
Listes, traductions, cotes de 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
Œuf Cube Classic
24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Cartes, JDR et Simulations
Métro Jussieu
10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 le Dimanche
Minitel 3615 OEUFCUBE
E.Mail oeufcube@micronet•fr
RLX11

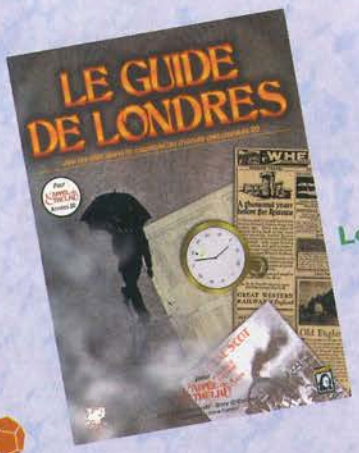
Édito

Chaque année, à la GenCon (la manif de TSR à Milwaukee, qui réunit entre 15 et 20 000 visiteurs), il y a « l'éditeur qui donne le ton ». Celui chez qui on fait la queue pour la dernière nouveauté toute chaude, la dédicace des auteurs ou artistes tout auréolés du succès du jeu, celui où résonnent les cris et les chahuts.

TSR avait vécu cela avec *DragonLance*, FASA avec la seconde édition de *Shadowrun*, White Wolf avait gardé le flambeau plusieurs années de suite, juste botté en touche par le phénomène *Magic*. Cette année, pas de doute, c'est sous les ondulantes bannières de *Legend of the Five Rings* que battait le cœur de la 30e GenCon : surfant sur le bon accueil du jeu de cartes, le jeu de rôle du même nom démarre bien dans la vie (portrait pp. 22-23 et interview dans Backstage p. 97).

Et en France, comment ça va ? Sans prétendre tout révéler, les résultats de notre sondage (pp. 32-33) dressent le portrait d'un rôliste un peu plus « rôle », un peu moins « jeu » que les années précédentes, plus tardif à s'y mettre, pratiquant moins de jeux différents, mais passant plus facilement de joueur à MJ. Toujours avide de nouveaux horizons, mais plus fauché, il est moins prompt à s'offrir le dernier jeu sorti, préférant attendre que des suppléments réguliers le rassurent. S'il y a là une forme de sagesse, c'est aussi un peu le paradoxe du jeune diplômé à qui on demande d'avoir déjà de l'expérience...

Didier Guiserix



Arrivés trop tard pour la photo des nouveautés françaises : Le guide de Londres, un supplément pour L'appel de Cthulhu, et Corrompue !, un scénario pour Earthdawn.

Qu'est-ce que c'est que ce raffut ?

- Gary Gygax évoque le passé (p. 91).
- Peter Adkison parle de l'avenir (pp. 30-31).
- Casus raconte la TSR Story (pp. 26-28).

L'Hyperion : un background insubmersible !

Galerie de pin-up

Si la jolie Japonaise de la couverture ne vous laisse pas indifférent, sachez que elle et beaucoup de ses petites camarades (même format, mêmes mensurations), vous attendent à la Galerie Graphigro (120 rue Damrémont, 75018 Paris), du 3 au 13 septembre. Si vous dites que vous venez de la part de Casus, leur papa, Hubert de Lartigue, vous laissera – peut-être – les zyeuter de plus près...

Les crapougnats

108 Sommaire

Critiques

22 ▶ *jeu de rôle :* Legend of the Five Rings, **le jeu de rôle du jeu de cartes**
24 ▶ *jeu de rôle :* Planescape, **échappement dans les plans d'AD&D, en v.f.**
82 ▶ *jeu de cartes :* Portal, **Magic : L'Apprenti sorcier.**

Magazine & aides de jeu

26 ▶ *Magazine :* **TSR Story, des origines à nos jours.**
30 ▶ *Dialogues :* **Peter Adkison, p.-d.g. de Wizards et de TSR.**
32 ▶ *Casus Belli :* **Les résultats de notre sondage 97.**
67 ▶ *Background Casus :* **L'*Hyperion*, le grand frère du *Titanic*.**
74 ▶ *Aide de jeu :* **Les disciplines de *Vampire*.**
90 ▶ *Magazine :* **Gen Con 97, ce qui s'y est passé et dit.**

Scénarios de jeu de rôle

Monsieur Lotus

36 ▶ AD&D : **La liste d'Almond**
Moyen, pour personnages de niveau 4-6, tous joueurs et meneurs de jeu aimant improviser.

40 ▶ Vampire : **Rouge banlieue**
Moyen, pour vampires parisiens pas trop anciens, tous joueurs et meneurs de jeu.

44 ▶ Raôul : **Le juste prix de la roue de la fortune**
Moyen, pour tous personnages qui sentent sous les bras, joueurs et meneurs de jeu rigolards.

48 ▶ BaSIC/Appel de Cthulhu : **Les noces d'*Hyperion***
Difficile, pour tous personnages, joueurs et meneurs de jeu aimant les huis clos.

52 ▶ Rêve de Dragon : **Les Yeux de Justice**
GRAND ÉCRAN, Moyen, pour tous joueurs et meneurs de jeu, personnages combattants et haut-rêvants (Hypnos).

Nos rubriques habituelles

6 ▶ L'actualité DES JEUX (Made in ailleurs, En français dans le texte, Métalliques).
80 ▶ Aux quatre coins des CARTES : **Shadowrun, Dune** et **Aliens vs Predator** en vedettes.
84 ▶ & Compagnie…, les AUTRES JEUX en bref : **Vicksburg** et **Chickamauga** en vedettes.
89 ▶ L'actualité DU JEU (Clubs, Ça bouge & initiatives).

Et toujours…

Les Coups d'œil du Critik **(14)**, Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis **(86)**, Petites annonces **(88)**, Calendrier **(94)**, BD – Les Irrécupérables *épisode 12* **(96)**, Backstage **(97)**.

Couverture : Hubert de Lartigue.

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

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

*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 77.*

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

Comme tous les ans, on rentre de la GenCon avec une montagne de nouveautés, qu'il va falloir des mois pour vous présenter en détail. Du coup, pour cette fois, Made in Ailleurs passe devant En français dans le texte.

Actualité des jeux

MADE IN AILLEURS

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 80-81.

Alderac Entertainement

● **Legend of the Five Rings RPG** est là, voir sa critique pp. 22-23. L'écran est également arrivé, avec ses trois volets rigides et un livret de 48 pages contenant un (gros) scénario et quelques aides de jeu. On attend *Ways of the Dragon*, qui décrira le clan du même nom, d'ici la fin du mois.

Atlas Games

● **Ars Magica** : *Hedge Magic* est là. La maquette est nettement plus réussie que celle du jeu (il y a des illustrations, et on peut regarder le livret sans avoir mal à la tête). Sur le plan du contenu, il détaille quatre groupes de magiciens qui n'ont pas adhéré à l'ordre d'Hermès. C'est intéressant, mais pas indispensable.

● **Over the Edge** : *Over the Edge Second Edition* est là ! Elle est beaucoup plus dense que la première, et quasiment deux fois plus grosse que la version française du jeu, « Conspirations ». On en reparlera certainement…

Biohazard

● **Blue Planet** : Ce nouveau jeu de rôle de SF semble très prometteur. Nous sommes en 2199. Il y a près d'un siècle, l'humanité a établi une colonie sur une autre planète, habitable et aquatique. Elle a été coupée de la mère-patrie pendant une cinquantaine d'années, et les relations reprennent tout juste. L'ensemble est quelque part entre la BD « Aquablue » et « Polaris », avec un background très épais et des règles réduites au minimum vital.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Minions* est un recueil de quinze (tout) petits scénarios, destinés à être joués en une séance maximum (ou, pour la plupart, à pimenter une soirée de jeu). *Secrets* contient quatre scénarios années 90, tous très moyens. En revanche, *The New Orleans Guidebook* et surtout *The Dreaming Stone* méritaient un Coup d'œil, ce qui est chose faite en p. 20.

Daedalus

● **Feng Shui** : *Thorns of the Lotus* a été victime de la grève des transporteurs américains. Il est arrivé juste un peu trop tard pour la GenCon, mais il doit être là au moment où vous lirez ce Casus. Suite du feuilleton au prochain numéro…

Dream Pod 9

● **Jovian Chronicles** est un jeu de rôle autonome, qui se déroule au XXIII[e] siècle. L'humanité colonise petit à petit le système solaire, tout en continuant à se faire joyeusement la guerre…

Eden Studios

● **Conspiracy X** : *Cryptozoology* et ses monstres sont enfin là ! Comme le jeu proprement dit, c'est du beau boulot, bien présenté et plein d'idées intéressantes pour titiller le paranoïaque qui sommeille en chacun de nous.

FASA

● **Shadowrun** : *Target : Ucas* présente rapidement Boston, Detroit et Chicago, telles qu'elles sont après l'assassinat du président-dragon Dunkelzahn. C'est plein de petites idées de scénarios. Dans l'ensemble, c'est très bien, mais ce n'est pas gai.

● **Earthdawn** : *Theran Empire* est là. La carte de l'empire confirme ce que les MJ attentifs soupçonnaient depuis longtemps : en fait, nous sommes en Europe. Barsaive occupe à peu près l'emplacement de l'Ukraine, et le centre du pouvoir de l'empire theran est en mer Egée. Quant à la France, elle est remplacée par un pays nommé Arancia, dont on ne sait rien d'autre. Reste une question : sommes-nous dans le passé ou dans l'avenir ?

Global Games

● **Abyss** : Ce nouveau jeu de rôle est le petit frère d'« Inferno », dont on vous a parlé dans notre numéro 102. Pour mémoire, « Inferno » est un jeu de guerre avec figurines où les armées sont des démons qui se battent dans un décor inspiré de l'enfer de Dante. Là, c'est pareil, sauf qu'on joue les démons ! Au programme, baston et espionnage entre les cercles de l'enfer, plus un peu de rôtissage de damnés de temps en temps. Encore un jeu qui va faire du bien à la réputation des rôlistes…

Hogshead Publishing

● **Warhammer** : L'écran est là, très beau, et accompagné de deux livrets : un recueil de tables de coups critiques et… un index détaillé de la version anglaise de « Warhammer ».

Holistics Designs

● **Fading Suns** : Admirez la ruse ! Les termes « Players Handbook » étant associé à TSR et « Players Guide » à White Wolf, Holistics a subtilement choisi de sortir un *Players Companion*. Il est plein de petits articles sur les nobles et les prêtres, d'infos sur les races non humaines, de petits points de règles, de gadgets… Bref, de quoi s'occuper pendant un bon moment.

ICE

● **Merp** : Alléluia ! *Arnor : Northern Wastes* est là, épais, écrit petit et accompagné de deux belles cartes en couleur. C'est plein de pays avec des noms comme Gondalf, Narthalf ou Everdalf, de rennes, de quasi-Lapons et de proto-Esquimaux, sans oublier les Elfes des neiges et, de loin en loin, quelques malheureux Dúnedain égarés.

● **Rolemaster** : *Martial Arts Companion* remet à plat toutes les compétences d'arts martiaux, donne des conseils sur la manière de les intégrer à votre campagne, et ainsi de suite. Il y a un peu moins de tables que d'habitude, mais elles restent nombreuses. *Pulp Adventures* est un guide des années 20 et 30, avec tout ce qu'il faut pour construire des aventures à la Indiana Jones/ Fu Manchu. C'est bien, mais avec un petit regret chauvin : dommage qu'il n'y ait pas un mot sur la France, alors que l'Allemagne, l'Espagne et l'Italie sont abondamment traitées.

Imperium Games

● **Traveller** : Voilà un jeu qui marche bien, avec deux suppléments en deux mois ! Le titre de *Psionic Institutes* résume parfaitement son contenu. Quant à *Fire, Fusion & Steel*, c'est un guide complet de création de véhicules, des petits glisseurs aux gros tanks. Son petit frère, *Emperor's Vehicles*, arrive très bientôt, et proposera des tas de machins qui roulent, qui volent, qui creusent, qui flottent, et tout ce qui s'en suit.

Manticore Productions

● **Wasteworld** : Ce jeu post-gros boum, post-catastrophe écologique et post-divers autres trucs semble bien marcher de l'autre côté de l'Atlantique. En tout cas, sont sortis *The Shogunate* (le guide d'une grande cité fortifiée japonisante) et un écran accompagné d'un livret de scénarios pleins de mutants pustuleux.

Myrmidon Press

● **Armageddon** est un nouveau jeu de rôle signé C.J. Carella (qui a déjà écrit des tonnes de suppléments pour « Gurps » et Palladium). C'est très joli, avec notamment des illustrations de Bradstreet. En revanche, le contenu n'est pas très inspirant. Ça se passe un peu après l'an 2000. Anciens dieux, anges et démons sont revenus sur Terre. L'Europe est tombée aux mains des forces des Ténèbres, menées par un nommé Leviathan, et les bons Américains sont sur le point d'être conquis à leur tour, après quoi, forcément, toute civilisation disparaîtra de la surface du globe. Beuh…

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : Le numéro 14-15 de *The Unspeakeable Oath* est sorti. Comme toujours, il y a des scénarios, plein d'aides de jeu et des critiques, sans oublier le bon de commande pour les indicibles cthulhus en peluche… *Realms of Shadows* est également là. C'est une grosse campagne (200 pages), en quatre épisodes (plus tout un tas de « transitions » et autres « complications » qui sont autant de mini aventures). Ça se passe en 1940, et y on retrouve un peu du souffle des grandes campagnes de Chaosium d'autrefois, plus une généreuse ration d'Indiana Jones. Et en plus, les auteurs ont réussi à trouver un petit coin de Mythe pas encore exploité, ce qui relève de l'exploit, par les temps qui courent…

Palladium

● **Rifts** : *Spirit West*, plein de mort-vivants et d'esprits indiens, est on ne peut plus arrivé. Comme toujours avec les suppléments Palladium, il y a à boire et à manger, mais c'est de la cuisine américaine, copieuse et un peu lourde.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *The Book o'the Dead* est là, plein de mort-vivants (et d'esprits indiens, parfaitement) et de règles sur l'art et la manière de les créer, de les jouer et tout et tout. On va voir arriver très bientôt *The Great Rail Wars*, un jeu de guerre avec figurines.

● **Sur le feu :** Le bruit court que Pinnacle et White Wolf produiraient bientôt une série de suppléments et de scénarios communs à **Deadlands** et **Werewolf – The Wild West.**

Ronin Publishing

● **Whispering Vault** : *The Book of Hunts* est un recueil de six scénarios. Quand on ne connaît pas « Whispering Vault », c'est un peu hermétique, mais ça a l'air plutôt bien… ▷

Phénomène.J

Ouvert de 10h à 21h
tous les jours sauf le dimanche

Jeux neufs, JdR, Wargames

PLUS DE 2000 JEUX
d'occasion, à prix sympa
40% à 70% moins chez, collectors

Parties d'initiations.
SPACE OPERA
AD&D : PLANESCAPE
DEADLANDS

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE
TÉL : 01 44 07 12 32

TOURNOI PERMANENT
MAGIC ARENA

23, rue Jean de Beauvais 75005 PARIS
Tél : 01 44 07 12 32
Fax : 01 44 07 11 42

METALLIQUES

● **Dolmen** : Et deux nouveautés, deux ! Une très belle momie plus très fraîche sortant de son sarcophage, et un magnifique vampire ailé, tous crocs dehors. Comme toujours, ce sont plutôt des statuettes que des figurines.

● **Harlequin** : Au rayon des figurines exceptionnelles, signalons les Saracens, fiers guerriers du désert soutenus quelquefois par un magicien monté sur tapis volant ; les Helsings, barbares nordiques qui feront la joie des grosses brutes ; et les gobelins dont certains sont montés sur de drôles de petits lézards.

● **Heartbreaker** : Fort de son succès, Heartbreaker lance une série de décors en résine pour champs de bataille, qui pourront désormais avoir lieu sur la terre grâce à la toute nouvelle gamme issue de *Dark Eden* et de *Paradise Lost* (2 trading cards en v.o. et v.f.). Les clans Lutheran, Rasputin et Crescentian sont les premiers survivants du berceau de l'humanité à prendre part au combat contre les Légions obscures. Par ailleurs, *Casualties of war*, le troisième volume du compendium (en v.o.) vient de paraître. Il permet de connaître les caractéristiques des dernières sorties de l'été.

● **Fenryll** : Pour ce qui est des nouveautés, voici venu le temps des nains du Chaos, trois horribles bougons affreux, teigneux, hargneux, haineux…
Au fait, une erreur s'est glissée dans la rubrique Métalliques du dernier Casus : les anti-paladins n'en sont pas, ce ne sont « que » des guerriers du chaos.

● **Ral Partha** : Un lot exceptionnel par l'excellence de sa réalisation : les quatre mousquetaires du roi ! Pour jouer ou pour peindre, c'est le coup de cœur du mois. Les armées d'Elfes et d'Humains continuent à s'agrandir avec des officiers aux postures multiples. Deux séries, les reines (01188) et les rois (01187), offrent un choix de monarques et autres régents au style très particulier.
Attention, la nouvelle figurine produite en édition limitée pour 1997 arrive. Il s'agit d'un dragon doré du Chaos !

● **Dernière minute :** Games Workshop prépare un nouveau jeu pour octobre : **Dark Future**, sorte de Mad Max et des Orks en plus !

Elfes, barbares, Saracens (arabe), Helsings (nordique), Gobelins et Nains du Chaos ensemble. Et vive l'amitié entre les peuples !

Photo : Bruno de Grimouard

Peintres : Bruno de Grimouard et Philippe le Rayonnant

Les 3 mousquetaires étaient 4, la preuve !

● **Sur le feu :** Par ailleurs, Ronin a obtenu la permission de produire des suppléments pour **Feng Shui**. Le premier de la série doit voir le jour cet automne.

R. Talsorian Games

● **Castle Falkenstein** : *The Memoirs of Auberon of Faerie* a droit à un Coup d'œil p. 20.

● **Bubblegum Crisis** : *Before & After* est paru. Comme son titre l'indique, il détaille les événements qui se déroulent avant et après la période du jeu, tels qu'ils sont présentés dans deux dessins animés qui, pour autant que je sache, n'ont jamais atteint nos rivages. Ce détail mis à part, c'est à la fois dense et joli.

Steve Jackson Games

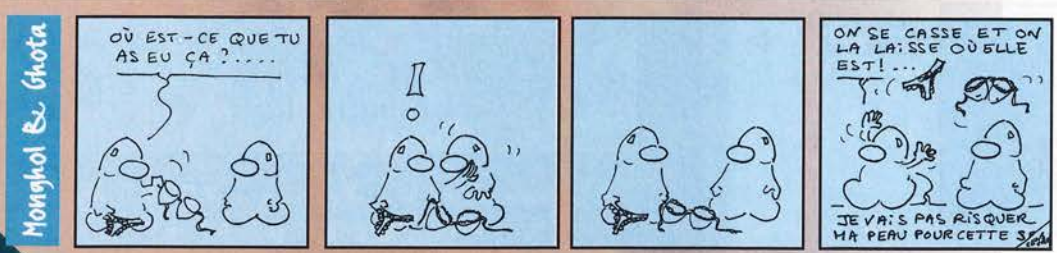
● **Gurps** : *Gurps Planet Krishna* est là, avec une très vilaine couverture et des tas et des tas de détails sur un monde de SF ambiance « cape et épées »… que personne ne connaît en France, parce que c'est adapté d'une série de romans qui n'a jamais été traduite. Ça doit quand même être bien : il y a plein de nénettes légèrement vêtues. Vertes. Avec de grandes oreilles. Normalement, *Gurps Ultra Tech 2*, avec ses gros flingues, ses très gros flingues, ses énormes flingues et tout et tout, est arrivé un bon moment avant ce Casus. Mais c'est pour les fans uniquement…

● **In Nomine** : Dieu existe. La preuve : *Night Music* est sorti. Blague à part, au premier regard, ce livret fait une impression étrange. Son sommaire a le côté fourre-tout des premiers suppléments français (avec, en vrac, les saints, les soldats de Dieu, quelques nouveaux archanges et princes-démons)… mais c'est écrit avec un sérieux quasi whitewolfique. Pourquoi pas, après tout ?

TSR

Ça y est, la machine TSR s'est remise en marche ! Pour l'instant, il n'y a pas de nouveautés bouleversantes à l'horizon : en gros, le planning des six prochains mois est celui du début de l'année, juste décalé d'un semestre. Il faudra guetter le programme 1998 pour savoir à quelle sauce Wizards of the Coast va nous manger…

● **AD&D** : *Tales of the Comet* est paru, et carrément étrange. Cette campagne met en scène des lasers, des vaisseaux spatiaux et des extraterrestres qui atterrissent par hasard dans un monde médiéval-fantastique. On vous en dira peut-être plus le mois prochain, après un examen plus approfondi. Pour l'instant, on peut juste vous signaler un gag : le méchant ▷



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h : 35 F
Franco de port en métropole à partir de 450 F

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats

JEUX DU MONDE

Tel. 05 61 23 73 88
14 /16 rue Maurice Fonvieille,
Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

JEUX DE RôLES

AD & D
Manuel des joueurs 236,55
Guide du Maitre 202,35
Bestiaire monstrueux 215,00
Ecran du maître de donjon 76,00
Feuilles-dossiers pour perso 79,00
Mythes et légendes 165,00
Recueil de magie 145,00
Manuel des psioniques 135,00
Manuel complet du guerrier 135,00
Manuel des magiciens 135,00
Manuel complet du barde 135,00
Manuel des voleurs 135,00
Manuel complet du rodeur 135,00
Manuel complet des nains 135,00
Manuel complet des gnomes 165,00
Manuel complet du paladin 165,00
Manuel complet des elfes 165,00
Catalogue des armes et équi. 135,00
Les dieux des monstres 135,00
Manuel des humanoides 165,00
L'épreuve du guerrier (II) 55,00
L'épreuve du magicien (II). 55,00
L'épreuve du voleur 55,00
L'épreuve du clerc 55,00
Les mondes de TSR 185,00
Dragon mountain 190,00
Adventure design deck 149,00
Council of Wyrms 175,00
Fighter's player pack acc. 110,00
Wizard's player pack acc. 110,00
Priest's player pack acc. 110,00
Thief's player pack acc. 110,00
Night below : the underdark 190,00
The rod of seven parts 190,00
DMGR1 Catacombs guide 89,00
Castle guide 95,00
Wilderness survival guide 139,00
Book of artifacts 109,00
Encyclopedia Magica, vol 1 165,00
Complete book of Villains 125,00
Complete barbarians hbk 99,00
Player's : combat & tactics 125,00
Complete druid's handbook 125,00
Encyclopedia Magica, vol 2 145,00
Player's : skills&powers 109,00
Complete ninja's handbook 99,00
Option rule book : high level 109,00
Encyclopedia Magica, vol 3 165,00
Player's : spell & magic 135,00
Sages ans specialists 109,00
Wizard's spell comp. Vol.1 159,00
Monstrous comp. annual 3 125,00
CD-ROM Vol.1, cores rules 359,00
HR1 Vikings 92,00
HR2 Charlemagne's paladins 92,00
GR1 Strongholds sourcebook 125,00
CR1 Wizard spell cards 95,00
GR2 Dungeons of mystery 145,00
Mighty Fortress sourcebook 92,00
Age of heroes Campaign 99,00
Magic encyclopedia vol. 2 75,00
GR4 Treasure chest 72,00
City sites accessory 89,00
The crusades historical ref. 99,00
Country sites accessory 75,00
World builder's guidebook 125,00
Chronomancer 75,00
Shaman 75,00
Den of thieves 92,00
Treasure tales - accessory 72,00
I, Tyrant 110,00
Eye of pain 52,00
Eye of doom 52,00
Gates of firestorm peak 115,00
A hero's tale 72,00
Eye to eye 82,00
•Tale of the Comet 209,00
•Sea Devils Monster Arcana 135,00
Royaumes Oubliés
Sélénae 85,00
Empires de la cote 99,00
Monstres des Roy. Oubliés 155,00
Catacombes de Soirétoile 68,00
Le monde des elfes noirs 145,00
Le draconomicon 139,00
Ruines de Montprofont 275,00
•Guide des Royaumes Oubliés 275,00
•Les Carnets d'Elminster 204,25
Elfes de l'éternelle rencontre 165,00
Marco Volo "Départ" 65,00
Marco Volo "Voyage" 65,00
Marco Volo "Arrivée" 65,00
Planescape
•Planescape 258,40
The eternal boundary 55,00
MC Planesscape 110,00
Planes of chaos campaign 170,00
The well of worlds 105,00
In the abyss adventure 55,00
The deva spark adventure 55,00
Planes of law campaign 190,00
Fires of Dis 69,00
In the cage:guide to Sigil acc. 90,00
Player's primer to the outlands 89,00
Factol's manifesto accesory 125,00
MC Planescape II 125,00
Harbinger house 75,00
Planes of conflict 190,00
Something wild 72,00
The planewalker's handbook 125,00
Hellbound:the blood war 165,00
On hallowed ground 145,00
Uncaged : faces of Sigil 140,00
Doors to the unknown 72,00
Dragolance
Tales of the lance boxed set 140,00
Dwarven kingdoms of Krynn 115,00
Player's guide to Dragonlance 89,00
Leaves from the inn of the last 90,00
DLE2 Dragon magic 55,00
DLE3 Dragon keep 55,00
DLA1 Dragon dawn 59,00
DLA2 Dragon knight 59,00
DLA3 Dragon's rest 59,00
DLS1 New Beginnings 49,00
DLS2 Tree Lords 49,00
DLS3 Oak lords 59,00
DLS4 Wild elves 59,00
DLR2 Taladas : The minotaurs 55,00
DLR3 Unsung heroes 65,00
DLQ2 Flint's axe 40,00
Book of lairs 105,00
Dragonlance fifth age game 139,00
Heroes of steel 109,00
Al-Qadim
Arabian adventures 125,00
City of Delights boxed set 110,00
Golden Voyages 125,00
A dozen & one adventures 125,00
Secrets of the lamp 115,00
Ruined kingdoms 125,00
Caravans 99,00
Cities of Bone 119,00

Corsairs of the great sea 99,00
Dark Sun
Dark sun 209,00
Liberté 185,00
Tribus-esclaves 89,00
Négociants des sables 105,00
Bestiaire de Dark Sun 120,00
L'alliance voilée 105,00
Vallée de feu et de cendres 119,00
Ravenloft
Ravenloft 269,00
Bestiaire de Ravenloft 155,00
La demeure de Strahd 99,00
Contact mortel 75,00
Guide Van Richten : Vampires 98,00
Un festin de gobelins 135,00
Le navire de l'horreur 119,00
Guide V. Richten : Fantômes 119,00
AFTER WARS 115,00
AGE OF RUIN 135,00
ALBEDO 140,00
ALMA MATER 79,00
AMBRE 236,55
Chevalier d'ombre 236,55
Le Tarot d'Ambre 209,00
ARIA 210,00
ARS MAGICA (4th Ed.) 189,00
Le maître des Nuées 84,55
Alliances 103,55
L'alliance brisée de Calebais 103,55
Le grimoire du mage 185,25
Songe d'une nuit d'été 135,85
La tempête 116,85
La crête des brumes 170,05
Un conte d'hiver 122,55
ATLANTYS 227,05
•Ecran 99,00
ATTACK OF THE HUMANS 109,00
BABYLON PROJECT 175,00
BATTLELORDS OF THE 23RD 165,00
BERLIN XVIII 208,05
Ecran 94,05
Berliner Nacht 119,70
Berlin Confidential 119,70
BEYOND SUPERNATURAL 125,00
BITUME 113,05
Ecran 94,05
Paris-Brest 103,55
Pizza - Piquette 103,55
BLOODLUST 226,10
Ecran Bloodlust 94,05
Poussière d'ange 136,80
L'enclume et le marteau 136,80
Souvenirs de guerre 136,80
Les joyaux de Pale 151,05
Contes et légendes 136,80
Frères de la nuit 136,80
Les voiles du destin..... 198,55
Chroniques sanglantes 119,70
➤ Vengeance 198,55
BLOODSHADOWS 210,00
BUBBLEGUM CRISIS 150,00
•Before & After 125,00
BUREAU 13 135,00
CHAMPIONS 165,00
CHAMPIONS (rules +soft) 350,00
CHAMPIONS NEXT MIL. 149,00
•CHANGELING 2nd Ed. 165,00
CHIVALRY & SORCERY 125,00
•Game Master Handbook 115,00
•Game Master Shield 65,00
COMBAT INTERSTELLAR 225,00
CHATEAU FALKENSTEIN 236,55
L'ère de la vapeur 151,05
•Memoirs of Auberon 135,00
CHILL 235,60
Ecran 83,60
De chair et de sang 104,50
Lycanthrope 120,00
CHIMERES Promo 100,00
Le Jeu de l'Initié (Tarot) Promo 42,00
Ecran Promo 42,00
Anteros Promo 50,00
La croisée des chemins Promo 50,00
Hurlelune N°2 89,00
Hurlelune N°5 126,00
Hurlelune n°7 61,75
CONSPIRACY X 175,00
Screen 105,00
Nemesis 99,00
CONSPIRATIONS 170,05
Ecran 94,05
Al Amarja 113,05
CORPS (2nd ed.) 140,00
CYBERPUNK 235,60
Ecran Cyberpunk 94,05
Solo of fortune 119,70
Chrome 119,70
Night city 208,05
Forlorn hope 136,00
Protect & Serve 136,80
Les enfants de la nuit 136,80
Chrome III 119,70
Corporates book I 119,70
Eurotour 119,70
Arasaka Brainworm 94,05
Wildside 128,25
Chrome II 136,80
Home of the Brave 155,80
CYBERSPACE 140,00
CYBERWORLD (LIVE RPG) 175,00
D6 SYSTEM 70,00
DANDANON 139,00
DANGEROUS JOURNEYS 195,00
DAREDEVILS 105,00
DARKEARTH 265,05
Ecran 95,00
➤DEADLANDS Tel.
DEADLANDS (Hardback) 189,00
The Quick & the Dead 155,00
Deadlands T-Shirt XL 169,00
Marshal Law (Screen) 95,00
Perdition's Daughter 32,00
Independance Day 32,00
Figurines 19,00
The The Book O' The Dead 129,00
DON'T LOOK BACK 140,00
DRACULA 152,00
DREAMPARK 105,00

EARTHDAWN 274,55
Accessoires Maître de jeu 114,00
Les Brumes de la trahison 113,05
Le Compagnon 179,55
•Barsaive 227,05
➤Corrompue Tel.
•Theran Empire 139,00
ECRYME 208,05
Ecran 90,25
Eole 131,10
Itinérance 121,60
ELÉKASË 208,05
Ecran 94,05
Le Prophete et le Dragon 133,00
Magies 133,00
Entre Ombres et Lumières 133,00
Carte 56,05
Armageddon 137,75
Terre 133,00
ELFQUEST 160,55
Ecran Elfquest 94,05
ELRIC 235,60
Ecran 94,05
Démons & Magie 120,00
Le chant des enfers 120,00
Le loup blanc 120,00
Les sorciers de Pan-Tang 137,00
Périls des jeunes royaumes 137,00
Les seigneurs des mers 137,00
Melnibone 213,75
La Nef des Fous 126,35
Les versets impies 133,00
Est inconnu 133,00
•Atlas Jeunes Royaumes 202,35
➤ CORUM 139,00
EPIPHANY 69,00
EVERWAY 239,00
EXPENDABLES 99,00
FADING SUNS 169,00
Screen 79,00
Byzantium Secundus 110,00
Forbidden Lore : Techno. 95,00
Lords of the known world 110,00
Weird Places 80,00
•Priests of the Celestial Sun 120,00
FANTASY HERO 150,00
FENG SHUI 189,00
FIFTH CYCLE 150,00
FOR FAERIE, QUEEN & C... 189,00
GARDASIYAL 299,00
GATECRASHER (2nd Ed.) 129,00
GATE WAR 210,00
GUILDES 255,55
Ecran 85,50
Les carnets pourpres 76,00
Les Vennd'ys 119,70
Le Loom 179,55
Terra Incognita n°1 35,00
Requiem des ombres 217,55
•Atlas Vol. 1 179,55
➤Atlas Vol. 2 179,55
GURPS 223,25
Conan 151,05
Horreur 132,05
Ecran Gurps 94,05
Cyberpunk 132,05
Japan 132,05
Western 132,05
Espace 136,80
Créatures Fantastiques 132,05
Peuples Imaginaires 141,55
Psioniques 132,05
Vampire 179,55
Mecha 115,00
HAHLMABREA 150,00
HARNMASTER (2nd Ed.) 245,00
HAWKMOON (2ème Ed.) 239,40
Ecran 94,05
L'île brisée 136,80
La France 217,00
La Kamarg 120,00
L'empire ténébreux 136,80
Les portes du Paradis 136,80
Chair et métal 136,80
HEAVY GEAR 209,00
HEAVY METAL 216,60
Ecran 84,55
Urban guerilla 119,70
Killing technology 119,70
•HERITIERS DE KADESH 140,60
HEROES & HEROINES 139,00
HEROES UNLIMITED 145,00
HIDDEN INVASION 140,00
HIGH COLONIES 115,00
IMAGO Promo 149,00
Chronique Projet Nexus N°1 35,00
IMMORTAL 175,00
IN NOMINE SATANIS EP.
Ecran INS/MV 94,05
Baron Samedi 119,70
Mars ultima ratio 119,70
Demonix remix 119,70
Il était une fois 119,70
Mindstorm 119,70
Insh Allah 119,70
Scriptarium Veritas 189,05
Dementia Profundis 119,70
Heaven & Hell 119,70
Muchos pesos caphamaum 119,70
Deus ex machina 119,70
Rigor Mortis 119,70
IN NOMINE SATANIS (Hard) 189,00
•Night Music - Revelations I 125,00
INCURSION 145,00
INDIANA JONES (World) 140,00
IT CAME FROM THE LATE... 105,00
JAMES BOND 113,05
L'équipement de James Bond 114,00
Docteur No 65,55
Goldfinger 84,55
Octopussy 84,55
Pour votre information 91,20
Vivre et laisser mourir 93,10
Dangereusement votre 93,10
Adversaires 151,05
Goldfinger II 122,55
You only live twice 59,00
You only live twice II 59,00
Thrilling locations 69,00
Man with the Golden gun 59,00
For your eyes only 49,00

•JOVIAN CHRONICLES 199,00
•Jovian Chroni. Mechanical 159,00
J.R.T.M (2ÈME ÉDITION) 213,75
Trésors des Terres du Milieu 162,45
Valar & Maiar 136,80
Carte 62,00
Créatures des terres du milieu 94,05
Moria 111,15
Les rangers du nord 114,00
Lorien 111,15
Isengard 114,00
Les Ents de Fangorn 114,00
Les cavaliers de Rohan 114,00
Royaume perdu de Cardolan 111,15
Les voleurs de Tharbad 68,00
Rivendell 69,00
Les assassins de Dol-Amroth 69,00
La porte des gobelins 79,00
Ruines hantées des Dunéens 68,40
KHAOTIC - SCHIZOTRONIC 175,00
KULT (2nd Edition) 189,00
L'APPEL DE CTHULHU 189,05
Ecran Appel de Cthulhu 74,00
Les monstres de Cthulhu 94,05
Créatures contrées du rêve 94,05
Les mystères d'Arkham 151,05
Demeures de l'épouvante 113,05
Kingsport 113,05
Le manuel du gardien 103,55
Manuel de l'investigateur 151,05
Le guide du Caire 121,60
Le livre des monstres 84,55
Les ombres de Yog-Sothoth 94,05
L'asile d'aliénés 94,05
La malédiction des Chtoniens 94,05
La trace de Tsathogghua 94,05
Meurtre à Dunwich 46,55
Terreur sur Arkham 65,55
Terror Australis 103,55
Les grands anciens 132,05
Expériences fatales 113,05
Retour à Dunwich 113,05
Frères de sang 122,55
Nightmare agency 122,55
Destination épouvante 113,05
Contes vallée Miskatonic 94,05
Les astres sont propices 122,55
La chose sur le seuil 113,05
L'évasion d'Innsmouth 151,05
Aventures région d'Arkham 122,55
Frères de sang II 122,55
Les sacrements du mal 160,55
Etranges époques 113,05
Cthulhu by gaslight 113,05
Les oeufs de Karlatt 132,05
Orient express 246,05
Trois Ombres 84,55
➤Guide de Londres Tel.
•New Orleans Guidebook 109,00
•The dreaming Stone 79,00
•Secrets 59,00
•Unspeakable Oath 14/15 76,00
➤ Percival & presence of god 69,00
LA COMPAGNIE DES GLACES 90,00
Les locos fantômes 36,00
LAWNMOWER MAN 165,00
LE MONDE DE MURPHY 179,55
LEGENDARY LIVES 159,00
•LEGEND OF THE 5 RINGS 189,00
➤ Way of the Dragon 95,00
➤ Honor's Veil Tel.
LEG. CONTRÉES OUBLIÉES 160,55
Ecran 94,05
Le grimoire 119,70
Figurines 140,00
LIVING STEEL 225,00
LOST SOULS 139,00
LOUP GAROU 189,00
Ecran 78,00
Rite de passage 105,00
La voie des loups 102,60
Rage sur New York 119,70
Le livre du Ver 128,25
Caerns 145,35
MACHO WOMEN WITH GUNS 70,00
MACHINE GUNS & MAGIC 129,00
MACROSS II 84,00
MAGE, L'ASCENSION 189,00
Ecran Mage 68,00
La trâme du destin 102,60
Technocratie : Progéniteurs 66,50
Livre des Ombres 153,90
La Toile Numérique 128,25
•Euthanatos Tradition Book 59,00
•Order of Hermes 59,00
MANHUNTER 135,00
MARAUDER 2107 125,00
MALÉFICES 209,00
A la lisière de la nuit 94,05
Bestiaire 113,05
Délivrez-nous du mal 56,05
Le dompteur de volcans 65,55
Enchères sous pavillon noir 56,05
La musique adoucit les meur. 65,55
Le montreur d'ombres 56,05
Folies viennoises 56,05
Coeur cruel 56,05
Le voile de Kali 118,75
MEGA, LE VOLEUR D'YGOL 132,05
MEKTON Z 224,20
Ecran 94,05
Manuel Tactique 94,05
➤Mekton Z Plus 132,05
MERC 85,00
MERCENARIES SPIES & P.E. 140,00
METASCAPE 280,00
MILES CHRISTI 236,55
Ecran Miles Christi 99,00
La richesse de l'émir 94,05
Locus Palmarum 137,75
Cartes des Croisades 49,00
Assassins 137,75
MILLENIUM'S END 125,00
MUTANT CHRONICLES 236,55
La confrérie 141,55
Impérial 141,55
Manuel du franc-tireur 114,00
Capitol 132,05
MUTAZOIDS 119,00
NEPHILIM (2ème Ed.) 265,05
Ecran 95,00
Le Lion Vert Promo 70,00
Les Arcanes Majeurs 141,55

Le souffle du dragon 208,05
L'Atalante fugitive Promo 70,00
Les mystères Promo 115,00
La Dame de 11 Heures Promo 70,00
Magie Promo 70,00
Alchimie Promo 70,00
Kabbale Promo 70,00
Archives de St-Amand 114,00
Le Livre Noir Promo 70,00
Arthuriades 179,55
Hermes Trimegiste N°5 35,00
Arcanes : L' Impératrice 35,00
Arcanes : L' Empereur 35,00
Arcanes : Le Pape 35,00
Arcanes : L'amoureux 35,00
Arcanes : Le Chariot 35,00
•Arcanes : La Justice 35,00
•Arcanes : L'ermite 35,00
➤Arcanes : Roue de la Fortune 35,00
➤Arcanes : La Force 35,00
L'Apprenti 85,50
•Les Rose-Croix 170,55
NEVERWORLD 259,00
NEXUS (live roleplaying) 139,00
NEXUS - THE INFINITE CITY 140,00
NIGHT LIFE 139,00
NIGHTPROWLER 255,55
Ecran 94,05
Aventures à Samarande 132,05
Atlas de Samarande 170,05
Aventures à Samarande II 132,05
•Mémoires de Sang 132,05
NIGHTSPAWN 140,00
NINJA & SUPERSPIES 99,00
NOIR RPG 185,00
OF GODS & MEN 159,00
PANDEMONIUM 139,00
PALLADIUM (Revised) 175,00
PARANOÏA 160,55
Ecran 69,00
Pressez les oranges 37,05
Envoyez les clones 46,55
Les clones dans l'espace 46,55
Blues en jaune de la boite... 51,30
On ne vit que six fois 60,80
Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
Complexités complexe alpha 68,40
L'ordinateur frappe toujours... 106,40
Pour une poignée de lasers 49,40
Visite guidée du secteur DOA 147,25
PARANOÏA (5 th Ed.) 159,00
•Creatures of the Nightcycle 109,00
PELICAR 159,00
PENDRAGON 235,60
Ecran 84,00
Chevaliers Aventureux 199,50
Sang et luxure 136,80
L'enfant roi 199,50
Merlin 94,05
Le roi spectre 136,80
Au-delà du mur 136,80
Montagnes sauvages 136,80
PENDRAGON 169,00
POLARIS 189,05
Ecran 104,00
Carte Polaris 85,00
Guide des Profondeurs 94,05
➤Pirates Tel.
PROTEUS 150,00
RALPH BAKSHI'S WIZARDS 129,00
RAOUL 35,00
D'ac Raôul 35,00
RAVEN STAR 175,00
RÊVE DE DRAGONS EP.
Le secret de Muringhen Promo 70,00
Un rêve en Boldzarie Promo 70,00
L'oeuf de Psiluma Promo 70,00
Du voyage et des voy. Promo 115,00
La dame des songes Promo 70,00
Poussière d'étoiles Promo 70,00
Château Dormant Promo 70,00
La ballade de Harpsi. Promo 70,00
L'Unireve Promo 159,00
ONIROS 171,00
Ecran Oniros 48,00
RIFTS 175,00
•World Book 15: Spirit West 145,00
ROBOTECH 75,00
ROLEMASTER - COMBATS 68,40
ROLEMASTER - PERSON. 102,60
ROLEMASTER - SORTS 119,70
Ecran Rolemaster 68,00
Créatures & trésors 133,00
Compagnon 1 ou 4 111,15
Rolemaster compagnon 2 139,00
Rolemaster compagnon 3 119,70
L'horreur d'Orgillon 68,00
Compagnon combattant 128,25
Compagnon du Mage 145,35
STANDARD RULES 189,00
BASICS BOX SET 210,00
STANDARD SYSTEM 409,00
Screen 75,00
Rolemaster players guide 70,00
Character records 84,00
Arms Law 110,00
Gamemaster law 125,00
Spell law 175,00
Talent Law 115,00
Weapon Law 109,00
Creatures & monsters 189,00
Races and cultures 1 99,00
Castles & ruins 125,00
Arcane companion 115,00
Treasure Companion 125,00
Black Ops 99,00
Rolemaster Annual 96 65,00
•Pulp Adventures 99,00
The World of Vog Mur 45,00
The Iron Wind 85,00
RUNEQUEST 235,60
Ecran 84,00
Les Dieux de Glorantha 199,50
Monts Arc en Ciel 133,00
Genertela 199,50
Les ruines hantées 84,00
Les Guerriers du Soleil 199,50
Le roi de Sartar 160,55
Sous le signe du chaos 136,80
Le maître des runes 136,80
La voie du sabre 216,60
Dorastor 199,50
Trolls 208,05
SCALES 208,05
Ecran 94,05

Politique 132,05
Technologie 132,05
Magie 132,05
•SENZAR 155,00
SHAAN 189,05
Le livre des Shemes 94,05
Ecran 104,00
➤Les Humains Tel.
SHADES OF FANTASY 140,00
SHADOWRUN 236,55
Mercurial 84,00
Samouraï des rues 139,00
Ecran shadowrun 63,00
Guide de Seattle 189,05
Le grimoire 160,55
Guide Néo-anarchiste 170,05
Nations americains d'origine 204,25
Tirez sur le dragon 71,25
Eclipse totale 71,25
Le démon dans la bouteille 84,55
La reine Euphoria 84,55
Les voleurs de Narcopuces 94,05
La dame de coeur 79,80
Alerte rouge 103,55
Elven fire 103,55
Tir Tairngire 204,25
Des pourris et des ombres 94,05
Chiens de Guerre 141,55
•Témoin Oculaire 103,55
•High Tech & Low Life 125,00
•Target : UCAS 95,00
SHATTERZONE 210,00
SKYREALMS OF JORUNE 125,00
SLA INDUSTRIES 159,00
SOIRÉE ENQUÊTE
Série Noire à l'Encre Rouge 74,10
Cinq Cadavres à la Une 93,10
Dieu est mort 93,10
OVNI Soit qui mal y pense 114,00
L'ivresse des profondeurs 114,00
•Les salauds se cachent... 114,00
SPACE 1889 189,00
SPECIES WORLD BOOK 175,00
•STAR WARS, Ed. Révisée 246,05
Le guide de l'empire 113,05
Le guide de l'alliance 132,05
Manuel du général Craken 80,75
Manuel du maître de jeu 114,95
Ecran Star Wars 91,00
Guide de la trilogie 179,55
Cargos interstellaires 129,20
Fragment de la bordure exter. 103,55
Guide de l'héritier de l'empire 151,05
Shantipole 56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
Bataille du soleil d'or 62,70
Outre Espace 64,60
Pluie d'étoiles 64,60
Les récupérateurs 64,60
Le domaine du mal 71,25
L'étoile de la mort 93,10
Les coordonnées d'Isis 71,25
Crise dans la cité des nuages 75,05
Meurtre ds la cité des profon. 71,25
L'enlèvement de crying... 75,05
Supernova 129,20
Eclaireurs 129,20
Les étoiles jumelles de Kira 103,55
Morts ou Vifs 103,55
STAR WARS, REVISED 199,00
STAR WARS INTRODUC. 125,00
•Black sands of Socorro 115,00
•Secret of the Sisar Run 95,00
•Craken's Treat Dossier 125,00
SUN & STORM 90,00
SUPERBABES - FEMFORCE 150,00
TALES OF GARGENTIHR 245,00
TALES FROM THE CRYPT 140,00
TANK GIRL 140,00
TEENAGE MUTANT NINJA T. 85,00
THE WORLD OF ADEN 130,00
THEATRIX 140,00
THE END 140,00
•THE MEN IN BLACK 135,00
TIMELORDS 105,00
THOAN 280,25
THOAN Version Luxe 331,55
Ecran 84,00
Arwoor 179,55
THROWING STONES FANTASY 70,00
TOON 151,05
Ecran 119,70
Silence on Toon 119,70
TORG 265,00
Ecran 69,00
La Terre Vivante 145,35
L'empire du nil 151,05
La cyberpapauté 189,05
Aysle 160,55
Grimoire pratique de Pixaud 113,05
Le Japon technologique 160,55
Orrorsh 160,55
La carte de la destinée 79,80
Le calice des possibilités 90,25
La cité éternelle 90,25
TIMELINE 5 199,00
TRAVELLER (Softback) 169,00
Starships 125,00
Central supply catalog 145,00
Aliens archives 145,00
Milieu 0:The third Imperium 145,00
First Survey 145,00
The emperors arsenal 145,00
Game screen 85,00
Pocket Empires 145,00
Anomalies 145,00
Psionic Institutes 145,00
The long way home 85,00
TRAVELLER : THE NEW ERA 189,00
TUNNELS & TROLLS 115,00
TWILIGHT 2000 (2nd Ed.) 175,00
UNDERGROUND 189,00
VAMPIRE 170,00
Ecran vampire 68,00
Des cendres aux cendres 109,00
Les liens du sang 69,00
Chicago by night 169,00
Succubus club 149,00
Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
Le livre du clan Toréador 102,60
Le livre du clan Brujah 102,60
AGE DES TÉNÈBRES 196,65
Ecran Age des Ténèbres 85,00

•Livre des secrets du conteur 119,70
VAMPIRE : THE DARK AGES 150,00
•Liege, Lord & Lackey 79,00
•Clash of Wills 45,00
VAMPIRE (2nd edition) 135,00
•Clanbook Giovanni 52,00
WARHAMMER 179,55
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00
Ecran Warhammer 38,00
Premier companion 113,05
La campagne impériale 151,05
Mort sur le Reik 151,05
Middenheim 113,05
Le pouvoir derrière le trône 132,05
Kislev 141,55
Repose sans paix 122,55
Empire en flammes 141,55
Le seigneur des liches 113,05
Le feu dans la montagne 113,05
Le sang dans les ténèbres 103,55
La mort sur son rocher 103,55
Guerre au royaume des nains 113,05
Sombre est l'aile de la mort 122,55
Chateau de Drachenfels 122,55
Pour la gloire d'Ulric 167,20
Le nouvel apocryphe 141,55
L'agonie du jour 153,90
WARP WORLD 165,00
WASTE WORLD 185,00
WEB BASIC GAMING SYST. 105,00
WEREWOLF (2nd edition) 135,00
•Silver Fang Tribebook 52,00
•Chronicles Vol. 2 80,00
•Litany of the tribes 119,00
WEREWOLF WILD WEST 150,00
WHISPERING VAULT 140,00
Screen 45,00
Dangerous Prey 99,00
•Book of Hunts 99,00
WITCHCRAFT 145,00
WORLD OF SYNNIBARR 209,00
WRAITH, the Oblivion 150,00
YEAR OF THE PHOENIX 170,00
YSGARTH 85,00

MINIATURES WARGAMES

Warzone 236,55
- Chro. Warzone #1,2,3,4,5 10,00
- Chro. Warzone #6 ou 7 27,00
- Aube de la Guerre 170,05
- Bauhaus grizzly GBT-49 945,00
- Dark legion black widow 455,00
- Figurines (de 19 à 122 F) Tel.
- Compendium Vol. 2 105,00
•- Casualties of War Vol. 3 105,00

GAMES WORKSHOP

MAN O'WAR
- Fleaux des mers 99,00
Aigles de guerre elfes, Maîtres dragons elfes, Drakkar Nordique, Koloss orque, Chignol orque,Tour fléau de Tzeentch, Saigneur de Khorne, Nef maudite de Slaanesh, Malenef skaven, Vulcains, Ballons nains, Dragon des mers & triton, Behemot et leviathan noir 30,00 le blister
WARHAMMER 40K WARGAMES
Battle of Armageddon 228,00
- Chaos attack 130,00
Horus heresy 228,00
NECROMUNDA
Battles in the underhive 142,50

BOARDGAMES

Afrika 298,00
Age of Renaissance 375,00
Axis & Allies 335,00
Baston 190,00
Britannia 190,00
El Grande (Traduction incluse) 279,00
Formule Dé (Nelle Ed.) 209,00
•- Circuit Zandvoort & Spa 105,00
History of the world 239,00
Les colons de Katane 180,00
- Ergangzuns 5/6 joueurs 125,00
- Die Seefahrer 255,00
- Catan Kartenspiel 145,00
Machiavelli 239,00
•Star Marines 375,00
Robo Rally 275,00
- Armed & Dangerous 299,00
- Crash & Burn 109,00

CARTES / DÉS

DÉS DRAGONS 85,00
Kicker Set 1/ 2/ 3/ 4/ ou 5 39,00
Magestorm 85,00
SPELLFIRE
Starter 74,00
Booster 20,00
Starter (3rd or 4th Ed.) 65,00
Booster (1st Ed.) 12,00
Ravenloft 12,00
Dragonlance 16,00
Forgotten Realms 16,00
Powers 16,00
Underdark 16,00
Runes and Ruins 16,00
Birthright 16,00
Draconomicon 16,00
Night Stalkers 16,00
Reference Guide I ou II 85,00
➤ALIENS / PREDATOR Starter Tel.
➤Booster Tel.
ARCADIA,THE WYLD HUNT
Story or Character Booster 15,00
Ironheart Story or Character 15,00
BLOOD WARS 45,00
Rebels & Reinforcements 14,00
BATTLELORDS 59,00
Booster 19,00
DARK AGES 75,00
Booster 18,00
DARK EDEN Starter 79,00
Booster 19,00
DARK FORCE 59,00
Booster 20,00
DICEMASTER 159,00
Wilds of Doom 105,00
Doom Cubes 42,00
DIXIE Bull Run ou Shiloh 55,00
Bull Run Collector 325,00
Shiloh Collector 649,00
Gettysburg 59,00
Gettysburg Collector 395,00
DOOMTROOPER 44,00
Necropack Booster 17,00

Inquisition 9,00
Warzone 9,00
Mortificator 9,00
Golgotha 14,00
Apocalypse 14,00
•Paradise Lost 14,00
Dr. WHO 65,00
Booster 20,00
DRAGON'S WRATH 49,00
Booster 14,00
➤ DUNE Starter Tel.
➤ DUNE Booster Tel.
EAGLES : Waterloo 55,00
Waterloo Bronze Collector 489,00
ECHELON OF FIRE 65,00
Booster 22,00
ECHELON OF FURY 65,00
Booster 22,00
Starter Pacific Campaign 65,00
ELIXIR 114,00
Alambic 57,00
FANTASY ADVENTURES 99,00
Booster 18,00
GUARDIANS 55,00
Booster 17,00
L'île de la Dague 17,00
Drifter Nexus 11,00
Necropolis Park 13,00
Player's Guide 105,00
GRIDIRON FOOTBALL 68,00
Booster 19,00
GUILDES 55,00
Booster 18,00
HERESY 68,00
Booster 20,00
H . T . C . 59,00
Booster 18,00
HYBORIAN GATES 65,00
Booster 17,00
ILLUMINATI 65,00
Booster 15,00
Factory Set 495,00
INTERVENTION DIVINE 63,00
Booster 18,00
Cult Movie 14,00
Intervention Divine - collector 890,00
JAMES BOND 55,00
Booster 17,00
KABAL 69,00
Booster 17,00
Daïmon 10,00
KILLER INSTINCT 69,00
Booster 19,00
LEGEND OF THE 5 RINGS 55,00
Booster 17,00
Shadowlands Booster 17,00
Forbidden Knowledge Booster 13,00
Anvil of Despair starter 55,00
Anvil of Despair booster 13,00
Battle of Beiden Pass 155,00
Crimson & Jade Starter 55,00
Crimson & Jade Booster 13,00
➤ObsidianStarter Tel.
➤Obsidian Booster Tel.
➤Time of the Void Starter Tel.
➤Time of the Void Booster Tel.
MARVEL - OVERPOWER 50,00
Booster 12,00
Powersurge 12,00
Mission Control 12,00
I.Q. 19,00
DC COMICS 62,00
Booster 12,00
Justice League 19,00
MYTHOS 44,00
Miskatonic 14,00
Reveil de Cthulhu 14,00
Necronomicon 14,00
MYTHOS Standard Game 89,00
DREAMLANDS Starter 60,00
Booster 20,00
OPERATION BLAST 49,00
Booster 18,00
RAGE 49,00
Booster 12,00
Umbra 12,00
The Wyrm 15,00
Legacy of the Tribes 12,00
Player guide 45,00
Rage Strategy 45,00
SIM CITY 59,00
Booster 17,00
SHADOWFIST 55,00
Booster 17,00
➤SHADOWRUNStarter Tel.
➤Booster Tel.
SORCIERS 49,00
Booster 15,00
Compagnon du Sorcier 119,70
Dragons 15,00
Dark Minions 15,00
LIDLESS EYE Starter 55,00
Booster 16,00
Player's Guide 95,00
Maps 99,00
Dragons Player's Guide 65,00
Dark Minions Player's Guide 65,00
•The Wizards Casual Comp. 49,00
•Gift Box 345,00
STAR TREK 55,00
Booster 18,00
Alterna Universe 20,00
Q-Continuum 20,00
Player's guide 105,00
Introductory Fed. or Klin. 170,00
•First Anthology 215,00
STAR TREK CLASSIC 60,00
Booster 18,00
STAR TREK DICE GAME 105,00
STAR WARS (1st Edition) 40,00
Booster (1st Edition) 20,00
New hope 20,00
Hoth 20,00
Dagobah 17,00
➤Cloud City Tel.
First Anthology 215,00
STAR WARS TWO-PLAYERS 145,00
SUPERNOVA 20,00
TANK COMMANDER 70,00
THE CROW 20,00
TOWERS IN TIME 49,00
Booster 10,00
WYVERN 50,00
Booster 16,00
Chameleon 10,00
TRUTH X-FILES 55,00
Truth Booster 17,00
101361 Booster 17,00

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 11/06/97et le 06/08/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

BORDEAUX
LA RENTRÉE EN PLEINE FORME AVEC
WARZONE™
MUTANT CHRONICLES
WARZONE
COMBATS TACTIQUES AVEC FIGURINES DANS L'UNIVERS DE MUTANT CHRONICLES
DOOM TROOPER
Concours de peinture sur figurines Warzone
du 1er septembre au 11 Octobre
(renseignements sur place)
Démonstrations de Warzone
samedi 13
et mercredi 24
septembre 97
DESCARTES
BOUTIQUES
162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
TÉL. 05 56 44 26 03
© 1997 Target Games AB. Tous droits réservés.

de l'histoire s'appelle Rael.
The Sea Devils est plus conventionnel, et infiniment plus intéressant. C'est une étude zoologico-socio-magico-aquatique des Sahuagins, des bestioles qui occupent la même niche écologique que les Profonds de « L'appel de Cthulhu ».

● **Birthright** : *King of Giantdowns* est un recueil de mini scénarios, accompagné d'une présentation de la région des Giantdowns.

● **Forgotten Realms** : *Powers & Pantheons* est la suite directe de « Faith & Avatars » et présente les dieux des Royaumes oubliés, leurs pouvoirs, leurs adorateurs, les prêtres, etc.
Bref, c'est un descendant lointain, et très évolué, du bon vieux « Deities & Demigods ».

● **Ravenloft** : *Domains of Dread* est un gros bouquin à couverture rigide, qui remplace l'ancienne boîte de « Ravenloft », et remet à plat tout cet univers. C'est toujours aussi difficile de trembler d'épouvante dans un monde où il y a des elfes, des nains et des hobbits, mais si l'exercice vous tente, c'est LE supplément à avoir.

● **Planescape** : *Faces of Evil : The Fiends* est une étude de quatre races maléfiques qui peuplent les univers de « Planescape » (plus, en prime, un chapitre où l'on nous en présente rapidement sept autres). Prends garde au yugoloth, mon fils, et défie-toi du Baazetu, pour ne rien dire des Tanar'ri ou des Gehreleths.

● **DragonLance 5th Age** : *Heroes of Defiance* a fini par arriver. Cette petite boîte contient deux livrets, l'un consacré aux voleurs, éclaireurs et autres diplomates du monde d'Ansalon, et l'autre contenant un gros scénario. Dommage que ce soit si cher, ça a l'air plutôt bien. *Last Tower : Legacy of Raistlin* est repoussé à début 98.

● **Alternity** : Il est sans doute prématuré d'en parler, mais une préversion à tirage limité du *Player's Handbook* circulait sur la GenCon. A première vue, ça semble être de la règle, de la règle et toujours de la règle, comme il sied à un Player's Handbook signé TSR.

West End Games

● **Star Wars** : *Lords of the Expanse* est une grosse boîte bien pleine, dont le but avoué est de donner un troisième souffle au jeu. Après les bons Rebelles contre le méchant Empire, puis les contrebandiers et les explorateurs dans l'espace-où-personne-ne-vous-entend-lancer-les-dés, on a un petit secteur galactique bourré de maisons nobles qui se détestent, des magouilles politiques… Bref, un petit « Fading Suns » prêt à être inséré sans douleur dans votre campagne.

● **D6/Men in Black** : Patrice Mermoud dit ce qu'il pense du jeu p. 20. Il est déjà suivi d'un *Director's Guide*, qui est en fait un écran accompagné d'un livret regroupant conseils de jeu et un tas de gadgets délirants. Sympa…

● **Paranoia** : Tiens, un revenant ! *Creatures of the Nightcycle* est un scénario d'une centaine de pages qui parodie allégrement « Vampire ». C'est très rigolo, mais reste-il des joueurs de « Paranoïa » ?

● **Sur le feu :** Dans le cadre de notre grande série « ils sont fous, ces Romains », WEG annonce pour l'an prochain la parution de deux jeux utilisant le D6 System, tirés de… **Xenia** et **Hercule**, deux séries télé qui ne brillent pas par leur… non, et par ça non plus… disons juste qu'elles ne sont pas brillantes du tout, ça suffira. A quand Kiri le clown contre l'ours Colargol ?

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Giovanni Clanbook* est paru. C'est probablement le meilleur des 13 clanbooks et, en tout cas, c'est le dernier. On attend pour

octobre un CD-Rom contenant, entre autres, les règles, le Companion et les guides du Sabbat.

● **Vampire – The Dark Ages** : *Clash of Wills*, un petit scénario, est là. Il contient de bonnes idées (et non, pas d'elfes, quelle drôle d'idée). Moyennant un peu de boulot, en fait, il peut occuper très agréablement une longue soirée. Le *Libellus Sanguinis I*, est là. Il parle des Lasombra, des Tzimisce et des Ventrue, et le fait bien – chacun de ces trois clans de sombres mégalomanes a sa propre ambiance, et assez d'infos intéressantes pour justifier l'achat du livret.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Litanies of the Tribes* est la réimpression en un seul volume des trois premiers tribebooks. Décidément, c'est sans fin…

● **Werewolf – The Wild West** : L'écran arrive ou est là. Il est d'un rougeâtre intensément gerbatoire, avec quelques taches de pus verdâtre pour achever les plus résistants. En revanche, le livret de background qui l'accompagne est bien. Tellement bien, en fait, qu'il est très dommage qu'il ne soit pas dans les règles…

● **Mage – The Ascension** : *Euthanatos* et *Order of Hermes* sont là tous les deux, et terminent en beauté la série des traditionbooks (encore une de finie ! joie !). *Syndicate* ne devrait pas tarder (mi-septembre). Ce petit guide détaillera le dernier groupe de méchants techno-mages, ceux qui contrôlent l'économie mondiale.

● **Wraith – The Oblivion** : *Mediums* devrait arriver d'un moment à l'autre. C'est un guide qui détaille tout ce qui est nécessaire pour jouer un mortel capable de voir les fantômes. Un thème pointu, mais cela peut être sympa.

● **Changeling – The Dreaming** : La *deuxième édition de Changeling* est, comme de coutume, beaucoup plus belle que la première. Pour l'instant, c'est tout ce qu'on peut en dire… L'écran ne tardera pas, accompagné comme de juste d'un livret qui contiendra un tas de trucs indispensables, qui devraient en toute logique être dans le jeu – mais bon, faut bien les vendre, ces écrans.

● **Sur le feu** : On commence à en savoir plus sur **Aeon**, qui doit arriver en novembre. Donc, pour résumer à grands traits : peu après notre époque, les gens ont commencé à développer des pouvoirs psis. Les premiers psis étaient maléfiques, et il a fallu une très longue guerre pour les faire fuir dans l'espace. Là-dessus, l'humanité s'est joyeusement foutue sur la gueule pendant quelques décennies, et c'est alors que les descendants des méchants psis sont revenus des étoiles pour se venger. Face à eux se dressent une demi-douzaine de clans… pardon, d'écoles de gentils psis. Toute ironie mise à part, ça n'a pas l'air mal…

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

● **TSR** : *Planescape* s'est matérialisé comme ça, sans prévenir, et on a libéré une page pour vous dire tout le bien qu'on en pense p. 24.

● **Earthdawn** : *Barsaïve* et là, et partage un Coup d'œil avec *Le Compagnon*, p. 18.

● **Shadowrun** : *Témoin oculaire* est un scénario qui se déroule à Seattle. On peut faire tellement de vannes nulles sur le thème des yeux qu'on va rester sobre et se contenter de dire que c'est un scénario pour shadowrunners de tous niveaux d'expérience.

Halloween Concept

● **Shaan** : « Allô ? Le supplément sur les humains, c'est quand ? Toujours pas ? Quand, alors ? ▷

LE TEMPLE DU JEU
bordeaux

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Tél. 05 56 79 70 98
Fax 05 56 79 71 00
57 COURS ALSACE LORRAINE 33000 BORDEAUX

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

PORTAL
En Français
2 Starters + 18 Boosters
+ 3 Cartes Rares offertes
+ 9 Cartes Unco offertes
+ Port offert !!!
399F !!!
Starter: 59F / Boîte (10+2): 590F
Booster: 19F/ Boîte (30+6): 570F

MEN IN BLACK
Le Jeu de Rôles en Anglais
119F !!!

STAR WARS
2e Edition Révisée en Français
+ 2 Blueprint Exclusifs
+ Port offert !!!
246F !!!

FORMULE DE
Circuit Double:
Spa-Francorchamps /Zandvoort 2
+ Port offert !!!
99F !!!

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

BON DE COMMANDE CB 108

A retourner à FANTASTIC TOYS/TEMPLE DU JEU 57 COURS ALSACE LORRAINE 33000 BORDEAUX. Passez votre commande par téléphone au 05 56 79 70 98 ou par Fax au 05 56 79 71 00. Offre valable jusqu'au 05/10/97 et uniquemment par correspondance.

ARTICLE QTE PRIX TOTAL _____F

Paiement par : ❒ Chèque ❒ Mandat Postal (A l'ordre de FANTASTIC TOYS impérativement)

❒ Carte Bancaire N° _____

Expire le :

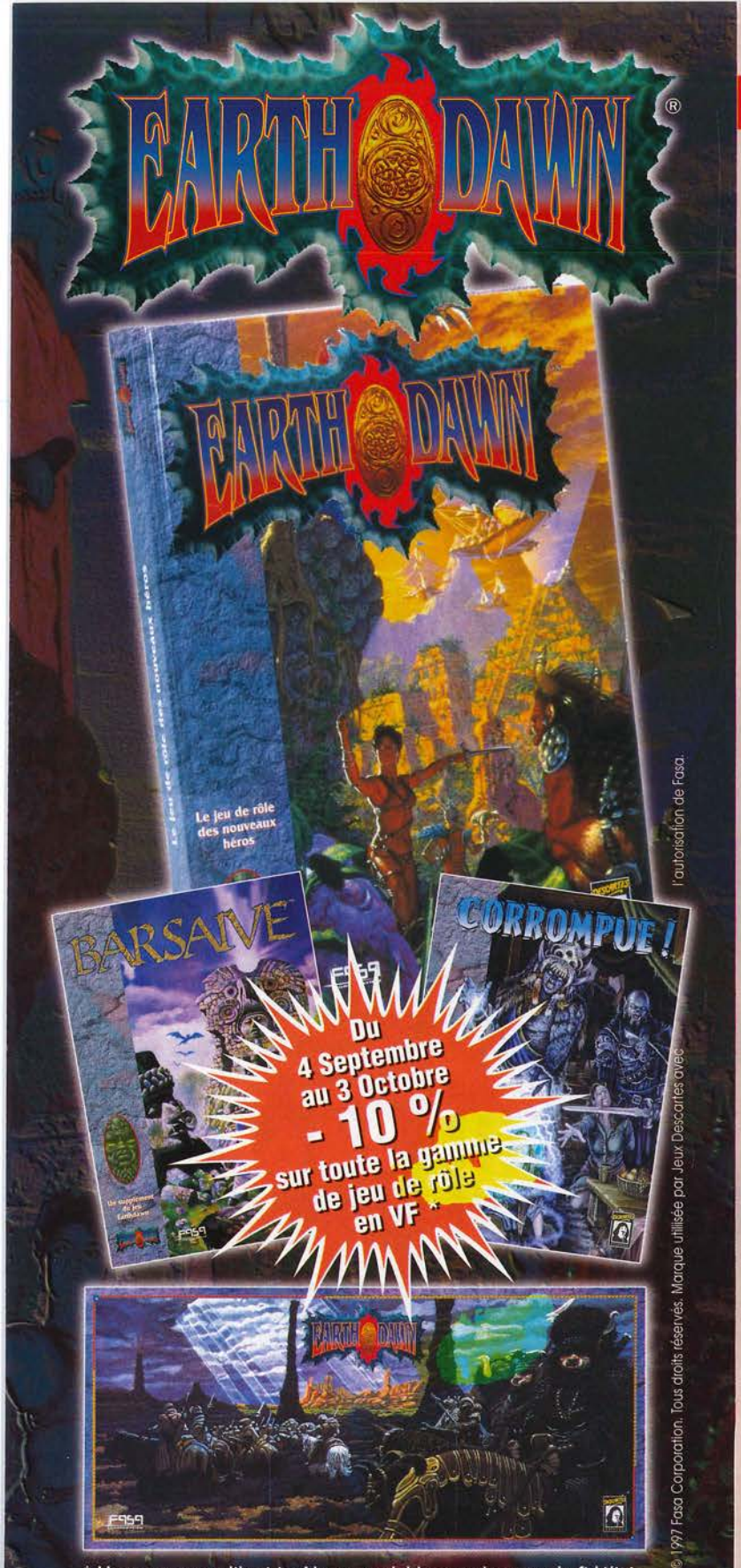
NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

Frais de port 35F (OF si > à 500F)
Colissimo 42F (OF si > à 650F)

CP _____ VILLE _____

Magic : The Gathering : L'assemblée, Portal sont des marques déposées par Wizard of the cost Inc. TOUS DROITS RESERVES - Offres pouvant être modifiées à tout moment sans préavis et valables uniquement par correspondance - Non contractuel. Lecture avec lunettes !!!



* Hors presse et librairie. Non cumulable avec la carte de fidélité.

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

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

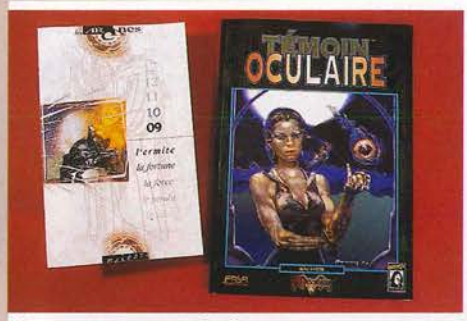
DESCARTES
BOUTIQUES

Paris 17e
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

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

Actualité des jeux



Sûrement en septembre ?
Bon, c'est noté. A la prochaine… »

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : *Le livre du clan Gangrel* sera là dans la deuxième quinzaine de septembre. Bah, l'automne est une saison comme une autre pour commencer à hurler avec les loups-garous…

● **Vampire – L'âge des Ténèbres** : Le Coup d'œil, p. 14, fait toute la lumière sur *Le livre des secrets du Conteur*.

Ludis

● **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* ont été découpés en morceaux par un lapin blanc au rictus sadique, armé d'un épluche-légumes rouillé, puis jetés en pâture à une horde de rats enragés. Tout ça pour dire qu'on est sans nouvelles, mais ça finira bien par sortir…

MultiSim

● **Nephilim** : *L'arcane IX, l'Ermite*, est là depuis un moment. La sortie de *l'arcane X, la Roue de Fortune*, va être couplée avec celle de *l'arcane XI, la Force*. Quant aux *Rose-Croix*, ils ont droit à un Coup d'œil p. 18.

● **Guildes** : *L'atlas du Continent* est là, et critiqué p. 14. Le deuxième volet devrait arriver fin septembre, avec trois nouvelles contrées, plein de cartes en couleur, et tout et tout.

● **Sur le feu : Deadlands**, le meilleur jeu de rôle de l'année 96, galope vers une sortie courant octobre. Profitez de vos derniers jours de calme : bientôt, vos magasins vont être infestés de pistoleros en voie de décomposition et d'esprits indiens hargneux.

Nestiveqnen

● **Sur le feu : Hystoire de fous**, le deuxième jeu de Denis Gerfaud, sortirait à la fin de l'année…

Oriflam

● **Elric : L'atlas des Jeunes Royaumes** est enfin arrivé, très bien, et présenté plus en détail p. 16.

● **Mekton Z : Mekton Z+** est toujours annoncé pour la deuxième quinzaine de septembre. Il est toujours plein d'aides de jeu mais, au train où vont les choses, ces braves robots de combat ont eu le temps de rouiller !

● Le recueil de scénarios pour **Hawkmoon** continue à s'éloigner. Aux dernières nouvelles, il serait – peut-être – pour octobre.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Némésis** : *S.Q.A.D.S.* prend un tout petit peu de retard. Il arrivera sans doute fin septembre, mais peut-être seulement début octobre. Le troisième volet de la gamme Némésis sera du fantastique-contemporain, où l'on jouera des psis. Pas de date ferme et définitive pour l'instant.

● **Soirée enquête** : Pour savoir ce que *Les salauds se cachent pour mourir* a dans le ventre, allez voir le Coup d'œil de la p. 14. *Les vertiges du Ka* est une soirée enquête Nephilim – si si, vous avez bien lu ! – qui sortira aux alentours de la mi-septembre. Magie, magouilles, mystères… et une touche de Lune noire par-dessus tout ça.
A plus long terme, *Meurtres sans gravité*, la soirée enquête spatiale, doit arriver d'ici novembre.

Siroz Productions

● **Nightprowler** : *Mémoire de sang* est là, et coupdœillisé p. 18.

● **Bloodlust** : *Vengeance !* ne devrait pas tarder (s'il n'est pas déjà paru). On vous dit tout le bien qu'on en pense p. 16.

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Commencez à économiser ! La *troisième édition d'INS/MV* arrive ! Fin septembre, le fabuleux jeu de Croc revient avec des règles refondues, tous les archanges et princes-démons en un seul volume (enfin !), deux scénarios d'introduction et tout un tas d'autres choses qui font plaisir. Sur le plan du background, cette troisième édition sera celle du grand retour aux sources chrétiennes. Le Bureau, les musulmans et autres Vikings disparaissent, et on revient à la baston entre anges et démons (toutefois, la troisième force aura droit à son supplément… un de ces jours).

● **Sur le feu : Demonworld**, un jeu avec figurines, arrive en octobre.

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Jeux de RÔles

ADeD
Manuel des joueurs 237
Guide du Maitre 202
Cat. des Armes et équipement .. 119
L'écran du Maître 59
Feuilles de personnages 70
Les Dieux des Monstres 119
Les Mondes de TSR 187
Manuel des Bardes 152
Manuel des Elfes 159
Manuel des Gnomes 159
Manuel des Guerriers 119
Manuel des Humanoïdes 159
Manuel du Magicien 119
Manuel des Nains 119
Manuel du Paladin 159
Manuel du Prêtre 119
Manuel des Psioniques 119
Manuel du Rôdeur 119
Manuel du Voleur 119
Mythes et Légendes 142
Recueil de Magie 128
Night Below: Underdark Camp. 155
New Player's Handbook 135
New DMG 101
MCC Monstrous Manual 126
Annual MC I 93
Annual MC II 93
Option: Combat & Tactics 101
Option: Skills & Powers 101
Option: Spells & Magic 109
DM Option: High Level Camp. 120
Encyclop. Magica I, 2, 3 ou 4 135
The Rod of Seven Parts 155
CD-ROM Volume I, Core Rules 261
Sages & Specialists 101
Annual MC III ***101***
Gates of Firestorm Peak ***105***
Wizard's Compendium I ***135***
World Builder's Guidebook ***104***
A Hero's Tale ***67***
Tales of the Comet ***155***
ROYAUMES OUBLIES **274**
Bestiaire Monstrueux des R.O. 133
Draconomicon 119
Empires de la Côte 102
Catacombes de Solrestoile 69
Elfes de l'Etern. Rencontre 145
Marco Volo (le voleur) 55
Le Monde des Elfes Noirs 127
Ruines de Montprofond 259
Sélénae 74
Ruins of Myth Drannor 135
Ruins of Undermountains I ou II 135
The North Campaign Expansion 135
Player's Guide to the F.R. 84
Wizards & Rogues of the R. 84
Warriors & Priests of the R. 101
Faiths & Avatars 101
Netheril: Empire of Magic ***135***
Volo's Gu. all things Magical ***101***
Heroe's Lorebook ***101***
How the Mighty are Fallen ***67***
Undermountain: Stardock ***42***
RAVENLOFT ***239***
Bestiaire Monstrueux 133
Guide des Fantômes 119
Guide des Vampires 99
Le Navire de l'Horreur 119
Contact Mortel 65
Un festin de Gobelyns 126
Monstrous Compendium I & II 92
Child. of the Night: Vampires ***84***
Requiem: The Grim Harvest ***101***
Guide to Transylvania ***67***
DARK SUN (Soleil Sombre) **182**
Bestiaire Monstrueux 105
L'Alliance Voilée 99
Liberté 163
Négociants des Dunes 99
Tribu d'esclaves 78
Vallée de Feu et de Cendres 120
Dark Sun Revised Ed. ***155***
MC Appendix II 93
The Wizards of Athas ***84***
Psionic Artifacts of Athas ***101***
DRAGONLANCE: Fifth Age ***128***
Planescape (VF) **258**
Monstrous Compendium I ou II 99
Planes of Chaos 155
Planes of Law 155
Planes of Conflict 155
Hellbound: The Blood War 135
Guide to the Astral Plane ***84***
Faces of Evil: The Fiends ***93***
Birthright: Legacy of Kings ***149***

APPEL DE CTHULHU **189**
Le Guide du Caire 122
Le Livre des Monstres 84
Trois Ombres **85**
Guide de Londres ..... **Tel**
Secrets 52
New Orléans 99
Realm of shadow 116
Unspeackable Oath 14/15 71
Dream Land 4ed. 127
Minions 64
Arkham Sanitarium 87
The Dreaming Stone 70
1920's investigator Comp. 110
Dreaming Stone ***70***
New Orleans Guidebook ***99***
Escape From Innsmouth ***133***

Ars Magica 4th Edition ***180***
Maleficium 104
Faeries 102
Fallen Angel ***75***
Parma Fabula (screen) ***90***
Hedge Magic ***84***

Atlantis **227**
Écran ..... **tel**

Battletech 4th Ed. ***165***
Technical R.: 3025 / 3050 99
Technical R.: 3058 119
Explorer Corps ***99***
First Strike! ***79***
The Battle of Coventry ***79***
Map 7.5 ..... ***99***
Field Manual : Free W. L. ***119***
Maximum Tech ***199***
Field Manual : Mercenaries. ***132***

Bloodlust **223**
Les Voiles du Destin 199
Chroniques Sanglantes 119
Vengeance **199**

Bubblegum Crisis RPG ***144***
Before and After ***108***

Changelin: Le Songe **250**
Ecran 105
Guide du Joueur ..... **Tel**
Freeholds and Hidden Glens 76
The Autumn People 60
Nobles: The Shining Host 64
Changeling Player's Guide 118
Shadows on the Hill 76
Court of All Kings 81
The Shadow Court 97
Isle of the Mighty 118
KithBook : Sluag 64
The Enchanted ***87***
Changeling 2nd ED ***162***
Dreaming Dice ***37***
Book of lost realm ***76***

Champions : T.N.M. RPG **150**
Alliances ***84***

Chateau Falkenstein **237**
L'Ere de la Vapeur 151
The Book of Sigils 102
Comme Il Faut 102
Last Notebooks of Leonardo 102
The Memoire of Auberon ***120***

Conspiracy X RPG ..... ***TEL***

Cyberpunk **224**
Wildside 128
Chrome 3 137
Ecran 84
Night City 208
Protect and Serve 137
Enfant de la Nuit 137
Chrome 2 120
Chromebook 4 52
Chrome **120**
Home of the Brave **156**
Bartmoss'brainware ***96***
Firestorm StormFront ***108***

Dark Earth .....
Ecran **95**

Deadlands RPG ***189***
Deadlands Screen 96
The Quick and the Dead 159
The Book o' the Dead ***128***
Perdition's Daughter ***32***
Independance Day ***32***
Smith & Robbards ***128***
Weird Wallin's CD ***96***
Twisted Tales ***32***
The Great Maze Boxed ***192***

Earthdawn **275**
Accessoires Maître de Jeu 107
Les Brumes de la Trahison **123**
Le Compagon **180**
Corrompus ..... **Tel**
Barsaive **227**
Denizens Vol I ou 2 108
Parlointh: The Forgotten City 150
Sky Point and Vivane 150
Earthdawn Companion 108
Earthdawn Survival Guide 108
Throal Adventures 72
Prelude to War ***90***
Blood Wood ***108***
Theran Empire ***120***

Elric **236**
Melniboné 217
La Nef des Fous 126
Les versets impies 133
Est inconnu 132
Ecran 94
Atlas des Jeunes Royaumes **202**
Sailing on the Seas of Fate ***78***
Corum ***132***

Feng Shui ***180***

Fading Suns ***169***
Screen & Weapons 81
Byzantium Secundus 119
Forbidden Lore: Technology 115
Lords of the Known Worlds ***119***
Weird Places ***50***
Price of the Celestial Sun ***122***
Player Companion ***170***

Guildes **255**
Ecran Guildes 85
Les Carnets Pourpres T1 76
Les Venn'dys 114
Romans 42
Le Loom **180**
Terra Incognita **35**
Requiem des Ombres **218**
Atlas **179**
Atlas N°2 ..... **Tel**

GURPS **223**
Conan 151
Magie / Horreur / Cyberpunk / Japon
Créat. fantastiques / Psioniques 132
Ecran 94
Espace 137
Peuples Imaginaires 142
Vampires 179
Warehouse 23 ..... ***108***
Mecha ***108***
Planet Krishna ***108***
Robots ***102***

Reign of Steel ***108***
UltraTech 2 ..... ***108***

Harnmaster RPG 2nd Ed. ***234***
Bestiary ***174***
Magic ***168***

Hawkmoon 2 ..... **239**
L'Ecran 2 ..... **94**

Heavy Gear ***180***
Terra Nova Sourcebook 138
Technical Manual 120
Duelist Handbook 120
Field Guide: North 1 ou 2 90
Field Guide: South 1 ou 2 90
Badlands Sourcebook 114
Character Compendium 138
Southern Republic 150
Northern Vehicle Comp. ***144***
Southern Vehicle Comp. ***144***

Les Héritiers de Kadesh **151**

Imago **180**

in Nomine Satanis (2nd ed) Tel
in Nomine Satanis (US) ***150***
INS (US) Screen ***66***
Night Music ***108***

Skyrealms of Jorune 3rd Ed.136
Atlas Jorune 122
The Gire of Sillipus 82

J.R.T.M. 2ed **213**
Trésors des Terres du Milieu 162
L'Ecran du JRTM 58
La Carte du JRTM 58
Créat.des Terres du Milieu 84
Moria 112
Les Rangers du Nord 108
La Lorien 110
Isengard 108
Les Ents de Fangorn 108
Les Cavaliers de Rohan 108
Le Royaume de Cardolan 110
Rivendell 63
Les Voleurs de Tharbad 63
Aux Portes du Mordor 63
Assassins de Dol Amroth 63
La Porte des Gobelins 63
Ruines des Dunéens 68
Volar & Maiar ***96***
MERP ii RPG ***128***
Elves 128
Angmar 160
Mirkwood 160
Southern Gondor: People 141
Southern Gondor: Land 192
Arnor: The People ***141***
Arnor : The Land ***174***
Deluxe Lord of the Ring Map ***78***
Northern wastes ***174***
Hands of Healer ***115***

Kult **227**
Ecran 94
Taroticum 132
Les Légions des Ténèbres 180
Les Anges Déchus 104
Métropolis 126
Au delà des Limites **112**
Le cœur, l'esprit et l'âme **112**
Kult 2nd ED ***138***
Judas Grail ***90***
Clavis Inferna ***108***
Purgatory ***48***
The Orphanage ***48***

Le Monde de Murphy **179**

Legend of the 5 Rings RPG ***168***
GM Pack ***60***
The Way of The Dragon ***72***
Distant Thunder ***180***

Loup-Garou **179**
L'Ecran + feuilles de personnages 72
Rite de Passage 99
La Voie des Loups 102
Rage sur New-York 120
Le Livre du ver 128
Caerns: Lieux de Pouvoir 145
Le livre du Conteur ..... TEL
Werewolf 2nd Ed. ***151***
Werewolf Screen 2nd Ed. 54
Tribebook (le volume) 54
Project Twilight 64
Freak Legion 64
Rage Across the World Vol. I 108
Warriors of the Apocalypse 76
Black Labyrinth 55
Silent Striders Tribebook 50
Axis Mundi 97
Rage Across the World Vol. 2 101
Werewolf Chronicles Vol. I 108
Bastet 97
Nuwisha 90
Silver Fangs tribe Book ***50***
Litany of the Tribe Vol I ***101***
The Essential WOD ***81***
Frontiers Secrets ***76***
Werewolf Wild West RPG ***151***
Pocker Deck ***66***

Mage, le livre des règles **179**
L'Ecran + une aventure 63
La Trame du Destin 102
Technocratie: Progeniteurs 67
Le Livre des Ombres 154
La Toile Numérique **128**
Mage 2nd Edition ***151***
Mage 2nd Edition Screen 81
Fragile Paths 58
Celestial Chorus 54
Halls of the Arcanum 65
Horizon: Stronghold of Hope 81
Mage Tarot Deck 126
A Book of Shadows 97
The Sons of Ether 54
Verbena 54
Virtual Adepts 54
Void Engineers 54

Akashic Brotherhood 54
Cult of Ecstasy 54
The Chaos Factor 81
Technocracy: Progenitors 54
Iteration X 54
New World Order 54
The Book of Madness 81
Book of Crafts 97
Mage Chronicles Vol I 118
Dreamspeakers 54
Euthanatos ***54***
Storytellers Guide ***97***
Order of Hermes ***54***
Technocracy Syndicates ***54***

Millennium's End v2.0 ..... ***120***

Mekton Z + ... **tel**

Mutant Chronicles **236**
La Confrérie 142
Imperial 142
Le Manuel du Franc-Tireur 108
Capitol 132
Mutant Chronicle 2nd Ed. ***180***
Illian: The Mistress of the Void ***60***
Beyond the Pale ***54***
The 2nd Directorat ***78***

NEPHILIM 2 ..... **265**
Sc. Occ. L 2 ou 3 120
Le livre noir 85
Les Arturiades 180
Ecran Néphilim II 95
Selenim 179
L'Atalante Fugitive 114
Les Arcanes I à 9 (l'unité) 35
Romans 42
L'apprenti **86**
Rose-Croix ..... **Tel**

Nightprowler **255**
Mémoires de sang ..... **tel**

Noir: The Film Noir RPG ***170***

Over The Edge 2nd Ed. ***150***
Forgotten Lives Adventures 96

Palladium RPG 2nd Ed. ***149***

Pendragon **236**
Montagnes Sauvages 137
Land of Giants 120
Lordly Domains ***120***
Arthurian Companion ***90***

Polaris **189**
Écran **90**
Carte **81**
Le Guide des Profondeurs **94**
Pirates ..... **Tel**

Rifts ***150***
Rifts SourceBook 72
England 96
Africa 96
Mercenaries 96
Japon 120
South America Two 120
The Juicer Uprisings 102
Index & Adventures 78
The Coalition War 126
Lone Star ***102***
World Book 14 : New West ***102***
World Book 14 : Spirit West ***102***
World Book 16 : Fed. of Magic ***78***
Coalition Navy ***73***

Rolemaster
Manuel des Combats 68
Man. des Perso. et Camp. 103
Manuel des Sorts 120
L'Ecran de RM 58
Créatures & Trésors 124
Companion I 105
Companion II 126
Companion III 119
Companion IV 111
L'Horreur d'Orgillion 63
Compagnon du Combattant 128
Compagnon du Mage **145**
Rolemaster Std Rules ***180***
Arms Law Standard Revised 96
RM Player Guide 60
Rolemaster Spell Law 3rd Ed. 120
Rolemaster Talent Law 108
Races & Cultures I 96
Castles & Ruins 120
Weapon Law ***108***
Rolemaster Annual 96 ..... ***58***
Black Ops ***96***
Martial Arts Companion ***108***
Essence Companion ***108***
Shades of Darkness ***93***

Runequest **230**
Trolls **208**

Shaan **189**
Les Humains ..... **tel**
Le livre de Schemes 113
Ecran 90

Shadowrun 2nd Ed **237**
Ecran Shadowrun 59
Le Guide de Seattle 189
Le Grimoire 161
Le Démon dans la bouteille 85
La Reine Euphoria 85
Guide de l'Amérique du Nord 170
Les voleurs de narcopuces 94
La Dame de Coeur 80
Nations Americains d'Origine 204
Alerte Rouge 104
Elven Fire 103
Tir Tairngire 204
Des Pourris et des Ombres **94**
Chien de Guerre **141**
Street Samurai Catalog 59
Shadowtech 90
Cybertechnology 90
Awakenings: New Magic 90
Dunkelzahn's Secrets 90
Virtual Realities 2.0 108

The Shadowrun Companion 75
Missions ***108***
Underworld Sourcebook ***75***
Mob War ***72***
High Tech & Low Life ***120***
Target UK ***90***
Rigger II ***108***

S-Q-U-A-D-S ..... **Tel**

Star Wars 2nd Ed. **180**
Star Wars 2nd Ed. révisée **246**
Le Guide de l'Empire 113
Le Guide de l'Alliance 132
Pluie d'Etoiles 65
Les Récupérateurs 65
Manuel du Général Cracken 81
Le Domaine du Mal 71
Guide Etoile de la Mort 98
Manuel du Maître de jeu 115
Ecran du maitre de jeu 81
Supernova 129
Guide de la Trilogie 180
Cargos Interstellaires 129
Eclaireurs 129
L'enlèvement de Crying 75
Fragments Bordure Extérieure 104
Guide de l'Heritier de l'Empire 151
Les étoiles jumelles de Kira **104**
Mort ou Vif **104**
S.W. RPG Revised (couleur) ***162***
Fantastic Technology 90
Galaxy G. I à 9, 11, 12 (l'unité) 90
G. G. #10: Bounty Hunter 105
Wanted by Cracken 90
Gamemaster Handbook 108
Heroes and Rogues 108
Miniatures Battles 2nd Ed. 108
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. 132
Imperial Sourcebook 2nd Ed. 132
Planets Collection 150
Jedi Academy Sourcebook 132
Kathol Rift 90
Shadows of the Empire 132
The Thrawn Trilogy 150
The Darkstryder Campaign 180
The Truce at Bakura 132
Miniature Battles Starter 210
Star Wars Vehicles Starter 210
Shadows Empire: Planet Col 90
Star Wars Live Action RPG ***120***
Tales of the Jedi 150
S.W. Live Action Tool Kit 90
Pirates and Privateers 108
Classic Adventures #4 120
Star Wars Instaint Adventure 90
S.W. Adv Journal Vol v.1 #1 à 13 72
Fantastic Tech. : Droids ***90***
Hires of scums & villainy ***108***
The Mos Eisley Box Set ***210***
Imperial Double Cross ***60***
Black Sands of Sokorro ***108***
Cracken's Fret dossier ***120***
Secret of the Sisar run ***90***
Adventure Journal #14 ..... ***72***

Traveller RPG ***150***
Starships 120
Central Supply Catalog 138
Alien Archives ***138***
Milieu O: The Third Imperium ***138***
First Survey ***138***
Pocket Empires ***130***
Psionic Institutes ***130***
The Long Way Home ***73***

Vampire, le livre de règles **171**
Vampire, l'écran 59
Des Cendres aux Cendres 92
Les Liens du Sang 58
Chicago by Night 149
Succubus Club 135
Diablerie au Mexique 89
Le Guide des Joueurs 157
Le livre de Clan au choix 103
Milwaukee by Night 128
Le livre du Conteur 145
PortFolio 180
Clanbook Gangrel ..... **Tel**
Vampire 2nd ed ***151***
Vampire 2nd screen 54
Dirty Secrets Black Hand 97
The Inquisition 64
Clanbook I Le volume 54
Player's guide to the Sabbat 81
Hunters hunted 54
Player's Guide 2nd ed 118
Los Angeles by Night 97
DC by Night 97
Berlin By Night 75
Storyteller's handbook 91
Storyteller Guide Sabbat 75
Prince's Primer 58
Elysium: The Elder Way 81
Book of Nod 58
Vampire Diary: The Embrace 76
Chicago Chronicle vol. I 118
Chicago Chronicle vol. 2 ou 3 108
Montreal by Night ***81***
Ghouls : Fatal Addiction ***81***
ClanBook Giovani ***54***

Romans Vampire 32
Pins des Clans (au choix) 29
T-Shirts White Wolf 109

Vampire: l'Age des Ten. **197**
Vampire: the Dark Ages ***151***
Écran **81**
Livre des secrets du conteur **tel**
Dark Ages Screen 54
Storyteller's Secrets 81
Constantinople by Night 81
Carpadocian 64
Dark Age Companion ***108***
Liege, lords & lackey **81**
Clash of Will ***43***
Libellius Sangginis I ***76***

The Masquerade
Masquerade Book of Props 81
Elder's Revenge 97
Laws of the Night 58
Oblivion **81**
Liber des Goules ***58***
Laws of the wilds ***81***

Monde des Ténè.: France **189**
Gypsies 76
World of Darkness: Outcasts 81
Destiny's Price 81
WoD Combat Book 81
World of Darkness 2nd Ed. 97
Midnight Circus 76
WoD: Mummy 2nd Ed. ***91***

Warhammer **180**
Pe.rs.o.n.n.a.g.e 88
Mort sur le Reik 150
Le Pouvoir derrière le Trône 132
Middenheim 113
Kislev 142
Repose sans paix 123
Empire en Flammes 142
Le Seigneur des Liches 113
Ecran 36
1er Compagnon 113
Le Feu dans la Montagne 113
Le Sang dans les Ténèbres 104
La Mort sur son rocher 104
Guerre au Royaume des Nains 113
Sombre aile de la mort 123
Le Château de Drachenfels 123
Poisr la Gloire d'Ulric 167
Le Nouvel Apocryphe 142

L'Agonie du Jour 154

Waste World RPG ***150***

Wraith: Le Néant **208**
Ecran Wraith 94
Guide du Joueur 161
Midnight Express 104
Wraith Second Ed. ***151***
Wraith Second Ed. Screen 81
The Quick and the Dead 64
The Hierarchy 64
Dark Kingdom of Jade 81
Dark Kingdom of Jade Adv. 81
Haunts 81
Artifacers 64
Sandmen 64
The Risen 64
Dark Reflections: Spectres 54
Guildbook: Masquers 64
Shadow Players Guide ***97***
Charnel House of Europe ***81***
Haunters ***64***
Mediums ***76***

WARGAMES

Alexandria 269
Iena 1806 278
Révolution Française 306
Scandinavia 306
Vicksburg 1863 ..... **250**
Saratoga **174**
Pegasus Bridge (ASL) ***198***
Battles for North Africa ***228***
War in the Desert ***528***
Barbarossa : Army Group S. ***282***
Flint & Steel ***234***
All Quiet on the W. front ***234***
ASL Annual 97 ..... ***165***
The Great Rail Wars ..... ***Tel***

WARGAMES Fantastiques

Flintloque - The Skirmish 180
Deadloque: Death in the Snow 180
Lady Wintermore's Fangs **180**
Toutes les figurines disponibles
Warzone 237
Warzone compendium ***170***
Figurines ..... Tel
Inferno, Bat. des Abysses **197**

WARHAMMER Nelle Ed. **465**
Armées Chaos 228
Codex 142
Chevalier Sinople 123
Seigneur Dragon Haut Elfe 304
Eltharion sur Griffon 228
Orion, Roi de la Foret 152
Trone du Pouvoir Nain 199
Louen Cœur de Lion 199
Pretre Mage Slaan 304
Ariel, La reine de Loren 152

WARHAMMER 40.000 ..... ***465***
Dark Millenium 285
Codexs 142
Moto d'assaut Space Marine 123
Escouade du Chaos 152
Berzerks de Khorne 71
Motojet Vyper **142**

NECROMUNDA **465**
Outlanders 266
Gang (au choix) 123

SPACE HULK **465**
WARHAMMER QUEST **465**
TALISMAN **369**
Pour tout renseignement concernant la Gamme G.W., nous contacter

MAGAZINES

Inquest 25
Scrye 25
Dragon Magazine (VO) 26
Dungeon 29

Jeux de Cartes

	Boite/Booster
Alien vs Predator	
Starter	645 .tel
Booster	637 .tel
Dés Dragons	**.80**
Dragon Dice	79
Kicker Pack (au choix)	36
Magestorm	79
Battlebox	167
Frost Wings	***36***

Dune
Eye of the Storm Starter .499 .tel
Eye of the Storm Booster .569 .tel

Imajica

Starter	540 .tel
Booster	540 .tel

Legends of the Five Rings

Forbidden Knowledge	493 .12
Anvil of Despair Starter	524 .48
Anvil of Despair Booster	485 .15
Crimson and Jade Start.	524 .48
Crimson and Jade Boost.	485 .15
Obsidian Ed. Starter	524 .48
Obsidian Ed. Booster	485 .15
The Battle of Beiden Pass	132
Time of the Void Starter	**524**
Time of the Void Booster	**485**

KULT
Inferno ..... ***Tel***

last Crusade
BeachHead to Berlin 66

Mythos

Dreamlands Starter	492 .53
Dreamlands Booster	584 .17
New Aeons Starter	492 .53
New Aeons Booster	584 .17

Shadowrun

Starter	492 .53
Booster	570 .17

Star Wars

Starter	569 .53
Booster	546 .16
A New Hope	599 .18
The Empire Strik. B.: Hoth	599 .18
Dagobah	**798 .15**

Le Seigneur des Anneaux

Starter VF	399 .44
Booster VF	428 .13
Middle-earth: Dark Minions	462 .14
The Lidless Eye Start	**439 .48**
The Lidless Eye Boost	**469 .14**
Dragons VF	**449 .13**
Guide des Sorciers	**.tel**
Against the Shad. Boost.	**469 .14**

SPELLFIRE

Starter VF	.75
Booster VF	.21
Dragonlance Boosters	472 .14
Ravenloft Boosters	472 .14
Forgotten Realms Boosters	472 .14
Underdark Boosters	472 .14
Powers Booster	472 .14
Runes & Ruins Booster	522 .14
Birthright Boosters	522 .14
Night Stalkers Boosters	522 .14
Draconomicon Boosters	522 .14
Reference Guide	.64
Reference Guide Vol II	.76

StarTrek Dice Game
Fed. Gal. Class Starship ..... 547 .96
Klingon Var' Cha Class Cru. 547 .96

X-Files - The Card Game

X-Files Starter	547 .50
X-Files Booster	516 .15

Vampire: The Eternal Struggle

Jyhad Starter	430 .47
Starter	430 .47
Booster	475 .14
V:TES Dark Sovereigns	423 .12
V:TES Ancient Hearts	423 .12
V:TES The Sabbat	528 .23
Darkness Unveiled	.85

Guardians

Starter VF	.55
Booster VF	.16
Dagger Isle	.16
Necropolis Park	.12

Netrunner

Starter VF	.99
Booster VF	.16
Proteus	.16

MAGIC

MAGIC VF

Encyclo Magic l'Assemblée	139
•Aquilon VF	
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	190
30 boosters + 6 offerts	569
•Magic 5ème Ed./Mirage	
Starter + 1 boost T.N. offert	.59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost.	590
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	190
30 boosters + 6 offerts	569
•Magic 4ème Ed.	
Starter + 1 boost T.N. offert	.59
8 Starters + 2 offerts	472
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	189
30 boosters + 6 offerts	569
•Visions	
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	190
30 boosters + 6 offerts	569
•Renaissance	
Booster	.11
15 Boosters + 5 offerts	165
45 Boosters + 15 offerts	540
•Terre Natale	
Booster	.11
15 Boosters + 5 offerts	165
40 Boosters + 20 offerts	479
•Boite Magic pour débutant	85

MAGIC VO

•WeatherLight (Aquilon VO)	
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	190
30 boosters + 6 offerts	569
•Magic 5th Ed.	
Starter + 1 boost T.N. offert	.59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost.	590
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	190
30 boosters + 6 offerts	569
•Ice Age	
Starter + 1 boost T.N.	.59
8 Starters + 2 offerts T.N.	472
•Visions	
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	189
27 boosters + 9 offerts	513
•Fallen Empires	
Booster	.12
10 boosters + 2 offerts	120
45 boosters + 15 offerts	539
•Mirage	
Starter + 1 boost T.N. offert	.59
8 Start + 2 offerts + 2 boost.	472
Booster	.19
10 boosters + 2 offerts	189
27 boosters + 9 offerts	513

ACCESSOIRES

Boite de 7 dés Assortis 24
Tube de 7 dés géants 49
Bourse Cuir 29
Bourse Velour 13
DeckProtector dos noir (100) 61
Packs de 40 Pierres + bourse 29
Classeur Ultra-Pro 44
Feuille portes cartes (9 cartes) 120
Feuille portes cartes (6 cartes) 2
Portfolio 4 pochettes 24
Portfolio 9 pochettes 32
Deck Protectors (100) 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro 10

Time of the Void (L5R) 1 Boite Starter + 1 Boite Booster 900F

DRAGONS VF 2 Boites Achetées 800F

DUNE JdC 1 Boite Starter + 1 Boite Booster 950F

Le Seigneur des Anneaux 2 Boites Against the Shadow Booster 850F

Alien vs Predator 1 Boite Starter + 1 Boite Booster 1150F

POUR L'ÉTÉ DES PROMOS TOUTES LES SEMAINES OUVERT JUSQU'À 22H

Pour toute première commande, un avoir de bienvenue de 50F sur une prochaine commande supérieure à 450F.

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

Magic : The Gathering Magic L'Assemblée, Ice Age, Em Glacière, Alliances, Mirage & Visions sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Les jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.

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

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

UN GRANDEUR-NATURE, EN V.F.

Les salauds se cachent pour mourir

(Un)usual suspects

Et hop, une nouvelle soirée-enquête ! Et elle se range nettement parmi les meilleures de la série… Cette fois, SPSR louche vers Tarantino, avec une petite touche de *Tontons flingueurs* pour donner du goût.

Et donc, lâchez une bande de gangsters paniqués (et un otage) dans une planque que les flics ne vont pas tarder à trouver. L'attaque du fourgon a mal tourné, le boss est mort. Qui les a trahis ? Pourquoi ? Et qu'est-ce que c'est que cette mallette pleine de CD-Rom qu'ils ont fauché ? Toutes questions qu'il faudra bien une soirée pour résoudre, même si les huit joueurs mettent leurs neurones en commun (joueurs ou joueuses, d'ailleurs. Même si un seul rôle a été écrit spécifiquement pour une fille, les autres sont féminisables… moyennant un peu de boulot).

La galerie de portraits vaut à elle seule le détour. Elle va du vieux malfrat désabusé au jeune je-suis-con-mais-j'ai-un-énorme-flingue en passant par la femme fatale et le psychopathe halluciné. A lire, c'est très drôle, et à jouer, ça doit être encore meilleur, pour peu que vous ayez un groupe de gros cabotins sous la main.

Techniquement, les règles sont toujours simples, avec plein de petits systèmes pour simuler un tas d'actions diverses et variées. Ils ont le mérite d'être là pour soutenir les joueurs qui n'oseraient pas se lancer, mais certaines (séduire ou propager des rumeurs, par exemple) méritent d'être remplacées par un peu de jeu théâtral. Et si vous pouvez trouver un complice disposant d'un téléphone (et éventuellement) d'Internet pour jouer, de chez lui, les divers contacts de ces chers malfrats, ce n'en sera que mieux. Bref, des comme ça, refaites-en quand vous voulez !

Tristan Lhomme

Un petit grandeur-nature en français édité par SPSR. Prix : 120 F.

POUR GUILDES, EN V.F.

Atlas, Volume Premier

Vivement la suite !

Décrire le Continent quasi infini de *Guildes* relève de la gageure, voire de la folie. Pourtant, la Dream Team Next Generation™ de MultiSim a relevé le gant au moyen d'un guide présentant trois régions très différentes, avec pour seuls mots d'ordre : originalité et rêve à l'état brut. Difficile en quelques mots de les décrire sans en dévoiler bien des mystères. Disons que la Corne de la Sagesse est une sorte d'empire des Indes précoloniales, la Couronne stellaire est aussi vaste que son cartographe est talentueux et les Marches de Gambe réservent bien des surprises avec leur Terre creuse.

Mais au-delà de son incontestable richesse de background, le plus remarquable dans ce supplément est assurément sa qualité d'écriture. *L'Atlas* déborde en effet du cadre de la simple description rôlistique pour lorgner du côté des meilleurs récits de voyages et d'aventure. Le mode narratif choisi, une compilation de notes et de témoignages de différents explorateurs hauts en couleurs annotée par un rapporteur du Sénat, donne l'impression de côtoyer personnellement tout ce petit monde.

Reste que cette petite merveille n'est pas exempte de défauts. Premièrement, et ce n'est pas le moindre, le texte est très dense. Réussir à retrouver rapidement une information en cours de partie est un exploit, et ce même si la plupart des informations techniques sont fournies en annexe. Ensuite, le style même a de quoi donner un sacré complexe d'infériorité au MJ moyen. Restituer correctement, et surtout pleinement, l'ambiance ne sera assurément pas une sinécure. Enfin, il est dommage que les cartes et autres plans aient été réduits au format A4, voire, pour certains, convertis en niveaux de gris. Ayant eu le privilège de baver devant les originaux, je ne peux que m'insurger contre cette hérésie (même si des impératifs de coût peuvent la justifier) ! Mais qu'importe ! *L'Atlas* se doit de figurer dans la bibliothèque de tout amateur d'univers originaux, qu'il soit rôliste ou non. Quant à vous, Madame & Messieurs les auteurs, chapeau bas !

Philippe Rat

Un supplément pour Guildes édité en français par MultiSim. Prix : 189 F.

POUR VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES, EN V.F.

Le livre des secrets du Conteur

Des secrets limpides

Premier vrai supplément pour *L'âge des Ténèbres*, *Le livre des secrets* est aussi une vraie bonne surprise. Non que le contenu de ce livret de 96 pages soit particulièrement génial, mais pour une fois la lecture est agréable, le français correct, l'orthographe et la grammaire respectées. Ça se fête !

Le premier chapitre est un petit tour d'horizon de l'Europe (et un peu du reste du monde), tant mortelle que vampirique. Côté mortel, le résumé historique est bien fait, avec un minimum de bourdes et surtout une « valeur ajoutée » sympa : tous les noms de lieux et de personnages historiques ont été francisés, conformément à l'usage. Même réflexion pour la grande carte en couleurs. Là encore, merci au traducteur ! Côté vampire, il y a des suggestions intéressantes, d'autres moins, mais dans l'ensemble, c'est du bon boulot, qui fera une base de travail très intéressante.

Le chapitre II propose des informations plus ou moins en vrac sur le Moyen Âge, ainsi que des conseils adressés au Conteur sur l'art et la manière de préparer sa partie. La partie « mœurs et mentalité » est très bien, quoiqu'un peu brève.

Le chapitre III développe considérablement les conseils de campagne qui se trouvaient dans le jeu. Disons-le, il n'y a pas de quoi se relever la nuit, mais quelques conseils de bon sens ne font jamais de mal avant de se lancer…

Enfin, le chapitre IV et dernier est un fourre-tout technique où l'on trouve de l'intéressant (le petit topo sur les gargouilles), du moyennement palpitant (celui sur les goules) et de la… heu… enfin, des considérations sur les dragons, les graals, les épées magiques et autres licornes. Là, on prend ou on laisse. En ce qui me concerne, mon choix est fait, mais tous les goûts sont dans la nature…

En définitive, un supplément un peu inégal, mais avec assez de bonnes choses pour justifier son achat si vous avez envie de donner un peu d'ampleur à votre campagne de *L'âge des Ténèbres*.

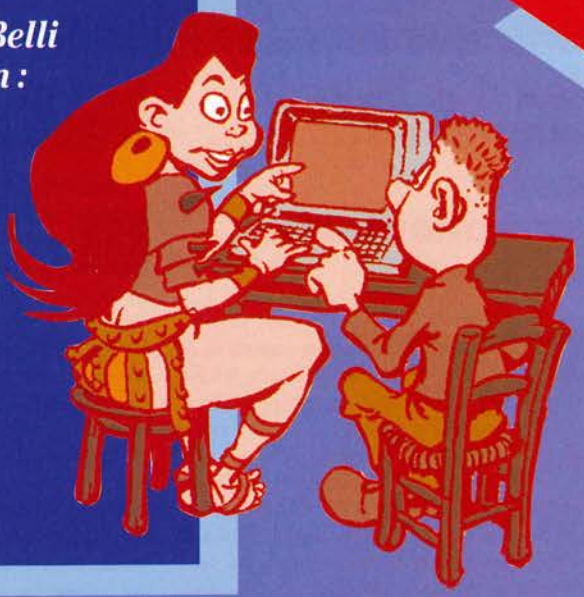
Tristan Lhomme

Un supplément en français pour Vampire : L'âge des Ténèbres, édité par Hexagonal. Prix : 126 F.

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.

POUR ELRIC, EN V.F.

Atlas des Jeunes Royaumes Vol. 1, le continent nord

Du bon, du beau, du Chaos

Au fil des années, les Jeunes Royaumes prennent de l'épaisseur. Après une série de suppléments consacrés aux îles de l'océan Central (Pan Tang, Melniboné et les Cités Pourpres), et une petite excursion dans l'est inconnu, on revient sur la terre ferme avec cet excellent atlas.

En un peu plus de 150 pages, on découvre Nadsokor, ses mendiants et son seigneur du Chaos, les déserts orientaux et leurs nomades, l'abominable forêt de Troos et le très malsain royaume d'Org, les deux grands royaumes d'Ilmiora et de Vilmir, tous deux alignés sur la Loi (avec des nuances)... sans oublier quelques bonnes surprises, dont Tanelorn.

La traduction est correcte, et la lecture est agréable. L'ambiance des différents pays transparaît bien, de l'horrible stagnation de Vilmir à la somnolence paisible de Tanelorn. La visite guidée qui occupe l'essentiel du supplément est bourrée de bonnes idées, et un MJ un peu attentif peut en tirer des heures de jeu sans trop se fatiguer.

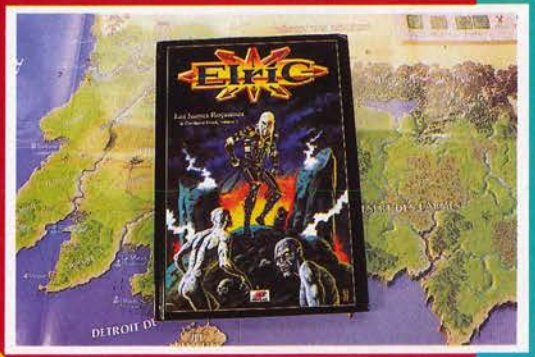
Évidemment, à ce stade, les vétérans qui ont connu *Stormbringer* vont grogner : « Encore le continent nord ! Quand est-ce qu'on verra le sud ou l'ouest ? » Bonne question, mais à l'heure actuelle, Chaosium ne manifeste aucune intention de sortir le volume 2. Cela dit, pas de panique, il finira bien par arriver, probablement avant le prochain millénaire...

En lui-même, le texte suffirait à justifier l'achat. Mais ce n'est pas tout... Là où il faut tirer son chapeau à Oriflam, c'est pour la qualité du matériel. Chaosium avait produit un petit livret mal fagoté, mal illustré et écrit tout petit. Les joueurs français vont pouvoir se mettre quelque chose de joli sous les yeux. Les illustrations sont belles, la maquette claire et aérée, la couverture rigide et, surtout, la grande carte en couleur est MAGNIFIQUE !

Évidemment, tout ça se paye, et c'est le seul vrai défaut de ce supplément : il va faire un trou dans votre budget. Mais bon, quand on aime, on ne compte pas. N'est-ce pas ?

Tristan Lhomme

Un supplément pour Elric édité en français par Oriflam. Prix : 213 F.



POUR AD&D, EN V.F.

Les carnets d'Elminster

« L'écologie des Royaumes oubliés »

Connu pour transformer les importuns en crapauds, le plus célèbre magicien des Royaumes se distingue à nouveau par l'arrivée d'un ouvrage unique en son genre. Un recueil de magie ? Une liste de sortilèges ? Vous n'y êtes pas... *Les carnets d'Elminster* regroupent tout ce qu'il faut savoir sur la faune et la flore des Royaumes oubliés. Le climat, les différents phénomènes naturels, les habitudes méconnues d'une foule de créatures... Ce supplément – rédigé à la première personne, avec anecdotes et souvenirs variés – est une mine d'informations sur la matière première du monde. On y apprend beaucoup sur les monstres, petits et grands, ainsi que sur la vie secrète des végétaux, des simples herbes aux arbres des forêts du Cormanthor. Le ton se veut très professionnel : évolution des systèmes organiques, organisation des tribus gobelines, écologie détaillée des créatures et des plantes. Cependant, les descriptions sont toujours assorties de petites remarques ou d'observations personnelles, qui rendent l'ouvrage vivant et sympathique : « L'Anauroch, le Grand Désert, est une steppe où l'eau est plus précieuse que les diamants et où un jour frais est aussi rare qu'un orque cultivé. » Quel humour, vraiment ! Au total, neuf livrets d'une trentaine de pages bourrées d'infos exploitables et d'éléments de background, rumeurs, légendes et autres bribes de synopsis. Le premier livret, le *Manuel de l'explorateur*, est une introduction qui présente les découvertes du mage et des différentes personnalités qui l'ont aidé dans son œuvre. Il contient aussi près de soixante tables de rencontres aléatoires, assez classiques, qui permettent d'utiliser efficacement les créatures décrites dans les huit autres livrets (qui se répartissent la description des grandes régions du monde : de l'Anauroch aux marais du Cormyr, en passant par la mer des Étoiles déchues et les Rocterres). L'ensemble est assez plaisant à lire, les textes sont clairs, les pages bien structurées et les illustrations de Dan Frazier. En définitive : incontournable pour les MJ adeptes de profondeur et de détails, superflu pour les autres. Moi ? Aime beaucoup !

Julien Blondel

Un supplément pour AD&D en français édité par Descartes Éditeur sous licence TSR. Prix : 230 F.

POUR BLOODLUST, EN V.F.

Vengeance !

You killed my body, prepare to die !

Il y a toute une tradition de la science-fiction qui utilise les thèmes de l'heroic fantasy mais qui, après un secret révélé, montre que l'on est finalement bien dans un univers de « science » (où tout finit par s'expliquer) plutôt que dans un univers de « fantasy » (où magie et dieux sont les sources inexplicables du merveilleux). Un des indices qui permet de savoir que l'on est dans ce genre d'univers est l'absence de dieux, la magie n'étant « qu'une » capacité proche des psis (vous me direz que les psis sont parfois aussi « magiques » que la magie, et vous aurez raison).

Pour ceux qui ont découvert *Bloodlust* à sa parution, le jeu a toujours eu l'image d'un univers « bourrin ». On y joue des armes-« dieux » aux pouvoirs quasi magiques, contrôlant des êtres humains afin de connaître à travers eux des sensations de puissance, de violence et autres joyeusetés. Bref, un univers où Conan le Barbare serait guidé par Stormbringer.

Or, après une campagne titanesque (*Éclat de lune*, en cinq volumes), qui alliait violence et diplomatie (si !), on finissait par apprendre que les armes-dieux venaient « d'autre part ». Le supplément *Les voiles du destin* permettant ensuite de découvrir les secrets de cette origine.

Vengeance ! va plus loin en dévoilant Vaeriel, le continent où vivent les mystérieux Stilfari'n. On y découvre de dangereuses jungles, des nécromanciens très « White Wolf », une technologie « étonnante »... J'aimerais bien vous en dire plus, mais les futurs meneurs de jeu me tueraient d'en révéler trop. *Vengeance !* est, à tous points de vue, que ce soit au niveau de l'écriture, des conseils de jeu ou des informations utiles, un supplément de très haut niveau, comme on aimerait en lire plus souvent. Il donne envie de refondre *Bloodlust*, en repartant « depuis la fin », en modifiant même les désirs des armes ; en ajoutant par exemple le désir de Connaissance (légendes, histoire du monde, retrouver sa mémoire) à la place d'un ancien désir de votre choix ! *Bloodlust* était violent, il finit par devenir subtil !

Pierre Rosenthal

Supplément de 190 pages pour le jeu de rôle Bloodlust, édité en français par Siroz Productions. Prix : 209 F.

(Couverture non disponible pour la photo au moment où nous imprimons.)

Nos Boutiques vous accueillent

JEUX DE ROLES

AD&D VF et VO

Guide du Joueur	237F
Guide du Maitre	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 Humanoids	159F
Armes et Equipement	135F
Dieux des Monstres	135F
L'épreuve du magicien, voleur, Clerc ou Guerrier	54F
Le Monde T.S.R	187F
High level campaigns	*119F*
Combat & tactics	*119F*
Sages & Specialists	*119F*
Encyclopedia Magica	*168F*
Annual MC III	*119F*
World Builder's Guide	*123F*
ROYAU. OUBLI. 2 éd	Tél.
Selenae	74F
Aventures des R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Monde des Elfes Noirs	144F
Draconomicon	119F
Ruines de Monts Prof.	275F
Elfes de l'Eternelle Ren	159F
"MarcoVolo":Départ	61F
"Marco Volo":Voyage	61F
"Marco Volo":Arrivée	61F
Catacombes de Soirét.	69F
Empires de la Côte	102F
Faith & Avatars	*119F*
Volo's Gu. all Magical	*119F*
Netheril: Campaign	*158F*

BIRTHRIGHT

Players secrets :Halskapa, Khourane,Stjordvik	*50F*
Rjurik Highlands	*122F*
Naval Battle Syst	*61F*
Legends of hero kings	*119F*
Havens of Great Bay	*122F*

DRAGONLANCE

Heroes of Steel	*109F*

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

APPEL de CTHULHU	189F
Ecran	72F
Manuel du Gardien	104F
Manuel de l'investigat.	151F
Le Livre des Monstres	84F
Cthulhu Live	*109F*

ATLANTYS	227F
Ecran	Tél.

ARS MAGICA	Tél
Ars 4th Ed.	*192F*
Les extensions en vf & vo	Tél

BATTLETECH 4th	*160F*
Les extensions en vo	Tél

BITUME	137F

BLOODLUST	223F
Ecran	89F
Chroniques Sanglantes	120F
Vengences	199F
Romans	47F

BUBBLEGUM CRISIS	*153F*

CHANGELIN	246F
Ecran	104F
CHANGELING	*144F*
Book of Storytellers	*104F*
Freehold & Hidden G.	*86F*
Automn People	*69F*
Nobles: Shinning host	*69F*
Immortal Eyes	*86F*
Immortal Eyes 2	*86F*
Court of all Kings	*86F*
Troll KithBook	*69F*
Player's Guide	*126F*
Isle of the Mighty	*126F*
Sluagh KithBook	*69F*
The Enchanted	*93F*
Chateau Falkenstein	237F
Ere de la Vapeur	151F

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

CONSPIRACY X	*Tél.*

CYBERPUNK	225F
Ecran	84F
Chrome 3	137F
Home of the Brave	156F
Chrome I	120F

L'AGE des TENEBRES	197F
L'Ecran	81F
DARK AGES	*160F*
Ecran Dark Ages	*58F*

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
tél : 04 91 48 25 43

Storyteller's Secrets	*87F*
Constantinople	*87F*
Clanbook Cappadocian	*69F*
Liege, Lord & Lackey	*87F*

DARK EARTH	265F
Ecran	95F

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

EARTHDAWN	275F
Accessoi. du Maître	107F
Les Brumes de la Trahison	113F
Compagnon	180F
Arcane Mysteries Barsaive	*96F*

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

ELRIC	236F
Ecran Elric	94F
Melniboné	217F
La nef des fous	127F
Versets Impies	133F
Est Inconnu	132F
L'Atlas des Jeunes Roy.	Tél
Les extensions en vf & vo	Tél

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*
Forbid. Lore: Techno	*109F*
Lords of Known World	*115F*
Weird Places	*84F*

GUILDE	255F
Ecran Guilde	85F
Les Carnets pourpres	76F
LesVenn'dys	120F
Le Loom	179F
Requiem des Ombres	218F
L'Atlas du continent 1	Tél
Terra incognita	34F

GURPS	210F
Ecran	95F
GURPS Psioniques	132F
GURPS Vampire	179F
Vehicule 2nd	*128F*
Aliens	*115F*
Martial Arts 2nd	*128F*
Psionics	*109F*
Creatures of Night	*109F*
Compendium II	*141F*

HAWKMOON II	240F
Ecran 2ème Ed	94F

IMAGO	180F
Chaos Puissance 5	44F
Projet Nexus 1	35F

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

JRTM 2nd Ed.	213F
Ecran JRTM	64F
Carte des TdM	64F
Créatures des TdM	84F
Moria	112F
Trésors des TdM	163F
Ruines Hantées Dun.	69F
Valar & Maïar	137F
Deluxe L of Ring Map	*77F*

KULT	227F
Fables et Reflets & écr.	94F
Tarotcum	132F
Légions des Ténèb.	180F
Anges Déchus	104F
Métropolis	161F
Au delà des Limites	113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Ame	113F

LEGENDS OF 5 RINGS	*180F*

LOUP-GAROU	179F
Ecran	72F
Rite de passage	99F
La voie des loups	102F
Rage sur New-York	120F
Le livre du Ver	129F
Caem Lieux de Pouvoir	146F
Le Livre du Conteur	Tél
WEREWOLF 2nd Ed	*160F*
Screen 2nd Ed	*58F*
Player's guide	*104F*
Umbra	*87F*
Shadow Lords,	
Silent Striders	*58F*
Storyteller handbook	*104F*

MARSEILLE

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

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*
Rage Across World 2	*115F*
Midnight Circus	*87F*
Werewolf Chronicles 1	*127F*
Bastet	*104F*
Nuwiska	*69F*
Silver Fangs	*58F*
Werewolf Chronicles 2	*127F*
WILD WEST	*180F*

MAGE	179F
Ecran	63F
La trame du destin	102F
Techno. les Progéni.	67F
Le Livre des Ombres	154F
La Toile numérique	129F
Mage 2nd Ed.	*160F*
Mage Scre.,Hidd. Lore	*87F*
Progenitors	*58F*
Verbena,Celestial Chorus, Cult of Extasy,Dreamspeakers, Akashic B., Euthnatos	*58F*
Technocracy NWO	*58F*
Mage portfolio	*87F*
Chaos factor	*87F*
The fragile path	*63F*
Mage Tarot	*162F*
Void Engineers	*58F*
Horizon:Stronghold ...	*87F*
Book of Craft	*104F*
Book of World	*127F*
Mage Chronicles, vol 1	*127F*
Book of Mirrors	*104F*

MEKTON Z	236F
Ecran	94F
Manuel Tactique	94F

MUT. CHRONICLES	236F

NEPHILIM 2ème Ed	265F
Ecran Neph 2	95F
Arcane : Le Batteleur	32F
Arcane : La Papesse	32F
Arcane : l'Impératrice	32F
Arcane: l'Empereur	32F
Arcane: Le Pape	32F
Arcane: l'Amoureux	32F
Arcane: Le Chariot	32F
Arcane VIII	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

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

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

RAOUL D'AC Raôul	34F

REVE DE DRAGON	Tél.
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 Harpsichore	110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3	35F
L'Unirève	189F

RIFTS	*132F*

ROLEMASTER

Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F

NICE

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

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	146F

RUNEQUEST	230F
Les Trolls	209F

SCALES	209F
Nature	137F
Romans	47F

SHAAN	189F
Le Livre de Shaems	94F
Ecran	94F
Lumière du matin	49F
Archeos	Tél.

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

STAR WARS 3ème	Tél.
Ecran	86F
Materiel 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 l'h. Tatooine	57F
Bataille du soleil d'Or	63F
Outrespace	65F
Pluies 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'enlvmt C.D. Singer	72F
Supernova	130F
Guide de la Trilogie	189F
G. héritiers de l'Empire	151F
Etoiles Jumelles de Kira	104F
Morts ou Vifs !	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 oper.	*96F*
The Truce at Bakura	*141F*
Heroes & Rogues	*115F*
Rebel sourceb 2nd Ed	*141F*
Imperial sourc 2nd Ed	*141F*
Sourcebook 2nd Ed	*141F*
Goroth:Slave of Emp.	*96F*
Planets collection	*160F*
Platt's starport guide	*160F*
Classic campaigns	*96F*
Alliance intel. reports	*141F*
Jedi Academy Sourceb	*141F*
The Kathol Outback	*96F*
Kathol Rift	*96F*
Thrawn Trilogie Sourc	*160F*
Darkstryder	*192F*
Adv. Journal #4 à 13	*77F*
GG 1 à 9, 11 ou 12	*96F*
GG10 Bounty hunter	*115F*
Shadows of Empire	*96F*
Imperial Entanglemts	*96F*
Best of S.W Adv Journ	*128F*
Star Wars Live Action	*128F*
Live Action Adv	*96F*
Tales of the Jedi	*160F*
Operation Elrod	*63F*
Classic Aventures 4	*128F*
Instant Adventures	*96F*
Pirates & Privateers	*115F*
No disintegration	*96F*
Mos Eisley boxed set	*224F*
Hives of Scums & Vil.	*116F*
Black sands of Socorro	*116F*
Imperial Double-Cross	*64F*
Fantast. techn : Droïds	*96F*

THOAN	280F
Thoan de luxe	340F
Ecran	40F
Arwoor	180F

TOON	152F

NIMES

14, rue de l'Agau
tél : 04 66 67 15 58

Ecran & Supplément	120F
Silence on Toon	123F

VAMPIRE	171F
Ecran Vampire	60F
Le Livre du Conteur	146F
Cendres aux cendres	92F
Liens du sang	58F
Chicago la nuit	149F
Succubus club	135F
Diablerie au Mexique	89F
Guide des joueurs	157F
Livre Clan Toreador	103F
Livre du Clan Brujah	103F
Livre du Clan Tremere	103F
Milwaukee by night	128F
Livre Clan Grangrel	103F
Vampire 2nd Ed	*160F*
Vampire Screen 2nd	*58F*
Dirty secr Black Hand	*104F*
The Inquisition Clanbook	*69F*
Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu,Toreador, Tremere,	
Ventrue, Assamite,Setite,	
Tzimisce ou Lasombra	*58F*
Player's guid Sabbat	*87F*
Sabbat Storytellers	*87F*
Giovan: Blood & Fire	*104F*
Hunter hunted	*58F*
Player's guide 2nd	*127F*
Los Angeles by Night	*104F*
Berlin by Night	*87F*
Storyteller's handb	*104F*
Prince's Primer	*63F*
Elysium: Elder Way	*87F*
Book of Nod	*63F*
Chicago Chronicles 1	*127F*
Chicago Chronicl. 2	*115F*
Chicago Chronicle 3	*115F*
Montreal by Night	*87F*
Clanbook Ravnos	*58F*
Diablerie	*69F*
Cities of Darkness 1	*116F*
Ghouls Fatal Addict.	*87F*

WARHAMMER	180F
Ecran	38F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E	95F
1er Compagnon	114F
La camp. Impériale	151F
Sombre aile de la mort	123F
Pour la gloire d'Ulric	168F
Nouvel Apocryphe	142F
L'agonie de la Lumière	154F
Grimoire	Tél
Manuel du Joueur	95F
Arcanes Magiques	95F

WASTEWORLD	160F

WEREWOLF : The Wild West	
The Wild West	180F
TWW Pocker Deck	85F

WITCHCRAFT	145F

World of Darkness

FRANCE	189F
Outcasts	*87F*
Destiny's Price	*87F*
Combat Book	*87F*
World of Darkn. 2 ed	*104F*
Midnight Circus	*87F*
Mummy 2nd Ed	*104F*

WRAITH	208F
Ecran Wraith	94F
Guide du Joueur	161F
Midnight Express	104F
Wraith 2nd Ed	*160F*
Buried Sec. screen 2nd	*87F*
Love beyond Death	*58F*
Sea of Shadows	*69F*
Wraith Players guide	*104F*
The Quick & the Dead	*69F*
The Hierarchy	*69F*
Dark Kingd. of Jade	*87F*
Dark Kingd adventu	*87F*
Haunts	*87F*
Midnight Express	*69F*
Necropolis: Atlanta	*87F*
Artificers	*69F*
Sandmen	*69F*
Masquers	*69F*
The Risen	*69F*
Dark Refl.:Spectres	*58F*
Shadow Players Guide	*104F*
Charnel Houses of Eur	*87F*
Haunters	*69F*

Mind's Eye Theatre

Laws of the Night	*63F*
Elder's Revenge	*104F*
Oblivion	*87F*
Liber des Goules	*63F*
Laws of the Wild	*87F*

JEUX DE PLATEAU

Meurtre à l'Abbaye	218F
Le secret du Nil	126F
Elixir	113F
Alambic	57F
Il était une fois	113F
Civilisation	288F
Diplomatie	288F
Méditerranée	261F
Formule DÉ	198F

3615 LACRYPTE
Venez nous rejoindre

WARGAMES

Europa Universalis	340F
Extension Europa	90F
Grand Siècle	350F
Révolution	299F
S.P.Q.R	330F
Sagunto	330F
Waterloo	309F
Iena	309F
World in Flame Classic	*384F*
World in Flame Delux	*768F*
Great War at Sea	*239F*
War in the Desert	*563F*

SOIREE ENQUETE

Série Noire à l'encre rouge	74F
Cinq cadavres à la UNE	93F
Dieu est mort	93F
OVNI soit qui mal y pense	114F
L'Ivresse des Profondeurs	114F

ACCESSOIRES

Dés	4F
Boite de 7 dés assortis	24F
Bourse de Cuir	29F
Classeur UltraPro	40F
Feuilles Portes Cartes	1,6F
Portfolio A4	32F
Deck Protector	40F
Deck Pro Magic	40F
Protège cartes (100)	9F
Deck Black Shield	70F

WARGAMES FANTASTIQUES

Toute la gamme de ces Figurines est disponible.

EPIC Nouvelle version	490F
Warhammer 40.000	490F
Dark Milenium	300F
Codex	150F
Warhammer	490F
Magie nouvelle Ed.	300F
Livre d'armées	150F
Necromanda	490F
Outlanders	280F

WARZONE	237F
Compendium 1	180F
Warzone Mag. 1 à 7	11F

INFERNO	187F
Towers of Bel	216F

Flintloque	180F
Deadloque	180F
Dresda	180F

JEUX DE CARTES

En Francais

Les Terres du Milieu:

Dragon booster VF	18F
Compagnon du Sorcier 120F	
Guardians, Net Runner, Kult, Dés Dragon, Spellfire, Mythos...	

In ENGLISH

DUNE

Starter et Booster	*Tél.*

Legends of the 5 Rings

Crimson & Jade - Obsidian	
Starter	*54F*
Booster	*16F*

Lidless eye

middle earth

Starter	*59F*
Booster	*18F*
Dagobah Boosters	*17F*
X-files 101361	*18F*
Dark Eden	*Tél.*
Dragon D: Frostwings	*36F*

et aussi...

Vampire T.E.S, Battletech, Rage, Arcadia, D. Dice, Middle Earth,Guardians,Mythos

04 91 94 22 50
7,cours Lieutaud
13006 Marseille

MAGIC The Gathering™

En Français - *In English*

Weatherlight

Booster	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
30 Boosters + 7 Offerts	*570F*

PORTAL Tél.
5ème Edition

Booster	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
27Boosters + 9 Offerts	*513F*
Starter	59F
10 Starters + 2 Offerts	590F
10 Starters + 2 st + 2 Boos	*590F*

VISIONS

Booster	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
27 Boosters + 9 Off	*513F*

MIRAGE

Starter - *Starter*	59F
10 Starters + 2 Offerts	590F
5 starters + 1 offert	*295F*
Booster - *Booster*	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
27 Boosters + 9 Off	*513F*

CHRONICLES

Booster	*16F*

RENAISSANCE

Booster	10F
42 Boosters +18 Offerts	420F

HOMELAND

Booster	12F

FALLEN EMPIRE

Booster	*12F*

Magic: The Gathering, Magic: l'Assemblée, Ice Age, Ere Glaciaire, Alliances, Mirage, Multiverse, Visions sont des marques déposées par Wizards of the Coast, INC. Tous droits réservés.

Juillet 97. Nos prix sont valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à parution du numéro suivant, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

POUR NEPHILIM, EN V.F

Les Rose-Croix

Boire la Coupe jusqu'à la lie...

Entre 1614 et 1617 paraissent trois manifestes qui esquissent les objectifs des membres de la Rose-Croix en faisant référence à un fondateur mythique, Christian Rozencreutz, qui aurait connu deux siècles auparavant l'initiation ultime aux mystères de l'ésotérisme. Les Rose-Croix n'ont en fait survécu que grâce à une émulation entretenue par le mystère de leur identité supposée.

Les auteurs ont tenu compte de l'histoire, mais comme avec les Templiers, ils l'ont enrichie à la sauce *Nephilim*. L'arcane des Coupes ne remonte pas à Rozeucreutz, qui n'est qu'un mensonge de plus, mais à une origine antique, voire adamique : son fondateur, Ram, fut créé par les Kaïm peu avant leur chute. Ayant eux aussi un contentieux avec les Nephilim, et persuadés que l'homme est appelé à les supplanter dans l'ordre cosmique, les Rose-Croix n'attendent que les conditions favorables pour l'ascension vers le lieu de Vérité qui ouvrira la voie de la perfection humaine. Ce supplément, richement documenté, décrit ce qui apparaît comme les savants fous de service, ayant développé une tekhné (mélange de technique et de magie) leur conférant des connaissances supérieures dans bien des domaines. Ceux-ci sont présentés dans l'organisation de la confrérie, les « branches de la Croix »... Au nombre de cinq, dont une « invisible », elles sont détaillées dans leur activité (technologie, magie et manipulation) et dans leur hiérarchie, pour une somme assez claire et directement utilisable.

Abouti sur la forme et le fond, ce supplément ne suscite qu'un regret : un sentiment de déjà-vu. Plus pervers et retors que les Templiers, les Nouveaux Méchants n'en restent pas moins prévisibles. Les termes changent, mais la conquête du monde est en vue. En essayant d'éviter tout manichéisme dans le jeu, les auteurs ont substitué aux forces du mal des entités concurrentielles et par nature incompatibles entre elles, et qui règlent leurs comptes à la manière d'une vendetta, sans espoir de grand pardon. Ici seules les méthodes changent. Et d'un point de vue purement ludique, cela devrait suffire à apporter du nouveau sur les tables.

Sylvain Ferrieu

Supplément pour Nephilim édité par MultiSim. Prix : 179 F.

POUR NIGHTPROWLER, EN V.F.

Mémoire de sang

Il est frais mon PNJ, il est frais !

Nous vivons une époque formidable. Tout est recyclé, transformé, réapproprié. Les jeux de rôle deviennent des jeux de cartes qui deviennent des jeux informatiques qui deviennent des romans qui deviennent des jeux de rôle (voir *Legend of the Five Rings* pp. 22-23). Je passe sur la phase T-shirt et tatoos. Donc, suivant cette logique, *Nightprowler* le JdR est aussi devenu *Nightprowler* la gamme de romans dont trois d'entre eux (*Premiers sangs*, *La voie du sang* et *Le prix du sang*) payent leur dû au premier-né JdR sous la forme d'un supplément.

Mémoire de sang recense et décrit tous les intervenants des romans. C'est donc, pendant 90 pages, un défilé de PNJ. Pour chacun, on apprend son histoire personnelle, ses relations avec les autres personnages, sa personnalité et ses traits de caractère les plus marquants, sa description physique, son rôle dans les romans et on finit bien sûr par les caractéristiques techniques. Pour certains on a même droit à un scoop : ainsi Kreïst, un psychopathe notoire, n'est-il pas du tout mort comme le croit le lecteur naïf... Esbaudissant, non ? Non ? Certes, je suis un peu comme vous, ce genre de révélations me laisse froid, tout comme une bonne partie du background puisque je n'ai pas lu les romans et que, mon Dieu, je n'ai pas nécessairement envie de m'y mettre.

Alors que reste-t-il à me mettre sous la rapière ? Une galerie de PNJ, souvent bien dessinés, suffisamment longue pour meubler mes 38 prochains scénarios, une courte aventure, et quelques pages de nouveaux sorts, créatures, lieux et règles optionnelles. Et aussi un excellent dictionnaire d'argot des Sept Cités, savant mélange d'invention et d'expressions reconnues. Un babillard à abloquir pour les fondus des flouants sur les grinches*.

Serge Olivier

* Alors le cave, on entrave que dalle à l'argot ?
Un p'tit coup de Champollion pour toi mon pote :
un livre à acheter pour les amateurs de jeux sur les voleurs.

Un supplément pour Nightprowler édité en français par Siroz Productions, d'après des romans parus aux éditions du Khom-Heïdon. Prix : 139 F.

POUR EARTHDAWN, EN V.F.

Le Compagnon Barsaive

Du facultatif et de l'excellent

Après s'être assoupi pendant un an, Descartes s'ébroue et publie coup sur coup deux gros suppléments pour *Earthdawn*.

Le Compagnon est essentiellement un manuel technique qui permet de développer des personnages au-delà du huitième cercle, jusqu'au quinzième. Il n'est pas mal fait, mais pas franchement essentiel non plus, du moins dans un (long) premier temps. En faire le deuxième supplément traduit en français est d'ailleurs passablement surprenant !

Barsaive par contre est autrement plus excitant. En effet, *Earthdawn* est un jeu qui fonctionne sur le décalage que son background instaure entre les poncifs de la fantasy (on est en terrain connu) et des trouvailles qui finissent par rendre l'univers, très enlevé et héroïque, attachant.

Barsaive, c'est 180 pages bourrées jusqu'à la gueule d'informations essentielles – dont les deux tiers pour les joueurs et le dernier tiers pour le MJ. Après un historique sur le Châtiment et ces cochons de Thérans, plusieurs chapitres détaillent Barsaive et apportent un peu de consistance à une terre vaste et contrastée : la vie quotidienne, le commerce, les cités et les villes, etc. Tous les chapitres sont bien faits, mais certains sont plus indispensables que d'autres : celui sur la magie est très précieux pour mieux comprendre la théorie magique du jeu, celui sur les voyages est très pratique et divertissant, puisqu'à Barsaive on se déplace à pied, à cheval, en bateau à aubes ou en navire volant, ce qui donne une bonne idée de la diversité et du fun du jeu.

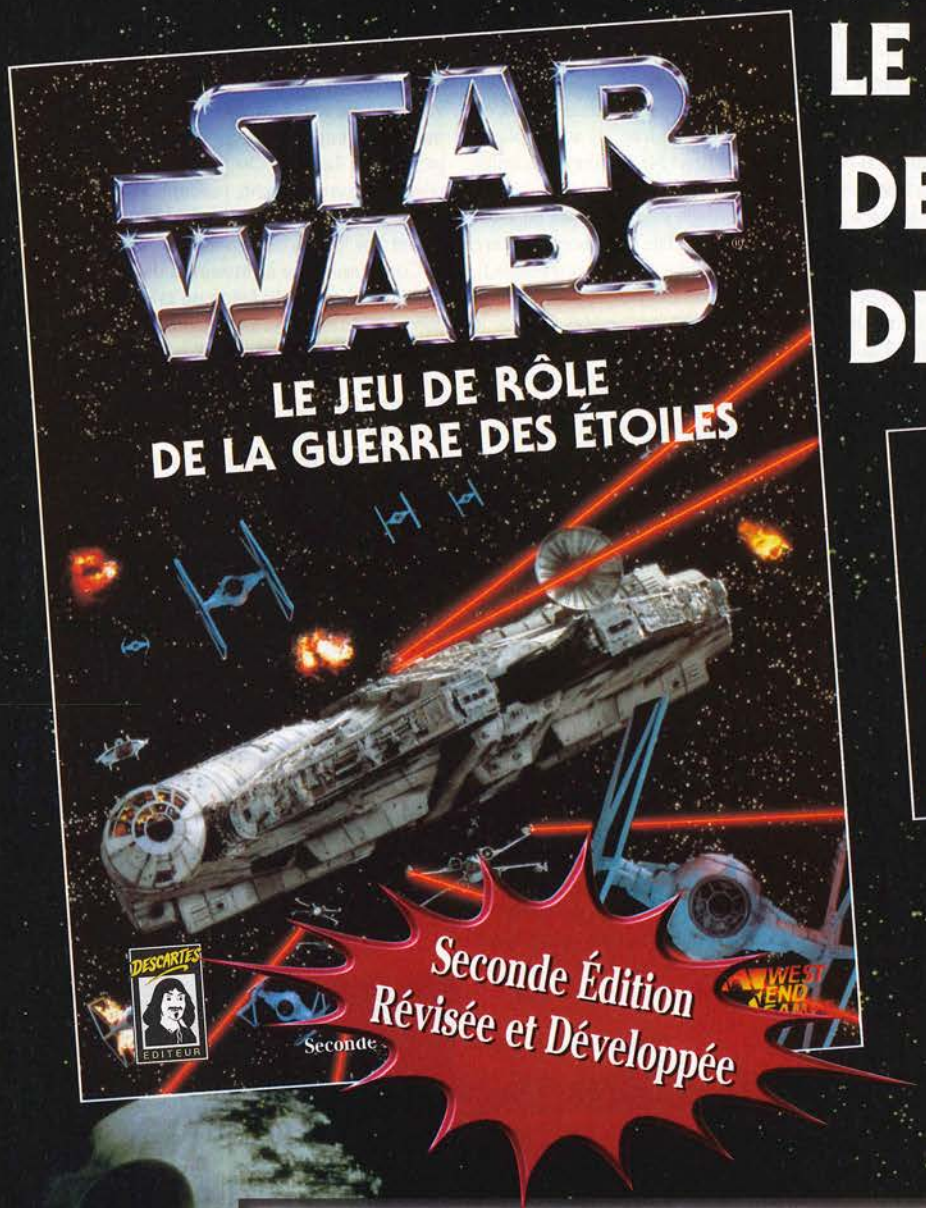
La partie réservée au MJ détaille plus avant certains sujets abordés précédemment et donne quelques informations utiles sur des PNJ importants ou représentatifs, des sociétés secrètes, quelques (inévitables) créatures... Bref, *Barsaive* est un excellent supplément, indispensable pour les amateurs d'*Earthdawn*, et parfait pour faire découvrir le jeu à ceux qui ne le connaissent pas.

Serge Olivier

Deux suppléments en français pour Earthdawn édités par Descartes Editeur. Prix : 189 F (Compagnon) et 239 F (Barsaive).

STAR WARS®

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ☐ Star Wars®, le jeu de rôle de la Guerre des Étoiles ..... 259 F
- ☐ Écran du Maître ..... 96 F
- ☐ Le Guide de la Trilogie ..... 189 F
- ☐ Le Guide de l'Héritier de l'Empire ..... 159 F
- ☐ Morts ou Vifs ..... 109 F

Total = ...

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.

DESCARTES EDITEUR

STAR WARS ®, TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Men in Black RPG

Le retour de la vengeance de l'Homme à la cigarette

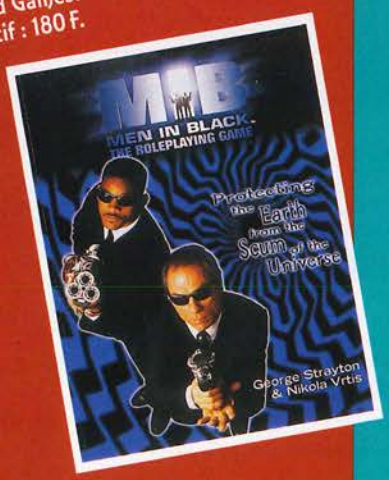
D6 est le système générique de West End Games sur lequel viendront se plaquer des jeux/backgrounds différents (merci, monsieur GURPS !). Premier titre à l'utiliser, *Men in Black* est l'adaptation du film de Barry Sonnenfeld mettant en scène les agents d'une section spéciale du FBI (les fameux « Hommes en noir ») chargés de cacher à la connaissance du public l'existence et la présence sur Terre de formes de vie extraterrestre (les ennemis de Fox Mulder, en clair !), tout en protégeant les humains des E.T. en question.

Les mécanismes du jeu sont connus des rôlistes : D6 n'est rien d'autre que la reprise des mécaniques de *Star Wars*, avec deux ajouts pour tenir compte de l'atmosphère particulière de *MIB* : d'une part des « points de chance » pour se sortir de situations difficiles, et d'autre part un système de cartes (non, pas un jeu de cartes !) permettant d'aider les joueurs à entrer dans le ton aventure/comique du jeu, en leur accordant des récompenses directement dans le scénario lors de répliques particulièrement adaptées. Un court scénario solo est prévu pour s'initier aux mécanismes et à l'ambiance du jeu.

Le film n'étant pas vraiment un thriller à la *X-Files*, le ton du jeu s'en ressent et la lecture des règles (présentées comme étant un manuel d'instruction à l'usage des MIB) rappelle irrésistiblement *Paranoïa* ou *Ghostbusters* (tous deux de West End Games). Les personnages n'ont qu'une épaisseur psychologique toute symbolique, parfaitement figurée par leur nom réduit à une simple initiale, les gadgets plus ou moins délirants (y compris les neuralyseurs permettant d'effacer les souvenirs des témoins gênants) ne sont pas oubliés, non plus que les races aliens. Un scénario est inclus afin de pouvoir diriger rapidement une partie, ce qui est toujours agréable. Tout comme ses prédécesseurs en humour, *MIB* ne se prêtera probablement pas à une campagne suivie mais permettra toutefois un bon changement de ton le temps d'une partie.

Patrice Mermoud

Jeu de rôle en américain édité par West End Games. Prix indicatif : 180 F.



POUR CALL OF CTHULHU, EN V.O.

New Orleans Guidebook

The Dreaming Stone

Un livre de recettes et un plat prêt à servir

Les suppléments pour *Cthulhu* se suivent et ne se ressemblent pas ! Après les très oubliables *Minions* et *Secrets*, dont le moins que l'on puisse dire est qu'ils ne feront pas date dans l'histoire du jeu, voici deux petits bijoux…

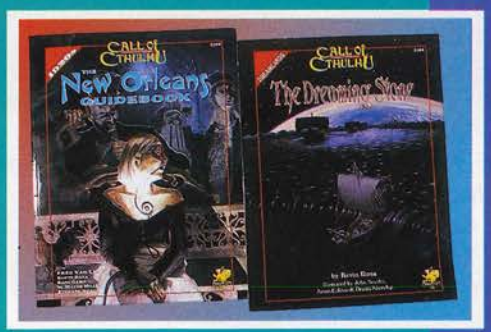
● **New Orleans Guidebook**. Finalement, la plus grosse surprise de ce supplément est… le choix de la ville. Après Le Caire et Londres, on aurait plutôt attendu New York, mais bon ! Ne boudons pas notre plaisir : ce guide est très, très bien.

La partie purement factuelle et touristique du livret vaut à elle seule le détour. Elle est abondamment illustrée de photos d'époque (oh la bonne idée !), bourrée de PNJ et d'amorces d'histoires, bref, elle présente clairement la Louisiane des années 20. Sur le front surnaturel, il y a peu de vraies surprises, mais plein de bonnes choses quand même : crocodiles, cultes vaudous, sorciers immortels aux projets sinistres, Choses indicibles qui rôdent dans des bayous moites…

Bref, si vous avez aimé, disons, *Entretien avec un vampire* ou *Angel Heart*, vous avez là, en germe, tout ce qu'il faut pour monter une bonne grosse campagne de *Cthulhu*. Vous n'avez plus qu'à vous mettre au boulot !

● **The Dreaming Stone**. Que dire de cette courte campagne (64 pages), sinon que c'est le genre de choses que Chaosium n'avait pas sorti depuis longtemps, et que ça nous manquait ! Les scénarios et les campagnes pour *Cthulhu* sont légion, mais c'est la première qui se déroule entièrement dans les Contrées du Rêve, et qui exploite à fond les particularités de ce petit univers parallèle. Tous les ingrédients du succès sont là, et la mayonnaise prend immédiatement. Un peu d'épique. Un peu de comique. Une touche de Chaos rampant, mais pas trop. Et surtout une très bonne histoire, pas trop difficile à mettre en scène et dont la lecture donne envie de jouer. Personnellement, je m'y mets dès la rentrée, mais bon, vous faites ce que vous voulez…

Tristan Lhomme



Deux suppléments en américain pour Call of Cthulhu, édités par Chaosium. Prix : environ 145 F (New Orleans Guidebook) et 100 F (The Dreaming Stone).

POUR CASTLE FALKENSTEIN, EN V.O.

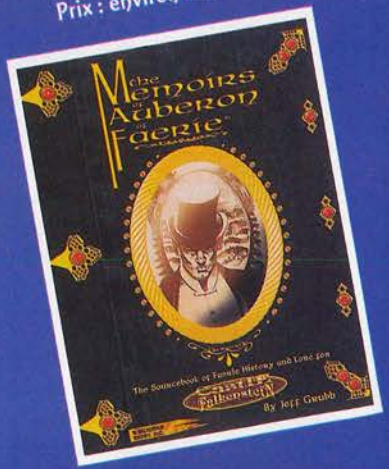
The Memoirs of Auberon of Faerie

Alors c'est ça ?

C'est cette chose-là que Talsorian nous a fait attendre une année entière ? Passons vite fait sur la pertinence même d'un tel supplément – le peuple des Faë s'accommodant finalement fort bien de l'ombre à laquelle les auteurs l'avaient jusqu'alors cantonné –, et attardons-nous un instant sur les illustrations intérieures, puisqu'on ne voit qu'elles. C'est… comment dire ? La chose la plus laide qu'il m'ait été donné de voir depuis l'intérieur de *Space 1889*. Le pire, c'est qu'on aura vraiment du mal à se défaire de cette première (et mauvaise) impression. La prochaine fois, les gars, prenez Di Terlizzi. Ou personne… Cet accès de bile hargneuse épanché, rendons tout de même justice au contenu. *The Memoirs of Auberon* sont en réalité une longue lettre composée par le seigneur de la Cour lumineuse à l'attention de son fils Corwyn. Manifestement, ledit fiston ne sait pas grand-chose, parce qu'on reprend tout depuis le début : l'histoire des Faë et de leurs origines, la façon dont s'articulent leur royaume (attendez-vous à de sacrées personnes), leurs pouvoirs et leurs faiblesses, leurs coutumes et leur mode de pensée. On entre ensuite dans l'encyclopédique sur près de la moitié de l'ouvrage, avec une description minutieuse de toutes les races féeriques : certaines sont jouables, d'autres carrément moins, mais toutes feront d'étonnants PNJ (et les amateurs de caractéristiques ne seront pas volés). Il y a de la drôlerie et de la poésie dans ces pages-là – sans doute les plus convaincantes de l'ouvrage. Le tour d'horizon se termine sur des paragraphes consacrés aux Daoine Sidhe, à l'Adversaire, à la Chasse sauvage, à Auberon lui-même et à ses enfants : intéressant en tant que tel, même si on se demande parfois ce qu'on est censé faire de toutes ces informations. Au final (avis tout personnel), ces mémoires comportent trop de défauts pour qu'on puisse s'empêcher d'être déçu, et Dieu sait que ça fait mal. Seuls les MJ les plus consciencieux auront du mal à s'en passer.

Fabrice Colin

Un supplément pour Castle Falkenstein en américain édité par Talsorian Games. Prix : environ 160 F.



PARADISE LOST c'est :

- plus d'une centaine de nouvelles cartes : créatures, matériel & véhicules, personnages célèbres...
- des règles additionnelles • de nouvelles affiliations • compatible avec DARK EDEN.

© 1997 Target Games AB. Tous droits réservés.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- DOOMTROOPER, jeu de base	49 F. x	=	
- WARZONE (8 cartes)	10 F. x	=	
- MORTIFICATOR (8 cartes)	10 F. x	=	
- GOLGOTHA (15 cartes)	16 F. x	=	
- APOCALYPSE (15 cartes)	16 F. x	=	
- PARADISE LOST (15 cartes)	16 F. x	=	
Commande inférieure à 100 F. Frais de port		=	40 F.
Commande supérieure à 100 F. Frais de port		=	Gratuit
TOTAL		=	

Ci-joint mon règlement de ..... F. à l'ordre de
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

DESCARTES EDITEUR

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

Legend of the Five Rings

Le jeu de rôle du jeu de cartes

Annoncé depuis longtemps, très attendu, *Legend of the Five Rings* reprend le flambeau des jeux « médiévaux-fantastiques japonisants », et le fait avec un certain panache. Visite guidée d'un monde où cérémonie du thé et geishas remplacent beuveries dans les auberges et princesses en détresse...

Genèse

Il y a un millénaire, les enfants des dieux sont tombés sur le monde de Rokugan, perdant du coup leur nature divine. Ils y ont fondé un empire, remettant le trône au plus digne d'entre eux. Puis, ils ont rassemblé des familles d'humains, donnant ainsi naissance aux grands clans qui, à ce jour, se partagent la réalité du pouvoir. Tout aurait pu être pour le mieux dans le meilleur des mondes si Fu Leng, l'un des divins rejetons, n'était tombé loin de ses frères et sœurs, dans une région peuplée de monstres. A la tête de ses armées de gobelins et de démons, il a tenté d'envahir l'empire. La guerre a duré longtemps, et ne s'est jamais réellement terminée. Aujourd'hui encore, le clan du Crabe garde la frontière sud-ouest de l'empire, d'où les monstres de Fu Leng peuvent ressurgir d'un jour à l'autre. Un autre clan, celui de la Licorne, a passé six siècles dans le grand extérieur peuplé de barbares, et en a ramené quantité de choses fascinantes, dont des chevaux. Tout le monde les regarde de travers.

Pendant ce temps, les clans restés à l'intérieur de l'empire se développaient. Le clan du Scorpion s'est spécialisé dans le renseignement, le chantage et les belles intrigues à tiroir. Le clan du Héron joue les éminences grises à l'ombre du trône. Le clan guerrier du Lion soutient fidèlement l'empereur. Les clans du Dragon et du Phénix se tiennent à l'écart de la politique, et se concentrent sur la méditation, la sagesse... et la magie, bien sûr.

Telle est la situation actuelle. Mais tout laisse à penser que cela peut changer d'un moment à l'autre...

Où sommes-nous ?

Sur Rokugan, un monde médiéval-fantastique très inspiré du Japon médiéval. Contrairement à son modèle historique, c'est un empire continental. Sans être immense, il est d'une taille respectable.

Rokugan proprement dit est un chouette endroit, plein de temples hantés, de châteaux gigantesques et de paysages spectaculaires. Bref, un endroit où n'importe quel joueur normalement constitué aura envie de se promener au bout de quelques minutes de lecture. En revanche, sa civilisation est... historico-rigide. Les auteurs ont bien potassé leur sujet, et on a droit à un cours plutôt réussi de culture japonaise. Japonaise, hélas. Pas rokuganienne. Un peu plus de fantaisie dans la description des us et coutumes aurait été la bienvenue, plutôt que ce monde où des samouraïs vont au théâtre nô, se font seppuku, suivent rigoureusement le code du bushido ; des activités uniquement justifiées par le fait qu'il s'agit de « méd-fan nippon ». Mais cela fait une bonne base autour de laquelle délirer, si vous avez un peu de temps et d'imagination.

Des ninjas ? Où ça ?

Les nobles de Rokugan ont une attitude très sereine vis-à-vis des ninjas : ils nient leur existence. Donc, les ninjas sont des contes pour paysans superstitieux. Et quand des types en pyjamas noirs sont aperçus dans une forteresse juste avant (ou après) la mort mystérieuse d'un seigneur, c'est une hallucination collective.

Qui sommes-nous ?

Au choix, on incarne des samouraïs ou des shugenjas. Contrairement aux idées reçues, les samouraïs ne sont pas obligatoirement des hommes, ni obligatoirement des guerriers. Quant aux shugenjas, ce sont des érudits, à mi-chemin entre le prêtre et le magicien. Et si vous avez envie, rien ne vous empêche de bricoler le système pour jouer un paysan ou un marchand. En attendant, à l'exception d'un occasionnel ronin, tout le monde appartient obligatoirement à l'un des grands clans.

Les personnages sont définis par cinq Rings, ou « Anneaux ». Quatre d'entre eux sont les éléments, et sont divisés en deux caractéristiques, une physique et une mentale. Ainsi, Fire (Feu) regroupe Agility (agilité) et Intelligence ; Earth (la Terre), Stamina (endurance) et Willpower (volonté) ; Water (Eau), Strengh (force) et Perception ; et l'Air, Reflexes et Awarness (intuition). Quant au cinquième Ring, c'est le Vide. Dépenser des points de Vide en cours de partie aide à réussir des actions.

La création est rapide, simple et dépourvue de hasard. Tout le monde dispose du même capital de points à répartir. Une fois les caractéristiques calculées, il reste à acheter quelques compétences dont l'éventail est vaste, allant de la Torture au fait d'avoir l'air sincère même en proférant d'énormes mensonges... Ensuite, il faut calculer quelques valeurs dérivées (dont l'équivalent local des points de vie), à s'équiper, et le tour est joué !

Tout le système est orienté vers la création de personnages « plus grands que nature » – de la graine de héros – et y parvient fort bien.

Que faisons-nous ?

Oh, ben, y a du pain sur la planche ! Entre les intrigues politiques à tiroir entre grandes familles, la menace constante des Shadowlands hantées par les sbires de Fu Leng et le simple plaisir de faire évoluer des joueurs dans un monde exotique et dépaysant, les scénaristes sont sûrs de ne jamais manquer de matière... jusqu'à un certain point. En effet, le jeu contient suffisamment de descriptions et d'éléments de vie quotidienne pour jouer pendant un bon moment. En revanche, dès qu'ils vont s'aventurer hors du cadre – notamment dans les terres barbares ou les hautes

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Les nombreuses petites ruses du système.

Je regrette
Que Rokugan ne soit pas plus développé, que ses coutumes ne se démarquent pas davantage de celles du Japon médiéval.

200% SUBJECTIF !

J'ai envie d'être
Joueur B ; meneur de jeu B

sphères de l'administration impériale –, les personnages vont se retrouver dans le flou. Il y a des situations où cela risque d'être gênant… tant que les suppléments idoines ne seront pas sortis, bien sûr.

Petit cocktail ?

Le système mélange un fond de White Wolf, une grosse lampée de *Star Wars*, une bonne louche de *Gurps* et une pincée d'*AD&D*. Le résultat, quoiqu'un peu déconcertant de prime abord, tourne bien.

Comme à *Gurps*, il y a un système d'avantages et de désavantages qui coûtent ou rapportent des points à la création. Comme dans les jeux WW, pour résoudre une action, on lance un nombre de dés représentant la somme des valeurs d'une caractéristique et d'une compétence. Comme à *Star Wars*, pour réussir, il faut faire plus qu'un facteur de difficulté.

La bonne idée, c'est qu'ici, l'accent est mis sur les caractéristiques plutôt que sur les compétences. L'idée est simple (et géniale) : quel que soit le nombre de dés lancés, on n'en garde qu'un nombre équivalant à la caractéristique concernée (bien entendu, on conserve les meilleurs résultats). Du coup, il devient plus intéressant de monter ses caractéristiques… oui, mais celles-ci sont plus vite affectées par les malus dus aux blessures. Bref, il y a là un équilibre très subtil à trouver.

Seul petit regret : la notion d'échec critique n'apparaît pas (alors qu'il est possible d'obtenir des succès éblouissants : on relance les « 10 » et on ajoute le résultat du nouveau dé au total des précédents). Tout le reste est simple, ingénieux et fonctionnel.

Les systèmes destinés à gérer la Gloire, l'Honneur et autres Rangs me laissent, en revanche, plutôt froid. Certes, Rokugan est un pays hyper-hiérarchisé, mais je les trouve trop rigides. Si on les suit à la lettre, personne n'échappe au code du bushido, pas même les ermites perdus dans la montagne, et en tout cas pas les pauvres PJ. L'obligation de jouer quelqu'un d'« honorable » au sens japonais du terme (ou, au moins, quelqu'un qui fait de gros efforts pour se faire passer pour tel) fait certes partie du dépaysement, mais cela risque de devenir pesant, à la longue…

Cela dit, il est toujours plus facile d'ignorer un point de règle encombrant que de se bricoler des ajouts au système. Donc, c'est un péché véniel.

Katanas & Co

Le combat suit tous ces principes, en y ajoutant une ou deux finesses amusantes, à commencer par le système de « raises » (enchères, en traduction libre). En gros, en augmentant le niveau de difficulté de l'action, on peut en améliorer le résultat.

Le mécanisme de calcul des points de vie est également bien trouvé, combinant une gestion classique du genre « le guerrier te fait perdre 5 points » à un système de malus dû aux blessures d'une simplicité enfantine.

Le chapitre sur le combat comporte également un petit système sur les duels, et un paquet de règles sur les batailles rangées, sans lequel un jeu japonisant ne serait pas complet. A première vue, tout ça a l'air de tourner comme une montre… suisse !

« Poyepolomi ! »

Pour l'instant, les shugenjas sont confinés à la seule magie des éléments. Les vilains utilisateurs de magie noire seront détaillés plus tard. Cela dit, le grimoire est assez fourni pour que l'on attende sereinement des précisions sur ce point.

Ce qui est amusant, c'est que la magie est présentée avec un tas de jolies justifications mystiques sur le fait de s'accorder aux énergies du même nom qui se trouvent en soi et autour de soi… mais la plupart des sorts ont une forte connotation guerrière, et les sorts de feu sont carrément dévastateurs.

Et le pire (ou le mieux, selon votre point de vue) est qu'ils n'ont pas l'air très difficiles à lancer. Bref, le MJ a tout intérêt à examiner SOIGNEUSEMENT les sorts que prendront les personnages lors de la création – même si les règles prévoient des garde-fous, l'expérience montre qu'un joueur averti finit toujours par les contourner.

Ramage et plumage

Sur ce plan, rien à dire, sinon : bravo (sauf pour la page 246, qui devrait être la page 146). C'est bien écrit, la maquette est sobre et de bon goût, les illustrations sont plutôt jolies…

Et il y a une bonne idée à signaler : armes, accessoires et autres armures sont presque tous dessinés, histoire que les barbares occidentaux que nous sommes sachent à quoi ils ressemblent. Même chose pour les maisons et autres châteaux. On a systématiquement droit à un plan et à un dessin. Bref, de ce point de vue c'est un sans-faute.

Alors ?

J'aime bien ce jeu ! La combinaison d'un système bien pensé, d'un univers riche et d'un texte agréable à lire me fait souvent cet effet-là. Ses imperfections sont faciles à faire disparaître, et ses qualités les compensent largement.

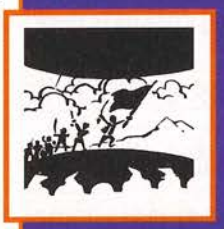
Reste un point important : si attachant qu'il soit, *Legend of the Five Rings* ne prendra tout son relief qu'à condition qu'il ait un suivi abondant, et qui exploite tous les éléments de background développés dans le jeu de cartes du même nom. Pour l'instant, l'éditeur promet un supplément par mois…

Tristan Lhomme
illustrations extraites du jeu

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez un background bien décrit.

Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Si vous aimez la dimension épique.

- **FICHE TECHNIQUE**
- Un jeu édité en anglais par Alderac Entertainment Group. *Présentation* : Un livre de 250 pages à couverture rigide.
- Nécessaire et non fourni : une poignée de dés à dix faces par joueur.
- *Prix* : environ 200 F.

L'AVIS DE Yann Vergnolle

Pratiquant déjà le jeu de cartes, j'ai accueilli le jeu de rôle avec curiosité. Une présentation efficace, un background fouillé, des règles simples à assimiler et de nombreux synopsis en font une réussite, même si je regrette que certains thèmes soient volontairement incomplets, parce que le sujet de futurs suppléments. Mais ne boudons pas notre plaisir, il y a largement de quoi jouer en attendant.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être Joueur A, meneur de jeu B

Planescape

Merci d'être velu

La machine TSR, si elle hoquette aux États-Unis, s'emballe de manière inattendue dans notre douce France, puisqu'en moins de deux mois, sont littéralement tombés du ciel la 2e édition des *Royaumes oubliés* et maintenant *Planescape*, le cadre de campagne le plus original jamais produit pour *AD&D*.

C'est du donjon ça ?

Par rapport au reste de la gamme *AD&D*, *Planescape*, ça décoiffe ! Look d'enfer, imagination délirante, PNJ politiquement incorrects, on est loin de la tiédeur classique des *Royaumes oubliés*. A sa parution, en 94, *Planescape* marque une rupture avec le reste de la production TSR. Tout dans ce cadre de campagne lorgne vers des jeux plus « adultes », plus sombres, au graphisme plus torturé. Suivez mon regard… En même temps, *Planescape* doit assumer le lourd héritage délire et grosbillisme d'*AD&D*, puisqu'il marque le grand retour des plans et des dieux. Pour se tirer de ce piège, David Cook, le concepteur, a choisi courageusement le parti de l'originalité. Le résultat donne un produit hybride, qui tente de concilier vision personnelle et impératifs propres à *AD&D*, avec plus ou moins de réussite.

Multivers multifonction

Donc, le Multivers est une réalité. Mais de quoi s'agit-il ? De rien d'autre que de l'ensemble de tous les plans d'existence. Et ils sont une infinité… On peut néanmoins les diviser en trois catégories : le Plan primaire, unique, mais composé d'une pléthore de mondes ; les Plans intérieurs, auxquels on accède par l'éthéré, consacrés aux forces élémentaires ; et les Plans extérieurs, accessibles par l'astral, qui abritent les domaines des puissances – les déités. Et puis il y a l'Outreterre, un plan dont la cité de Sigil est le cœur. Quatre livrets et autant de cartes permettent de s'y retrouver dans ce multivers ludique. Le premier livret contient l'essentiel de ce que peuvent connaître les personnages. Le deuxième est pour le meneur de jeu. Le troisième décrit quelques sales bêtes qui hantent les plans et le quatrième détaille l'Outreterre.

Sigil et l'Outreterre

L'Outreterre, et plus particulièrement Sigil, constitue la partie la plus intéressante de *Planescape*. Sigil, la cité des portes, est une vaste ville où se côtoient des aventuriers originaires de tous les plans, aussi bien des différents mondes du Plan primaire que des strates des Plans extérieurs. Véritable carrefour multiversel, Sigil est un endroit d'une activité bourdonnante et plutôt dangereux : on ne sait jamais sur qui on peut tomber. Sigil et l'Outreterre possèdent une autre particularité : la présence de portails fixes qui permettent de se rendre dans les différents plans.

Les croyances des Planaires (par opposition à Primaires), et particulièrement des Sigiliens, revêtent une importance considérable. Il ne s'agit pas ici de religion, du moins pas seulement, mais plutôt de philosophie, d'une manière d'appréhender l'existence. Cette dimension métaphysique est capitale puisqu'elle influe directement sur la réalité : ainsi, si tous les habitants d'une ville sont peu à peu convaincus par une même croyance, leur cité est lentement absorbée par le plan qui correspond le mieux à leurs idées. A Sigil, les affrontements idéologiques – et aussi physiques, les Planaires aimant à traduire leurs idées dans des actes – sont nombreux et permanents, et aucune famille de pensée ne parvient à prendre l'avantage. Les Planaires sont regroupés en factions qui chacune défend une philosophie particulière : croyance en la Loi pour la Fraternité de l'Ordre, en la toute-puissance de la mort pour les Hommes-Poussière, en l'anarchie pour la Ligue révolutionnaire, etc.

Et les plans, c'est comment ?

Depuis Sigil et l'Outreterre, ou en passant par les plans éthéré et astral, le voyageur peut atteindre les Plans intérieurs et extérieurs. Les premiers sont le siège des forces élémentaires, et en tant que tels sont déroutants et peu accueillants : imaginez une immensité aquatique sans fin et vous aurez une idée du plan de l'eau. Les seconds ont au moins le mérite de ressembler à un monde compréhensible avec un haut et un bas, un nord et un sud. Bien sûr ils ne sont pas toujours bien fréquentés – je veux dire par là qu'il suffit de vraiment pas grand-chose pour avoir des ennuis avec les autochtones, surtout dans les plans mauvais. En effet, les Plans extérieurs sont tous alignés : ils correspondent à l'un des alignements possibles dans *AD&D* et les Puissances y ont leurs royaumes. Ces plans, en tant que séjours divins, présentent bien sûr nombre de caractéristiques vraiment extraordinaires. Tout y est « plus » que sur le Plan primaire.

N'oubliez pas votre opinel

Les plans, à l'exception d'Outreterre, ne sont que sommairement décrits et il faudra attendre les suppléments pour en savoir plus sur eux. Pour l'instant, seul un bestiaire monstrueux de *Planescape*, bien utile, est prévu pour la rentrée. En définitive, si Sigil et les différents plans proposent une richesse de jeu et un renouvellement de perspectives certain pour les personnages, le gros défaut de *Planescape* réside dans la « spécialisation » des plans qui, soit n'ont guère d'intérêt (pourquoi aller dans un plan élémentaire ?), soit sont passablement psychorigides et peuplés d'habitants et de créatures vraiment balaises (des démons et des diables, quoi… oh pardon, des tanar'ris et des baatezus). Autrement dit, pas d'expédition sérieuse dans les plans avant les 7e - 8e niveaux. Jusque-là, il est toujours possible d'explorer les méandres et les intrigues de Sigil dont les portes, si on ne sait pas toujours où elles mènent, apportent par contre de manière certaine leur lot d'aventures.

Serge Olivier

CB dans les plans

Chers lecteurs et voyageurs impénitents, vous trouverez Excelsior, la ville construite autour du portail qui mène au Plan extérieur du mont Céleste. Et pourquoi pas le bureau multiversel de Casus Belli… Ce qui renseignerait les curieux sur l'alignement de ce magazine : loyal bon. Mais vous vous en doutiez déjà…

FICHE TECHNIQUE

***Planescape* est un cadre de campagne pour *AD&D* 2e édition édité en français par Descartes Éditeur sous licence TSR. Conception : David « Zeb » Cook. Illustrations (superbissimes) : Tony DiTerlizzi. Matériel : boîte comprenant 4 livrets, autant de cartes et un écran. Prix : 272 F.**

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

© 1997 TSR, Inc. Tous droits réservés. AD&D, TSR logo sont des marques déposées par TSR, Inc.
TSR, Inc is a subsidiary of Wizard of the Coast, Inc.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❒ Guide des royaumes oubliés ..... 289 F
- ❒ Les Carnets d'Elminster ..... 215 F
- ❒ Planescape ..... 272 F

Total.....

Ci-joint mon règlement de ..... F franco de port à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1, rue colonel pierre Avia, 75503 Paris cedex 15

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal..... Ville .....

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

DESCARTES EDITEUR

TSR STORY

TSR était, depuis la parution de "Donjons & Dragons", la première entreprise de jeu de rôle au monde. Son absorption il y a quelques mois par Wizards of the Coast change les données de la scène internationale de notre hobby. Petit retour en arrière, mi-nostalgique mi-admiratif, sur la société qui, quoi qu'on en dise, incarnait le jeu de rôle mieux qu'aucune autre.

L'âge de pierre

Tout a commencé dans le bruit et la fureur d'un wargame avec figurines. Chacun de leur côté, Dave Arneson et Gary Gygax, deux figuristes fous, amateurs par ailleurs de littérature de fantasy, introduisent une dimension fantastique et héroïque dans leur passe-temps préféré. Dès 1971, Arneson créé la baronnie médiévale de Blackmoor, que ses joueurs explorent par personnages et figurines interposés, mais sans règles précises. Gary Gygax, de son côté, est l'auteur de *Chainmail*, une règle de combat médiéval pour figurines, assez simple, parue en 71, et qui connaît suffisamment de succès pour que paraisse, en 72, une seconde édition qui se voit adjoindre un « fantasy supplement » avec des règles pour des créatures venues en droite ligne du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien (elfes, orques, etc.). La grande innovation vient de l'échelle. Alors que dans *Chainmail* standard une figurine vaut dix soldats, ici elle ne représente qu'un héros, qui peut même être un magicien, puisque Gygax invente une dizaine de sorts dont, déjà, la boule de feu et l'éclair. Arneson adopte ces règles pour l'exploration des sombres donjons de Blackmoor et fait jouer Gygax qui perçoit le potentiel du jeu de rôle et s'attelle illico à la rédaction de règles spécifiques. Après deux ans de tests, celles-ci voient le jour sous le nom de *Dungeons & Dragons*. Nous sommes en janvier 1974.

La première édition comporte trois livrets. Elle est destinée à un public restreint qui connaît déjà *Chainmail*, et reste très tributaire de ses origines puisque seuls les déplacements et les combats bénéficient de règles

Les livres qui ont fait la légende : le *DMG* avec un horrible démon, le *Fiend Folio* et sa collection de monstres vicieux...

complètes. De plus, celles-ci ne sont pas très claires – une marque de fabrique chez Gygax. Néanmoins, porté par le bouche à oreille, le succès vient rapidement et un an plus tard, Tactical Studies Research, la société de Gygax, a du mal à satisfaire la demande. *Greyhawk*, le premier supplément, paraît début 75. Il propose de nouvelles classes de personnages (paladin, illusionniste et ranger), de nouveaux sorts, des monstres et des trésors. C'est l'aveu, implicite, que *D&D* est loin d'être un jeu fini, complet, et qu'il est possible de le développer et le modifier à volonté, ce que personne, joueurs, clubs, fanzines, revues, ne se privera de faire. Cette porte ouverte à l'expression de la créativité de chacun constitue l'un des fondements du succès de *D&D*, que Gygax essaiera de remettre en cause plus tard, en vain, dans des articles virulents de *Dragon Magazine*. Fin 75 paraît le deuxième supplément, signé Arneson. *Blackmoor* propose son lot de nouveautés (le moine et l'assassin), mais surtout innove en proposant le premier scénario prêt à jouer : *The Temple of the Frog* [1]. *Eldritch Wizardry*, en 76, introduit le druide et surtout le ferment du grosbillisme donjonnesque : les psis, les démons, les artefacts, les reliques... Enfin, la même année, *Gods, Demigods and Heroes* surfe allégrement parmi toutes sortes de panthéons, réels (égyptien, celte, etc.) ou imaginaires (hyborien, melnibonéen).

1) Je sais, ça fait pas très sérieux, mais étouffez vos rires, insolents : c'est d'Histoire qu'il est question ici.

La ruée vers l'Ouest

Dès 1975, Gygax réalise pleinement que le jeu de rôle possède un réel potentiel commercial qu'il convient d'exploiter. Aussi écrit-il, en collaboration avec Brian Blume, ce qui va devenir le troisième jeu de rôle de tous les temps (*Tunnels and Trolls*, de Ken St. Andre chez Flying Buffalo, étant le deuxième) : *Boot Hill*. Il s'agit d'un jeu western plutôt sanglant qui se résume surtout à des tables de combat. *Boot Hill* ne rencontre guère de succès, aussi Gygax décide-t-il de retourner à ses premières amours : le médiéval-fantastique, avec l'aide du professeur Barker. Ce distingué linguiste a suivi le même cheminement que Tolkien et a créé un monde original, touffu et cohérent. Sa déclinaison ludique aboutit à *Empire of the Petal Throne*, qui paraît aussi en 75, avec des règles proches de celles de *D&D*, mais avec un univers beaucoup plus détaillé. C'est le premier jeu de rôle à s'appuyer sur un background travaillé et original. Trop original sans doute : les joueurs, qui en verront bien d'autres pourtant plus tard, ne sont pas prêts pour ce type de jeu, et *Empire of the Petal Throne* ne trouve pas son public.

En 1976, TSR édite le premier jeu de rôle de science-fiction. *Metamorphosis Alpha* (par James M. Ward) se présente comme une variante science fantasy de *D&D* : les personnages sont les descendants des habitants d'un vaisseau-colonie et explorent les sombres

Des pièces de musée : *Chainmail* et les 3 livrets de la 1re édition de *D&D*. Remarquez qu'il est encore question de figurines...

couloirs qui constituent leur habitat à la recherche d'artefacts technologiques oubliés... Dès 78, le jeu mute en *Gamma World* et les personnages deviennent des mutants dotés de pouvoirs psis et harnachés de gadgets technologiques invariablement meurtriers.

Hors Donjon, point de salut !

En 1977, la popularité du jeu de rôle croît à un rythme quasi exponentiel et dépasse les seuls cercles de wargameurs. Les boutiques de jeux traditionnels commencent à se montrer intéressées et TSR décide de réagir en proposant un jeu d'initiation et en consolidant ce qui existe déjà. C'est de là que date la séparation entre les règles de base (*Basic Set*) et les règles avancées (*AD&D*).

La rédaction du *Basic Set* est confiée à J. Eric Holmes, et le jeu sort à temps pour noël 77. Conçu comme un moyen de pénétrer dans l'univers des jeux de rôle, le *Basic Set* reprend l'essentiel des mécanismes du *D&D* original, mais ne permet de jouer que des personnages de niveaux 1 à 3. Il faut ensuite se tourner vers *AD&D*. Le succès est instantané. Les tirages se succèdent, à chaque fois de plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires. En l'espace d'une dizaine d'années, TSR vendra plusieurs millions d'exemplaires de cette interface privilégiée pour découvrir le jeu de rôle.

En 1980 paraît une édition révisée du *Basic Set* ainsi que l'*Expert Set* (4e-14e niveaux), et *D&D* devient une gamme autonome de *AD&D*. En 84, le *Companion Set* (15e-25e niveaux), puis le *Master Set* en 85 (26e-36e niveaux) et enfin le *Immortals Set* en 86 (le titre est clair non ?) achèvent de compléter la série et de pousser les règles dans leurs derniers retranchements. A partir de 87, TSR se concentre sur la description d'un monde à travers la série des *Gazetteers*.

Mais retournons en 77. La grande affaire de Gygax cette année-là, plus que la publication de *D&D Basic Set*, est l'accouchement des règles avancées (*AD&D*) qui sont destinées à faire le point sur le système devenu passablement confus du *D&D* original. Le premier volume à paraître est le *Monster Manuel* (symptomatique ?), qui est aussi le premier livret de règles sous couverture cartonnée. Il est suivi l'année suivante du *Players Handbook*, puis en 79 du *Dungeon Master Guide*. Dave Arneson, qui n'est pas crédité, entame une procédure judiciaire qui oblige TSR à typer *AD&D* de façon à le différencier du jeu original. Les amateurs de jeu de rôle adoptent rapidement et massivement cette nouvelle version, plus cohérente (un peu...), plus détaillée, plus équilibrée. Néanmoins, nombre d'entre eux continuent de jouer à *D&D* original, sans compter ceux qui découvrent le *Basic Set*... Pourtant, dès 79, TSR ne cesse de mettre le turbo sur *AD&D*, au détriment même de la gamme *D&D* Basic qui ne bénéficiera jamais du même soutien.

Orques, gobelins et autres monstruosités

TSR comprend rapidement qu'il existe une forte demande pour des scénarios, et publie les premiers modules indépendants de jeu de rôle, signés Gygax, en 78. Il s'agit de la légendaire série des « G », trois scénarios niveau 8-12 (plutôt 12) qui consistent à casser du géant ; aussitôt suivie par la non moins fameuse série des « D » (niveau 9-14 ; vous faites ce que vous voulez, mais moi je n'entre rien en dessous du 12e) où il faut essayer de massacrer du drow, et qui culmine avec le Q1, *Queen of the Demonweb Pits* (et là je vous souhaite bonne chance, vous allez en avoir besoin), un module assez délire qui ouvre les yeux de beaucoup sur les possibilités grosbillesques d'*AD&D*.

La plupart des scénarios de l'époque se déroulent dans le monde de Greyhawk, tel qu'il est conçu et publié par Gygax en 1980, le premier cadre de campagne (comme on dit aujourd'hui) pour *AD&D*. D'autres mondes suivront au cours des années. Ravenloft (1983), à l'origine un simple, mais excellent car atypique, scénario de Tracy Hickman devient par la

TSR, ce n'est pas que Donjon (mais presque)

TSR s'est régulièrement essayé, surtout au cours des années 80, à d'autres jeux de rôle. Mais aucun n'a connu de succès durable, à l'exception de *Marvel Super-Heroes*. Cela commence en 80 avec un jeu d'espionnage, *Top Secret*, qui propose pour la première fois un système de « points de destin ». Le jeu devient *Top Secret/SI* (pour Special Intelligence) lors de sa réédition en 87.

82 est riche de deux nouveautés. La première, *Gangbusters*, permet de jouer des personnages interlopes dans les années 20. La seconde, *Star Frontiers*, est un jeu de SF, tendance space opera, desservi par un système simple mais pas très cohérent.

84 est l'année de la grande aventure avec l'adaptation en jeu de rôle d'*Indiana Jones* et de l'univers des super-héros de Marvel. La lourde stature de Conan et le monde sans pitié de l'âge hyborien bousculent les joueurs en 85. TSR, qui a racheté la société de wargame SPI en 82 (à une époque c'était TSR le prédateur...) décide en 89 de ressortir *DragonQuest*, un jeu avec un chouette système de magie, publié à l'origine en 80. *Buck Rogers, the 25th Century*, paraît en 90, avec des règles inspirées de Donj'. Le dernier jeu de rôle en date est *Fifth Age* (96), basé sur la série *DragonLance*, et qui utilise un système, appelé Saga, tout beau tout neuf. Survivra-t-il à TSR new look ? Nous verrons. Il aurait aussi fallu, pour être complet, évoquer TSR éditeur de wargames et de jeux de plateau. Ce sera pour une autre fois...

L'odeur du soufre

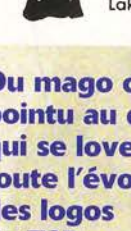
Les ennuis avec les médias commencèrent très tôt et bien sûr TSR, la principale société de jeu de rôle, en fit les frais. En 1979, un étudiant du nom de James Dallas Egbert III disparaît sans laisser de traces. Le détective privé appelé à la rescousse par les parents pense que James éprouve des difficultés à se socialiser et qu'il se réfugie dans des obsessions comprenant la drogue, l'homosexualité et, bien sûr, *Donjons & Dragons*.
On se met à arpenter les souterrains de l'université du Michigan où, paraît-il, ont lieu des donjons grandeur nature (déjà !). Finalement, James refait surface. Sa disparition n'est évidemment pas liée au jeu de rôle... Mais le mal est fait dans certains esprits peu objectifs et TRES sensibles aux ravages de l'occulte et de Satan sur la belle jeunesse américaine.
Le point culminant est atteint à la fin des années 80 avec l'association BADD, Bothered About Dungeons & Dragons, qui traumatise suffisamment TSR pour que l'autocensure devienne sa nouvelle religion (on appelle ça le politiquement correct).

suite le demi-plan de l'effroi et occupe le créneau de l'horreur gothique. En 84, la série *DragonLance*, basée sur les romans du même nom, apporte un nouveau concept : les personnages sont forcément les héros desquels dépend le destin du monde de Krynn. Lankhmar, en 85, permet de jouer dans le cadre des romans de Fritz Leiber. En 87, les Royaumes oubliés deviennent le nouveau monde standard d'*AD&D*, en remplacement de Greyhawk qui n'est plus utilisé depuis que Gygax a été évincé de TSR (86). Dark Sun (91) et Planescape (94) proposent des environnements alternatifs très différents.

Nous voulons des XP !

Durant la première partie des années 80, TSR édite toute une série de suppléments de règles qui finissent par rendre *AD&D* tout à fait injouable. Cela commence en 80 avec *Deities & Demigods* (qui deviendra *Legends & Lore* plus tard, pour ne pas effaroucher les fondamentalistes chrétiens), un recueil de divinités venues des horizons les plus variés et qu'il fait bon blaster lorsqu'on a les niveaux et les objets magiques adéquats. Peu après, on constate une inflation chez les monstres : *Fiend Folio* (81, made in England) puis le *Monster Manual II* (83) agacent les dents : la gent monstrueuse devient de plus en plus velue – grotesque aussi. 85 est une année faste. *Oriental Adventures* permet de jouer des ninjas et autres samouraïs, en grande partie grâce à François Marcela-Froideval, fondateur de Casus Belli et rédacteur de l'ouvrage. Quant à *Unearthed Arcana*, il s'agit d'un ensemble de classes de perso et de nouvelles règles qui ne font pas dans la dentelle. *Manual of the Planes* (87), qui décrit les lieux de résidence des dieux du Bien et du Mal, parachève une évolution où *AD&D* étouffe sous le poids de ses règles et de leurs contradictions.
En 89, c'est le grand ménage avec la seconde édition qui met de l'ordre, modernise et assouplit aussi quelques points fondamentaux du jeu. Le toilettage est plutôt réussi et toutes les productions TSR à partir de là sont bien évidemment pour cette nouvelle version. À commencer par *Spelljammer* (89), qui promène les personnages dans l'espace qui sépare les différents mondes d'*AD&D*. Au début des années 90, TSR s'emploie surtout à développer la 2e édition, jusqu'à *Skills & Powers*, en 95, qui ressemble à une troisième édition qui ne dirait pas son nom.
On en est là aujourd'hui. L'avenir de TSR, et donc de *D&D* et *AD&D*, est pour l'instant assez flou. Le rachat par Wizards of the Coast risque à terme d'influer assez nettement sur la politique éditoriale de l'entreprise. Dans quelle mesure ? Réponse dans les mois à venir.

Serge Olivier



TSR The Game Wizards

TSR, Inc. PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

Du mago chapeau pointu au dragon qui se love dans le S, toute l'évolution des logos de TSR.

Les boîtes qui ont permis à tant de gens de découvrir le jeu de rôle.

Quésako TSR ?

Tactical Studies Research, dixit Gary Gygax (qui doit savoir de quoi il parle), mais dans certains ouvrages autorisés on trouve aussi Tactical Studies Rules...

Photo DGx

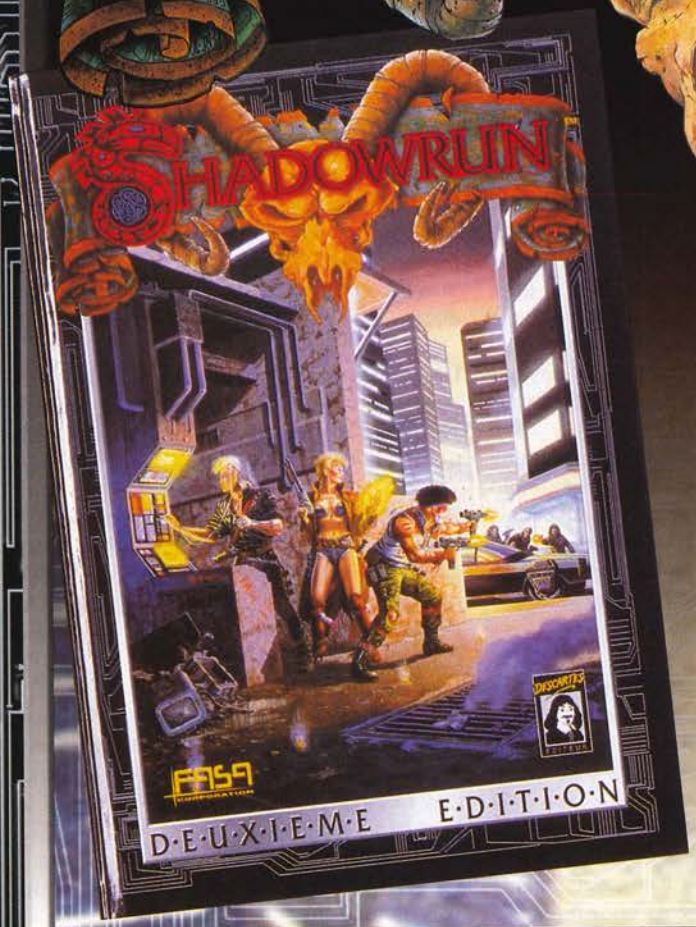
Les locaux désormais fantômes de TSR à Lake Geneva. En route pour l'Ouest et Seattle, amigos !

Pour en savoir plus

En direct de la GenCon : Gary Gygax raconte TSR, voir p. 91.

SHADOWRUN®

Bienvenue dans les ombres



"Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et, surtout, ne traite jamais avec un dragon."

- Proverbe urbain

Je souhaite recevoir :

- ☐ Shadowrun, livre de base .....249 F
- ☐ Écran du Maître de Jeu .....66 F
- ☐ Les Chiens de Guerre.....149 F
- ☐ Tir Tairngire.....215 F
- ☐ Témoin Oculaire.....109 F
- ☐ Art Book Shadowrun.....149 F

TOTAL .....

Ci-joint mon règlement de ..... **F** (**+ 40 F** si commande inférieure à 100 F - Franco de port pour toute commande supérieure à 100 F) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15

Nom .....Prénom.....

Adresse .....

.....

Code postal .....Ville.....

DESCARTES EDITEUR

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

© 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

Dialogues

Peter Adkison

Citizen Adkison ?

Casus Belli : Pouvez-vous décrire votre parcours de joueur, quels ont été vos premiers jeux, et lesquels pratiquez-vous toujours ?

Peter Adkison : J'aime les jeux depuis que je suis enfant. Mes premiers souvenirs remontent à mes parties de *Monopoly* ou de *Rook* [1]. J'ai commencé à jouer aux wargames quand mes grands-parents m'ont offert trois jeux Avalon Hill pour le noël 1971. Je jouais alors avec mon père, qui était dans l'armée. En 1976 j'étais devenu un fanatique des wargames, j'avais plus de cent jeux et j'avais souscrit un abonnement à vie au magazine *Strategy & Tactics*. Mes wargames préférés ont été, de tout temps, *Panzer Blitz*, *War in the East*, *Bar Lev* et *Squad Leader* (je n'ai jamais fait le saut vers *Advanced Squad Leader*).
En 1978, je flânais dans une boutique de jeu, me demandant quel wargame j'allais bien pouvoir m'acheter, quand je remarquai *Dungeons & Dragons*. Je venais de finir de lire *Le Seigneur des Anneaux* et j'étais encore sous le coup de l'émotion ; j'avais donc l'esprit ouvert à toute idée de jeu de « fantasy ». Je n'avais aucune idée de ce qu'était le jeu de rôle, mais je décidai d'essayer. J'ai été aussitôt enthousiasmé, conquis à tel point par le concept même du jeu de rôle que j'ai démarré une campagne dans la foulée. J'étais meneur de jeu car personne d'autre dans mon entourage ne savait comment jouer. Mon obsession pour *D&D* a continué jusqu'en 1990, où j'ai fondé Wizards of the Coast. Je joue toujours régulièrement à *D&D* et j'aime beaucoup cela, mais gérer la destinée de WotC est maintenant devenu ma passion n° 1.

En dépit de ce qu'il semble, j'ai toujours eu un profond attachement pour le jeu de rôle.

C.B. : Quel est votre parcours professionnel, que faisiez-vous avant Wizards of the Coast ?

P.A. : Avant de créer WotC, je travaillais chez Boeing [2] en tant qu'analyste programmeur. J'ai un diplôme en informatique et ma tâche consistait à créer des logiciels pour analyser les coûts et les conséquences de programmes de lancement de fusées, en relation avec la NASA et l'armée de l'air américaine. J'étais très heureux de travailler sur le programme spatial, mais je me sentais un si petit rouage dans une si grande machinerie que j'ai bientôt ressenti le besoin de travailler sur quelque chose de plus petit, quelque chose où mes décisions auraient un impact visible.
Après avoir longuement réfléchi, j'ai décidé qu'il serait sans doute amusant de fonder ma propre compagnie de jeux. J'ai consulté des amis et des personnes que je connaissais, pour découvrir que nous avions assez de compétences réunies pour tenter le coup. C'est donc ainsi que j'ai lancé Wizards of the Coast avec Steve Conard, Ken McGlothlen, Lisa Lowe et Cathleen mon épouse. Au début, c'était un peu périlleux et je faisais tout le travail pour Wizards of the Coast la nuit et le week-end ; gardant mon job à Boeing pour m'assurer un revenu. Quand *Magic* est sorti, il est devenu évident que Wizards allait devenir une entreprise rentable, j'ai donc quitté Boeing.

C.B. : Vous aviez déclaré vouloir rendre populaire le jeu de rôle, et investir une partie de l'argent généré par *Magic* dans ce domaine. Mais vous avez arrêté votre activité jeu de rôle, pensez-vous avoir eu raison à ce moment ? De quelle manière doit-on alors voir le rachat de TSR ?

P.A. : En dépit de ce qu'il semble, j'ai toujours eu un profond attachement pour le jeu de rôle. C'est simplement que la stratégie que nous avions avant pour les jeux de rôle ne fonctionnait pas, que la compagnie était trop jeune, peu développée pour pouvoir tout faire à la fois. Et puis nous n'avions pas de grandes compétences en jeu de rôle à ce moment, et la plupart des gens compétents chez nous travaillaient sur *Magic*, sur le management, etc. Mais nous pensions bien revenir dans ce domaine. Maintenant, Wizards of the Coast est en bien meilleure position pour produire des jeux de rôle et le faire bien ; mais plutôt que de repartir de zéro, nous avons simplement pris le jeu de rôle le plus connu [3] afin de démarrer sur une base solide.

C.B. : Vous avez annoncé que la cible de TSR ne serait plus le joueur adolescent mais le jeune adulte. Pourquoi ?

P.A. : Parce que les adolescents veulent être considérés comme des adultes. Et particulièrement les plus intelligents, comme ceux qui jouent à ce type de jeu. Je crois fermement que si nous faisons des produits qui intéressent les adultes, les adolescents les achèteront également. Mais si vous essayez de prendre pour cible des adolescents, particulièrement les plus jeunes, en rendant le produit « enfantin », les adultes ne s'intéresseront pas au sujet. Un bon exemple est un film comme *Terminator* [4], qui est un film adulte et que les gamins aiment beaucoup aussi.

C.B. : Comment voyez-vous l'avenir des jeux de rôle et des jeux de cartes à collectionner ?

P.A. : Je pense que ces deux types de jeux sont maintenant devenus des catégories à part entière, et qu'ils continueront à se développer dans les années à venir.

C.B. : Vous avez dit que TSR devait faire plus de profit avec le marché international. Ce qui veut donc dire la France. À l'heure actuelle, Descartes a un accord avec TSR et Hexagonal publie *Dragon Magazine*. De plus, WotC a un bureau en France. Comment voyez-vous le développement futur de TSR en France ?

P.A. : Nous n'avons pas encore finalisé notre stratégie pour la France en ce qui concerne TSR. J'ai prévu de venir en Europe en octobre pour m'occuper de cela.

C.B. : En ce qui concerne les traductions, TSR a toujours exigé que les produits traduits aient exactement la même présentation, quel que soit le pays. Pourrait-on imaginer des versions adaptées que chaque pays traducteur pourrait faire ?

P.A. : Je pense que les vraies raisons étaient principalement de coût et d'efficacité. Je voudrais plutôt que nous améliorions le packaging original afin qu'il corresponde aussi au marché international.

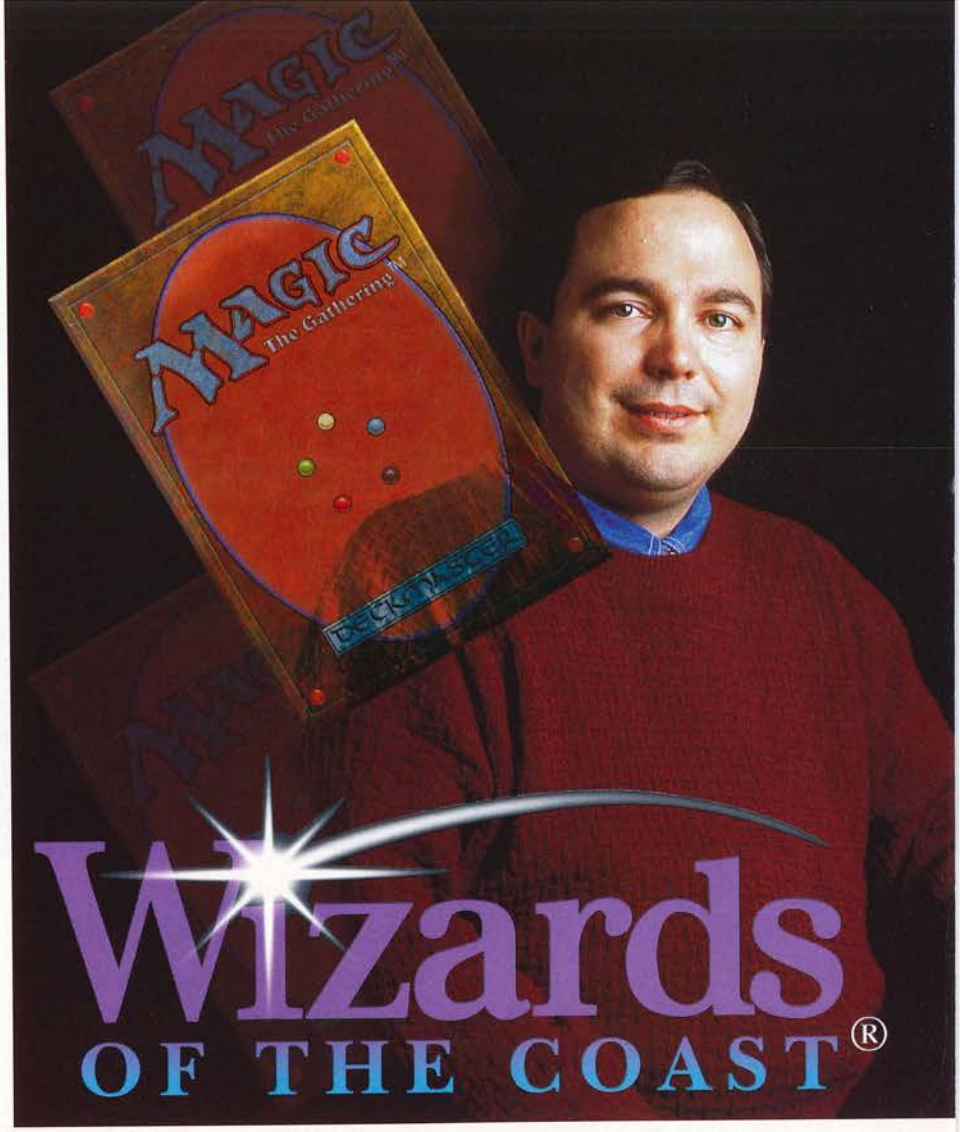
C.B. : Le planning de production 1997 pour TSR a enfin été annoncé (après près de six mois d'interruption). Il montre surtout le désir de continuité. Pouvez-vous dire quand l'avenir des lignes de produits comme *Planescape* ou *Birthright* sera annoncé ?

P.A. : Nous allons tout simplement laisser le marché décider. Sur les gammes courantes, nous continuerons à soutenir celles que les consommateurs aiment, c'est-à-dire celles qui se vendent bien. Nous étudions la possibilité de remettre en production certains anciens décors de campagne, comme *Dark Sun* et *Greyhawk* ; et nous utiliserons des outils de recherche marketing pour connaître à l'avance le degré d'intérêt sur ces produits.

C.B. : Nous avons appris, concernant *DragonLance*, que Margaret Weis et Tracy Hickman revenaient travailler chez TSR. Est-ce que la gamme *DragonLance* va rester proche du jeu *5th Age* (système Saga [5]), ou bien verrons-nous de nouveaux produits pour *AD&D* dans le monde de *DragonLance* ?

P.A. : Weis et Hickman seront responsables de la continuité « historique » de *DragonLance*.

Il y a moins de cinq ans, la société de jeux de rôle Palladium menaçait de faire couler par voie de procès une obscure et jeune compagnie, Wizards of the Coast, parce que l'un de ses produits faisait référence aux caractéristiques du système Palladium RPG. À l'époque, on railla Palladium d'avoir voulu faire des misères à un concurrent aussi insignifiant. Depuis, grâce au phénoménal succès de *Magic : The Gathering*, Wizards of the Coast est devenue la plus grosse société mondiale de jeux de cartes à jouer et à collectionner, ce qui lui a permis de racheter récemment TSR, la plus grosse société mondiale de jeux de rôle. Peter Adkison est le p.-d.g. de ces deux sociétés. Et personne ne le connaît vraiment ! Remédions à cette lacune avec une interview portrait.



Leurs projets à court terme (c'est-à-dire les romans pour 1999 ; ceux pour 1998 étant déjà écrits pour la plupart) concerneront les guerres du Chaos, afin de permettre aux lecteurs de la série classique de faire le saut jusqu'à la nouvelle époque, et que tout le monde parle enfin du même monde. Les romans futurs partiront de là. Les produits jeu de rôle suivront probablement le même chemin, en utilisant le système Saga.

C.B. : Ferez-vous des passerelles entre *Magic* et *AD&D*, afin d'amener les joueurs de *Magic* au jeu de rôle.

P.A. : Oui, et dans ce but nous pensons développer un décor de campagne Dominia pour *AD&D*.

C.B. : Quels sont vos projets pour *Magic* dans les trois ans à venir ?

P.A. : Nous allons continuer à publier de bonnes extensions, tout en nous concentrant sur les programmes de jeux organisés (conventions, tournois), particulièrement en améliorant la logistique, l'offre proposée, et tout spécialement en Europe. Nous allons aussi relancer la publication de romans en utilisant le département de publication de TSR, en espérant avoir plus de succès qu'avec notre précédente tentative. Et nous allons nous concentrer davantage sur les histoires et le « background » du jeu afin de présenter un décor de campagne Dominia vers 1999.

C.B. : WotC a également fait l'acquisition de la société Five Rings Publishing (FRP), qui éditait les jeux de cartes *Legends of the Five Rings* et *Dune*. Qu'allez-vous faire en ce qui concerne ces jeux ? FRP et WotC vont-elles fusionner en une seule société. Qu'en est-il des divers projets de FRP (par exemple *Rage* dont FRP a racheté les droits) ?

P.A. : Nous n'avons pas prévu de changements. Nous avons acquis cette société à cause de son excellente direction et de ses gammes de jeux. Il serait stupide de vouloir changer beaucoup de choses.

C.B. : Peu avant le rachat de TSR, des rumeurs circulaient sur un éventuel rachat par WotC de Fasa ou de White Wolf. Qu'en est-il ?

P.A. : Pas de commentaires.

C.B. : Y a-t-il un produit que vous avez publié et qui n'a pas aussi bien marché que vous l'auriez souhaité ?

P.A. : J'ai toujours été très content de la qualité de toutes nos productions. Certains de nos jeux, comme *Netrunner*, n'ont pas marché aussi bien que je l'aurais aimé ; bien que la plupart des gens soient d'accord pour dire que c'est un jeu très bien conçu. Le problème est que le marché des jeux de cartes à collectionner est très fragmenté et que seuls les deux plus gros jeux (*Magic* et *Star Wars*, pour les États-Unis) sont rentables. Je suis aussi assez content des produits de jeu de rôle que nous avions publié les premières années, comme *The Primal Order* ou *Everway*, mais nous n'avons pas pu trouver le moyen de supporter ces produits sans pertes financières.

Interview électronique recueillie par l'intelligence artificielle Zentak

Le saviez-vous ?

Avant d'éditer *Magic*, Wizards of the Coast a produit des suppléments de jeux de rôle génériques dont :
— **The Primal Order** (4/92), le jeu générique que Palladium a attaqué, et ses suppléments : *Pawns : The Opening Move* (7/92) ; *Knights : Strategies in Motion* (9/92) ; *Chessboards : Planes of Possibility* (8/93).
— La ligne **Talislanta** : *Talislanta Guidebook 3rd Edition* (5/92) ; *Talislanta Anthology* (6/92) ; *Talislanta Geographica* (6/92) ; *Scent of the Beast* (8/92), *Archaen Codex* (11/92) ; *Sarista* (3/93).

1) Un jeu de cartes proche du Barbu ou de L'escalier. 2) Seattle est la ville où se situent les sièges de Boeing, de Microsoft et de Wizards of the Coast.
3) AD&D bien sûr. 4) Vu l'exemple choisi, il semble que la notion d'adulte ne soit pas tout à fait la même aux États-Unis et en Europe.
5) Voir notre article dans Casus Belli n° 98.

On a les moyens de faire le mag que vous voulez !

Pour faire un magazine réussi, il faut à la fois se faire plaisir et vous faire plaisir. Nous faire plaisir parce que, à *Casus*, nous sommes avant tout des joueurs et qu'on est meilleurs quand on fait ce qu'on aime. Et vous faire plaisir parce que, bon, ce magazine on le fait pour vous. Alors que voulez-vous vraiment? Réponses avec les résultats du sondage d'avril.

Vos rubriques préférées (ou détestées)

Tout le monde se lève pour les scénarios! Citée par 60 % des lecteurs, c'est votre rubrique préférée. Puis viennent les critiques longues (Antres du critik) qui avec 50 % de citations devancent largement les critiques brèves des Coups d'œil (33 %). Dans cette logique suit L'actualité des jeux (également 33 %). De *Casus*, vous attendez de l'info, de l'info et de l'info!

Juste derrière arrivent les aides de jeu (31 %) et les backgrounds (23 %).

Rubriques pourtant plus épisodiques ou discrètes, les Portraits de famille (14 %) et les Inspirations (11 %) sortent tout de même du lot. Enfin, L'actu DU jeu, qui concerne surtout ceux qui s'intéressent à la vie autour du jeu, est mise en avant par 10 % des joueurs, ce qui n'est pas si mal.

Côté « non merci », les cartes remportent la palme (60 %), avec deux tendances : ceux qui y voient l'Ennemi et brûlent tout ce qui y ressemble, et ceux qui se passionnent et lisent déjà tous les magazines sur les cartes, préférant que *Casus* se concentre sur le jeu de rôle. Message reçu, la rubrique cartes, qui grossissait à vue d'œil, revient au minimum vital. En second, Parabellum : citée par 44 % des lecteurs, la section wargame se dilue définitivement (snif!) dans la rubrique & Compagnie... qui regroupe nos coups de cœur ludiques pour tout ce qui est hors jeu de rôle.

Plus étonnant : Métalliques déplaît à 22 % des lecteurs. Qu'on ne la remarque pas, ok, mais qu'on pense à la citer comme rubrique la moins appréciée... Mais il est vrai que si vous voulez acheter des figurines, il suffit d'aller voir en boutique celles qui sont disponibles. Et pour ceux qui n'ont pas de boutique sous la main, les nouveautés figurines apparaîtront dans L'actu des jeux...

On notera que Gwô & Millord ont fait le même score dans les deux catégories (in et out) : 15 %. On aime ou on n'aime pas, mais on ne reste pas indifférent.

Stop ou encore ?

Nous vous demandions si vous trouviez qu'il y avait « pas assez, assez ou trop » de quatre types de rubriques. En gros : les actus, ça va, les critiques aussi, les scénarios ça va, mais on peut en mettre plus si on veut. Par contre, les aides de jeu, si on pouvait en mettre 100 pages de plus pour le même prix, c'est oui tout de suite.

Comme on est assez d'accord, les aides de jeu et les backgrounds seront désormais plus étoffés : plus complets, plus illustrés, plus « ambiance », mais aussi « prêts à jouer » que possible, c'est-à-dire avec les détails techniques indispensables.

Les posters

Casus publie deux posters par an, qui ces derniers temps ont servi à divers usages. Les plans de bâtiments (temple, auberge) vous divisent : il y a des partisans (38 % les notent entre 8 et 10/10), mais presque autant d'adversaires (25 % entre 0 et 3). Les superbes dessins ont la cote (50 % entre 8 et 10), et plus encore les cartes de régions liées à un background (85 % leur mettent plus de la moyenne, dont 20 % leur attribuent 10/10). Les jeux de plateau génèrent une indifférence polie (une majorité de 5/10) s'ils ont un thème jeu de rôle, mais déclenchent l'hostilité s'ils sont sur un autre thème (20 % de 0/10). Ça tombe bien, il n'y a rien de prévu dans ce genre...

Comment jouez-vous ?

Pas trop de jeux différents au programme : 3 jeux pratiqués. Vous jouez surtout à domicile (le votre ou celui de vos amis) pour 83 %. Tout de même, 19 % jouent en club, et 9 % au lycée ou à l'université.

Vous consacrez (à 60 %) de 4 à 8 heures à une partie. 2 % y passent moins de 2 heures (comment font-ils ?), 24 % de 2 à 4 heures ; 12,5 % plus de 8 heures.

Vous jouez 1 à 2 fois par mois (35 %), voire 1 fois par semaine pour 29 %, tandis que 12 % arrivent à jouer 2 à 3 fois par semaine. Hélas, 20 % jouent moins d'une fois par mois (boulot ? études ? sport ?). Bon plan : 25 % ont plus de 3 joueuses dans leur entourage.

Vous avez découvert le jeu de rôle principalement par des copains (66 %), ou en ne pigeant rien à *Casus* « mais ça a l'air pas mal ce truc » (10 %), éventuellement dans une boutique (6,2 %). Les conventions et les clubs ne représentent que 4 % des vocations : c'est mieux que rien, mais pas de quoi pavoiser (surtout que c'est une poignée de clubs qui font tout le boulot)...

Côté monnaie, vous évitez de vous ruiner. Vous dépensez en moyenne de 100 à 150 F par mois en matériel de jeu (34 % dépensent moins de 100 F, 27 % investissent entre 150 et 300 F, très peu dépassent les 400 F).
Les cartes ponctionnent un peu le budget de 28 % d'entre vous, mais raisonnablement (50 F pour 11 %, 100 F pour 8 %, 150 F pour 6 %, plus pour quelques-uns...).
Joueurs ou MJ ? C'est selon : seuls 15 % d'entre vous sont de purs MJ, 85 % se retrouvent alternativement des deux côtés du paravent. Ce qui n'est pas simple pour la lecture de *Casus* : « Bon toi tu lis tel scénario, et moi tel autre, et défense de regarder ma partie à moi ! »

Et quoi d'autre ?

Vous n'êtes pas tous obnubilés par le jeu de rôle... 40 % jouent aux wargames (enfin surtout 15 % qui y jouent davantage que « rarement »), et 44 % à des jeux de figurines fantastiques (dont 24 % de réguliers). Quant aux jeux de plateau, 52 % s'y frottent à l'occasion (22 % de réguliers). Côté cartes, 50 % ne les dédaignent pas, qui se répartissent en 17 % les pratiquant « rarement », 15 % « parfois », et 17 % « souvent ». Plus faciles d'accès, plus rapides peut-être, les jeux de stratégie abstraits (style échecs ou *Abalone*) attirent 60 % d'entre vous, quoique seulement 35 % jouent à plus de deux jeux de ce type et que seuls 8,5 % y jouent « souvent ». Les jeux de société au sens large sont les plus joués hors jeu de rôle : 90 % des répondants y jouent, dont près de 50 % de réguliers, dont une majorité pratiquent de 2 à 4 jeux. Lacune, le GN : 7 % d'entre vous y jouent « parfois » ou « souvent », 14 % y ont goûté mais jouent « rarement ».

Loisirs ?

Le jeu de rôle n'est pas forcément une obsession. Pour 53 %, il ne vient qu'en deuxième, voire troisième ou quatrième rang de vos loisirs. Derrière la lecture* et la musique** (73 %), mais devant le cinéma, la BD (heroic fantasy, mais aussi humour, aventure historique). La télé ? bien sûr, mais pas trop pour 62 % (on la regarde toujours plus qu'on ne croit). Par contre, 55 % ont une activité créative, dont 32 % d'actifs : dessin et musique surtout, écriture, modélisme... Les jeux sur micro captivent 45 % d'entre vous, surtout sur des wargames ou des stratégiques. Les consoles font un moins bon score : 26 %, essentiellement baston, aventure, plates-formes... Les sorties, les fiestas, c'est 50/50. Le théâtre, les concerts, c'est trop cher. Les musées ? Seuls 25 % y cherchent l'inspiration. Le sport, c'est aussi 50/50, mais avec 31 % de « souvent ». Bonne idée, les soirées jeu, ça a vite fait de produire du gras...
Important : 4,6 % des joueurs qui ont renvoyé le sondage sont des joueuses !

Le top ten, le top ten !

Nous vous demandions quels étaient vos jeux de rôle favoris, et ceux que vous pratiquiez le plus (une subtilité intéressante). Et comme dans notre sondage précédent, en 1995, le même duo se partage la victoire : à *L'appel de Cthulhu* la première place des jeux préférés, à *Advanced Dungeons & Dragons* celle des jeux pratiqués...
Rappelons que le sondage est daté d'avril 97 : les jeux parus depuis le début de l'année n'avaient que peu de chance d'y apparaître.
Les 20 jeux préférés :

1 - L'appel de Cthulhu (36,5 % de citations)
2 - AD&D (27,4 %)
3 - Star Wars (24,9 %)
4 - Warhammer (23,5 %)
5 - Vampire (20,5 %)
6 - JRTM/MERP (15,5 %)
7 - Shadowrun (14,6 %)
8 - INS/MV (14,3 %)
9 - Rêve de Dragon (12,5 %)
10 - Cyberpunk (9,4 %)
11 - Nephilim (8,2 %)
12 - RuneQuest (7,8 %)
13 - Ambre (7,5 %)
14 - Rolemaster (6,9 %)
14 ex aequo - Hawkmoon (6,9 %)
15 - Elric (6,3 %)
16 - Pendragon (6,2 %)
16 ex aequo - Ars Magica (6,2 %)
17 - Kult (4,9 %)
18 - Werewolf / Loup-garou (4,6 %)

Note : Les pourcentages bas ne sont pas négligeables. Ils sont dus au grand nombre de jeux cités, et il faut les rapporter aux chiffres de tête : les jeux autour de 18 % ou 14 % sont ainsi à la moitié de la renommée de *Cthulhu* ou *AD&D*... Raison pour laquelle nous citons ici les jeux jusqu'à 5 % de citations (qui sont donc à 20 % du succès des leaders).

Le jeux les plus pratiqués

Si les premiers sont plus ou moins les mêmes que les jeux préférés, les places varient plus lorsqu'on avance dans la liste...

1 - AD&D (38,5 %)
2 - L'appel de Cthulhu (37 %)
3 - Warhammer (29,3 %)
4 - Star Wars (28,8 %)
5 - Vampire (22,2 %)
6 - JRTM/MERP (15,4 %)
7 - Shadowrun (15,1 %)
8 - INS/MV (14,3 %)
9 - Rêve de Dragon (11,1 %)
9 ex aequo - Cyberpunk (11,1 %)
10 - Rolemaster (8,8 %)
11 - Nephilim (8,1 %)
12 - Elric (7,8 %)
13 - RuneQuest (6,2 %)
14 - Hawkmoon (6,1 %)
15 - Werewolf/ Loup-garou (5,6 %)
15 ex aequo - Kult (5,6 %)
16 - Pendragon (5,3 %)
17 - Ars Magica (5,2 %)
18 - Guildes (5 %)

On les plantera demain, à la mode, à la mode...

Au fait : un jeu de rôle nouveau vient de sortir. Quelle est votre réaction ?

- Je me jette dessus sans tarder : 6 %.
- Apprendre un jeu, c'est du boulot, mais ça rompt la monotonie, allez, je l'essaye pour voir : 31 %.
- C'est trop de boulot pour se lancer comme ça. J'attends (un an ou deux ?) pour voir le suivi : 56 %.
- Moi j'aime pas les nouveaux jeux : 3,4 %.

Pauvres éditeurs ! Qu'ils sortent de nouveaux jeux, vous ne demandez que cela. Simplement, il faudrait qu'ils publient le jeu, puis des suppléments régulièrement... mais qu'ils les gardent au chaud dans un hangar (et mangent aux Restos du cœur ?) pendant un an ou deux, le temps que vous soyez en confiance... Ça se comprend très bien, mais ça ressemble diablement à une impasse (qui se vérifie souvent dans les faits, d'ailleurs).

L'âge du capitaine

C'est le grand écart : les plus jeunes lecteurs débutent à 10 ou 12 ans, les plus âgés (ayant répondu au sondage) dépassent allégrement la quarantaine, la grosse majorité s'échelonnant de 16 à 28 ans (avec 36 % d'étudiants). Mais on s'intéresse autant à *Casus* qu'on soit joueur récent (40 % le lisent depuis 1 à 3 ans) que vétéran (40 % le lisent depuis plus de 6 ans). Simplement, les attentes ne sont pas les mêmes : les nouveaux joueurs jouent à peu de jeux (2, parfois 3) et demandent plutôt des aides de jeu, tandis que les vieux routards recherchent la nouveauté, et la guettent dans les actualités et les critiques.

Merci en tout cas à tous de nous avoir répondu. Si certaines réponses reflètent ce que nous savions déjà (ça va, on n'est pas complètement à côté de la plaque), d'autres nous ont plutôt surpris, et nous en avons tenu compte dans les modifications que nous voulions apporter au magazine. Dans certains cas où la rédaction était divisée, c'est vous qui avez tranché, sans le savoir. Maintenant, à nous de satisfaire les uns et les autres, tout en faisant un magazine tel que nous, on le perçoit. Y a plus qu'à...

* Heroic fantasy en tête (63 %), devant fantastique (40 %), SF (34 %) et littérature générale (22 %). Le polar traîne à 12 %.
** Rock pour 40 %, versions hard diverses pour 32 %, rock indé pour 30 %, ce que propose la FM pour 25 %, folk et musiques du monde pour 14 %, classique pour 10 %. Le reste, B.O, techno, rock progressif, new age, rap, soul et autres latinos, se partage les restes... Bizarre, les Bandes Originales de Film faisaient un meilleur score en 95...

Didier Guiserix ; grand artisan du dépouillement : Laurent Schebig ; illustration : Éric Puech

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 : • *Cochez la case de votre choix*

❑ **chèque à l'ordre de Casus Belli**

❑ **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 108

Cet encart scénario est détachable.

p. 36

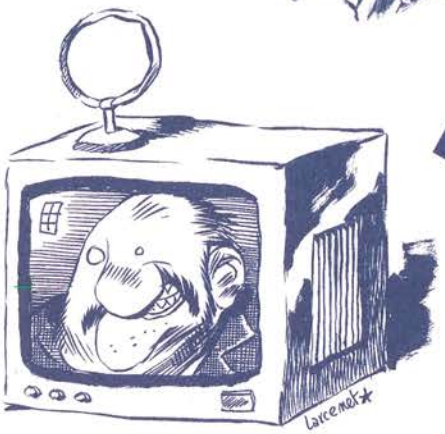
La liste d'Almond

POUR AD&D2

Rouge banlieue

p. 40

POUR VAMPIRE



p. 44

Le juste prix de la roue de la chance

POUR RAÔUL

Les noces d'Hyperion

p. 48

POUR BASIC

p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR RÊVE DE DRAGON

Les Yeux de Justice

Un scénario Casus Belli pour

AD&D

MOYEN

La liste d'Armond

Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ niveau 4 à 6 et à un meneur de jeu amateur d'intrigues politiques et d'improvisation. Il peut être joué comme une suite à « L'Écu de Baine » (voir CB n° 106), ou comme un début de campagne mettant en scène le Zentharim. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes oubliés, n'importe quelle société secrète maléfique fera l'affaire. Attention, la présence d'un elfe risque de modifier le déroulement de l'aventure, pour le meilleur ou pour le pire !

Situation

L'action se déroule dans l'ouest des Royaumes oubliés. Le scénario débute à Soubar, une petite ville de quelques milliers d'habitants située au sud de la côte des Épées, et les PJ devront voyager jusqu'à la forêt des Vers avant d'arriver à Scorbunel. Vous pouvez changer les lieux, si vous préférez une autre région des Royaumes ou si vous jouez dans un autre univers. Les seules exigences géographiques sont deux villes d'importance moyenne et une forêt assez grande pour accueillir la cour d'un roi elfe.

L'intrigue

C'est l'automne. Au Zentharim, l'effervescence est à son comble. À l'approche de l'hiver, les membres de l'empire maléfique rivalisent de créativité pour gravir quelques échelons dans la hiérarchie complexe et mouvante de leur organisation. Complots, assassinats, vols de documents, trahisons... Les hommes du Zentharim passent autant de temps à comploter entre eux que contre les Royaumes. Armond, un obscur soussifre en mal d'avancement, s'intéresse de très près aux petites affaires d'un de ses compatriotes, Eyron Kemper.

Ce dernier, espion talentueux et fin négociateur, est sur le point de conclure une alliance avec une guilde de voleurs et de sorciers, basée à Scorbunel. Pour gagner leur confiance et payer son entrée, Eyron a accepté de dérober un certain nombre d'objets de valeur (grimoires, plans, archives) aux elfes de la forêt des Vers. Après avoir rendu de nombreuses visites à la communauté elfe en se faisant passer pour un érudit passionné d'écrits magiques, l'espion s'est installé dans une vieille ferme isolée, près de Triel, avec quelques hommes de main. Armond, qui a suivi l'affaire à bonne distance, pensait subtiliser le butin pour négocier directement avec la guilde. Mais Eyron est bien entouré, et Armond risquerait gros à l'attaquer seul. Trop méfiant pour s'entourer d'autres membres du Zentharim, il a décidé de faire appel à des aventuriers, des étrangers capables de voler à son secours sans poser trop de questions : bref, des PJ !

Étrange rencontre

Le plan d'Armond est simple, bien qu'un peu risqué : prendre contact avec un petit groupe d'aventuriers et les pousser sur les traces d'Eyron. Pour cela, il a concocté un parchemin très « authentique » où figurent des noms (ceux des PJ et de trois autres personnes) et un sceau de son invention. Si les PJ ont participé au combat contre le culte de Baine, Armond a entendu parler d'eux dans les couloirs du Zentharim et a décidé de les utiliser contre Eyron. Dans le cas contraire, il a tout simplement suivi les PJ à leur arrivée en ville avant de les ajouter à sa liste. Sous les noms des aventuriers se trouvent ceux d'Anthea Ferys, de Gurt Yan Gillerman et d'Eyron Kemper (l'espion). Anthea est un personnage fictif, et Gillerman un pauvre forgeron qu'Armond a rencontré la veille à Soubar.

Un soir, l'agent du Zentharim accoste les PJ et leur remet la liste en leur laissant entendre qu'ils sont le centre d'un complot meurtrier (s'ils ont joué *L'Écu de Baine*, ils peuvent très bien s'attendre à des représailles du Zentharim). Armond prétend avoir été envoyé par « des amis communs ». Selon lui, Anthea est déjà morte, assassinée dans sa résidence de Scorbunel, et Gurt Yan Gillerman est tout juste arrivé en ville, sans doute pour leur faire des révélations. Armond leur révèle le nom de l'auberge du forgeron. L'espion joue à fond son rôle d'informateur qui s'adresse à des personnes importantes, censées en savoir déjà plus que lui sur le sujet. Il ne répond à aucune question, jette des regards inquiets autour de lui et prend très vite congé. Si les PJ essayent de le suivre, ils le perdent. Armond est un agent du Zentharim et, à défaut d'être puissant, il a l'habitude de semer ses poursuivants.

La mise en scène

Après le départ d'Armond, les PJ chercheront probablement à se renseigner sur ce fameux Gillerman, qu'ils savent être descendu à une auberge du quartier populaire (prévoyez un lieu pas trop surveillé et propice à un combat). Gurt Yan Gillerman est un simple forgeron de village, arrivé la veille au soir pour acheter de nouveaux outils. Accosté par Armond, alors déguisé, il a accepté un verre sans se douter qu'il signait son arrêt de mort : des brigands de la ville, engagés par l'espion, ont pour consigne de l'exécuter dès le lendemain. À l'auberge, les PJ trouvent le forgeron

sans problème et engagent la conversation autour d'une chopine. Gillerman est un homme de bonne taille, en habits de voyage. Il ne sait rien, bien sûr, et il ne peut même pas identifier Armond. De caractère assez rude, il met très vite un terme à « ce bavardage ridicule » et sort chercher son cheval. C'est là, près de l'écurie, qu'il se fait attaquer par les brigands envoyés par Armond. Vous pouvez déguiser les assassins (tenue noire bien classique) et déplacer le combat dans une ruelle, si vous voulez une scène plus mouvementée. Il est impératif que Gillerman meure avant la fin du combat. Les PJ doivent croire à son exécution pour que l'histoire d'Armond commence à les travailler. Ajouté à la liste, l'assassinat du forgeron (qui était sur le point de leur faire des confidences, selon Armond) devrait les pousser à suivre la piste d'Eyron.

La piste d'Eyron Kemper

La véritable enquête débute après le meurtre du forgeron. Le seul moyen qu'ont les PJ d'apprendre le fin mot de l'histoire est de retrouver Eyron. Quoi qu'ils fassent, ils sont toujours suivis à bonne distance par Armond, qui se tient informé de leurs découvertes par tous les moyens imaginables. L'espion est discret, et ne devrait pas se faire repérer par les PJ. En cas de besoin, il n'hésite pas à leur faire parvenir des indices (lettres anonymes, messagers) pour faciliter leurs recherches et accélérer sa petite affaire. N'en rajoutez pas! Armond joue la sécurité, mais ne tient pas à ce que les aventuriers se sentent outrageusement manipulés.

● Si les PJ se renseignent sur les noms figurant sur la liste, ils n'apprendront pas grand-chose. Anthea Ferys est absolument inconnue, mais vous pouvez improviser de nombreuses fausses pistes. Gurt Yan Gillerman était bien forgeron, comme pourra en témoigner le patron de l'auberge : « Il avait l'air d'un brave homme, un peu mystérieux peut-être, maintenant que vous m'en parlez... ». Les renseignements sur Eyron Kemper sont assez maigres. En cherchant bien, les PJ pourront apprendre qu'il a une réputation d'érudit, amateur (et occasionnellement marchand) de curiosités magiques. Kemper a fait parler de lui et de ses richesses dans la région pour mieux s'introduire chez les elfes (ceux-ci ont des contacts épisodiques avec les humains, et se renseignent discrètement sur tous leurs visiteurs réguliers).

● Dans la journée qui suit la mort de Gillerman, les PJ reçoivent une lettre à leur auberge, ou par l'intermédiaire d'un coursier. Pour seul message, le mot « Triel ». Renseignement pris, c'est un petit village situé au sud-est de Soubar. C'est là, dans une ferme, que logent Eyron et ses hommes. Armond les a espionnés suffisamment longtemps pour connaître leur repaire et a envoyé le mot aux PJ pour ne pas perdre trop de temps (il ne sait pas exactement quand Kemper fera sa transaction).

● À Triel, les PJ peuvent glaner quelques informations dans l'unique auberge du village. Les « étrangers » (Eyron et ses compères) sont arrivés depuis une bonne semaine et font de fréquents voyages jusqu'à la forêt des Vers. Les Triellois les considèrent avec indifférence, même si l'aubergiste voit d'un sale œil le fait qu'ils se soient installés à l'écart au lieu de faire « tourner le commerce ». Les villageois indiquent sans problème le chemin qui mène à la ferme, un peu au nord.

● Si les PJ s'approchent de la ferme, ils découvrent quatre chevaux en liberté dans le pré voisin. S'ils montent la garde, ils assistent à l'une des sorties d'Eyron ou de ses hommes. Trois personnes vivent avec lui (Enkil, un ranger noir ; Umberkan, un prêtre ; et Solten, un voleur). Les quatre hommes sont en tenue de voyage, bien équipés sans être encombrés, et ont l'air d'une équipe d'aventuriers. S'ils sont repérés (ce qui ne saurait tarder, les locataires étant très vigilants), les PJ sont accueillis avec sympathie et peuvent même partager un repas avec Eyron. Celui-ci se montre aimable, et accepte de répondre aux questions des PJ sur ses activités.

● Eyron se fait passer pour un collectionneur d'objets et d'écrits magiques, marchand à ses heures. Il est richement vêtu, parle avec un accent de la capitale et joue les grands négociants. C'est sous cette couverture qu'il a contacté les elfes, avec qui il est maintenant en bons termes. Ses hommes l'accompagnent pour « protéger sa vie et ses richesses ». Si les PJ lui parlent d'Armond et de la liste, Eyron joue les marchands apeurés. Il ne connaît pas le sceau (une invention d'Armond), et encore moins le petit homme que les PJ ont rencontré. Pour ne pas dévoiler son identité, il feint la peur et l'incompréhension. Il propose aux PJ d'entrer à son service, en les payant, pour le protéger jusqu'à la fin de ses transactions avec les elfes. Ce stratagème lui permet de garder les PJ à l'œil, le temps d'en apprendre un peu plus sur cette histoire.

● Sans limiter les contacts avec les PJ, les hommes d'Eyron restent assez prudents. Le ranger pourra proposer aux combattants du groupe de s'entraîner ensemble, arme au choix, histoire de garder la forme (et de jauger leurs capacités de combat). Le prêtre, déguisé pour l'occasion aux couleurs de Waukyne, accepte volontiers de parler de sa divinité d'emprunt. N'oubliez pas que les espions du Zentharim sont discrets, sournois, et calculateurs. Plus ils en apprendront, plus il leur sera facile d'éliminer les PJ le moment venu...

● Bien sûr, les PJ vont chercher des indices, soit en posant des questions à leurs hôtes, soit en fouillant dans leurs affaires. Les acolytes de Kemper ne leur laissent que très peu de liberté, et il n'y a de toute façon rien à découvrir. Les quatre hommes sont en mission, et n'ont emporté ni papier ni insigne compromettant. Eyron joue son rôle à la perfection, et fait tout pour sécuriser les PJ. Il est capable d'inventer des baratins incroyables, et a toujours réponse à toutes leurs questions. Cela dit, il finira forcément par se contredire. Il n'a pas une très haute opinion de l'intelligence des aventuriers.

L'appel de la forêt

Lorsque vous jugerez que les PJ ont passé assez de temps avec le faux marchand et ses compagnons, ou si l'ambiance se dégrade (soupçons, disputes), passez à la seconde partie du scénario : la rencontre avec les elfes. Eyron annonce que l'heure tant attendue de la transaction est venue, et prend la route de la forêt. Si les PJ sont entrés à son service, ils partent avec lui. Il guide sa troupe jusqu'à une clairière, dans les bois, et attend l'arrivée des rangers elfes qui doivent l'escorter jusqu'à la cour du roi.

Si les PJ ont refusé l'offre d'Eyron et qu'ils décident de le suivre plus ou moins discrètement, ils le voient entrer dans les bois avec ses hommes. Les espions savent qu'ils sont suivis, mais ne tentent rien contre les PJ. Eyron laisse les défenses de la forêt se charger d'eux. S'ils voyagent seuls, les PJ se heurtent aux enchantements des elfes et se mettent à tourner en rond, incapables de se repérer. S'ils chercher à emprunter la voie des airs, des faucons et des aigles les forcent à redescendre sous les arbres. Les PJ perdent très vite de vue le groupe de Kemper et se font repérer par des rangers elfes, qui les surveillent avant de les accoster. Si les PJ se montrent dignes de confiance, les rangers les guident jusqu'à la cour, puis les mènent aux représentants du roi.

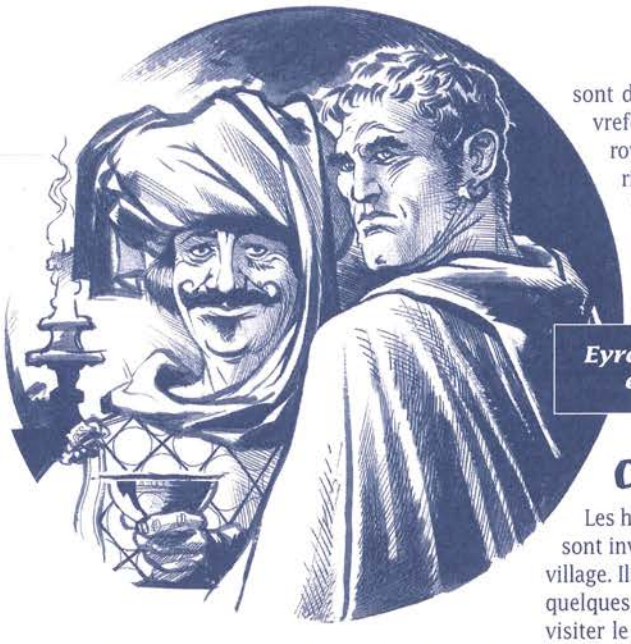
À noter : une fois le(s) groupe(s) entré(s) dans la forêt, Armond, prudent, se contente de rôder à la lisière des bois, en évitant les enchantements et les patrouilles de rangers.

Le royaume d'Aeselya

Au cœur de la forêt des Vers, ce royaume elfe est l'une des dernières communautés dont le roi n'a pas décidé l'exode vers l'Éternelle-Rencontre. C'est une enclave de chênes, de séquoias et de hêtres, où les habitations des elfes se mêlent harmonieusement à la végétation. Les frontières du royaume sont protégées par des enchantements puissants qui maintiennent les curieux à l'écart et éloignent la majorité des monstres. Si les PJ en font les frais, ils perdent leur chemin, voient les arbres s'animer de façon menaçante, croient voir des créatures féroces surgir des ombres... Vous pouvez écourter ou faire durer l'épisode chez les elfes. Eyron a beaucoup de choses à faire et laisse du temps libre aux PJ. L'espion a de nombreuses discussions avec le roi et les responsables du commerce pour négocier un achat de grimoires et d'objets magiques. Vous pouvez agrémenter le séjour des PJ de rencontres dans les différents lieux intéressants du royaumes elfe.

● **La cour**. Sur un tertre, un cercle de chênes qui rassemblent leurs ramures en une voûte végétale. Le trône du roi, une grande table en anneau et les oriflammes du royaume se trouvent sous leur ombre. Plus de cinquante personnes peuvent prendre place à la cour. À volonté, le roi peut lever un mur de silence au niveau du cercle de chênes, afin de protéger les conversations.

● **La guilde des Enchanteurs**. Située dans une tour de pierre ciselée, de cristaux et de bois précieux, le bâtiment de la guilde comprend cinq étages et un sous-sol, tous gardés et enchantés. Diverses salles d'étude et laboratoires s'y trouvent. Il n'est possible d'y pénétrer qu'avec Lindileï, le mage, et toutes les pièces ne sont pas accessibles. En aucun cas les humains ne seront informés de l'existence de la crypte qui renferme les trésors magiques. Eyron est au courant,



Eyron Kemper et Enkil

espionnage oblige, mais ne l'a appris qu'après de longues recherches.

● **Le sanctuaire des faës**. Ce temple de Corellon est construit entre cinq grands séquoias reliés par une haute haie d'épineux. À l'intérieur, un espace de trente mètres de diamètre abrite un autel ciselé. La haie est percée d'une arche sculptée qui forme l'entrée du temple. Une cérémonie est celébrée à l'aube et rassemble la majorité des elfes (les humains ne sont pas invités). Lauralendil peut leur faire visiter son temple, mais de mauvaise grâce. Il ne les tolère lors des services que s'ils en font la demande, et uniquement s'ils se tiennent bien.

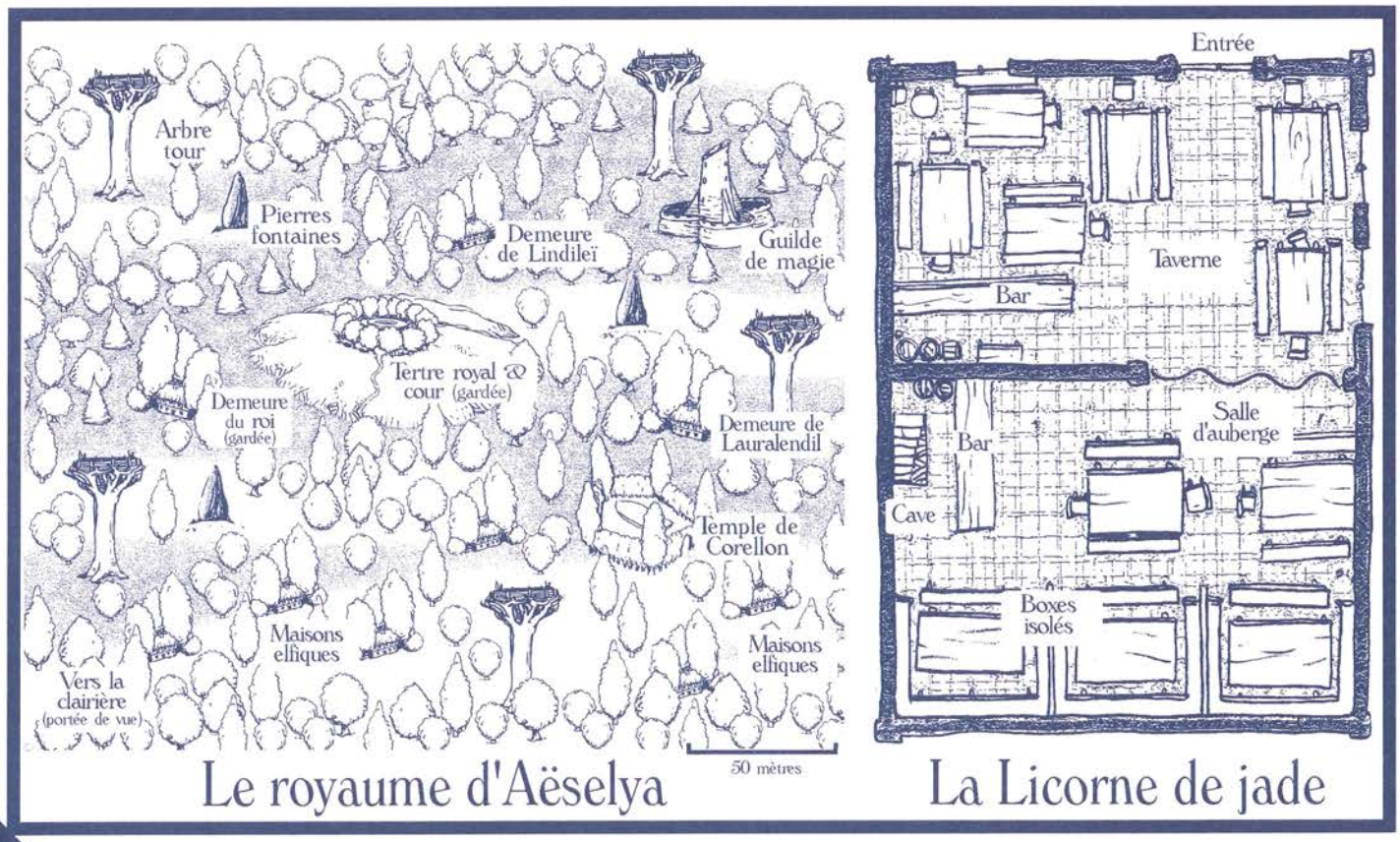
● **Les habitations**. Il s'agit en majorité de maisons familiales, construites entre plusieurs arbres rapprochés. Des murs de pierre couverts de mousse séparent les habitations, qui peuvent compter jusqu'à trois étages. Toutes les maisons sont décorées, gravées et couvertes de chèvrefeuille. Sept tours de garde protègent le royaume. Elles abritent deux ou trois guerriers chacune. Le village est magique, des feux féeriques l'illuminent durant la nuit et une eau cristalline jaillit de trois pierres runiques disséminées entre les arbres. Jouez sur l'ambiance et le côté surnaturel pour distraire les PJ et leur faire oublier les manigances d'Eyron.

Chez les elfes

Les humains, PJ et hommes de main d'Eyron, sont invités à occuper une clairière à l'orée du village. Ils sont bien traités, peuvent participer à quelques repas avec les elfes, et sont autorisés à visiter le village. Si les PJ sont arrivés seuls, ils retrouvent Eyron, peuvent demander une audience au roi, parler avec les habitants... Gérez leur progression en sachant qu'Eyron compte les utiliser pour faciliter son évasion après le vol des objets. Lui-même se montre très sympathique et fait de son mieux pour créer des liens ou effacer d'éventuels soupçons. Il passe énormément de temps en grande conversation avec les dignitaires elfes. Il sait que les trésors sont à l'abri dans les caves de la guilde des Enchanteurs, et attend le meilleur moment pour s'en emparer. Il patientera deux jours. Le soir du vol, Eyron propose aux PJ de fêter la conclusion de son marché avec les elfes, autour d'une table où seuls les humains sont présents. Il verse un somnifère dans leurs verres. Ses complices occupent subtilement les PJ jusqu'à ce qu'ils sombrent dans le sommeil, feignent de s'endormir eux aussi, puis rejoignent leur chef dans la nuit. Une fois les PJ inconscients, Eyron s'introduit seul chez le roi pour empoisonner le vin destiné à la princesse. Il revient cacher le reste du poison dans les affaires des PJ, puis va piller les trésors de la guilde. Ses sbires et lui partent ensuite séparément, après avoir convenu d'un rendez-vous à Scorbunel, dans une vingtaine de jours.

Prisonniers !

Au matin, les elfes arrêtent les PJ pour meurtre ou tentative de meurtre (à vous de décider de la survie de la princesse). Ils sont enchaînés à un sylvanien, conjuré par Lauralendil, qui les garde jusqu'au jugement. Dans l'après-midi, ils comparaissent devant le roi. Lindileï est leur avocat, Lauralendil leur accusateur. Faites participer les PJ à ces joutes verbales, où les actes des humains dans le village sont passés au crible. Lauralendil les assimile tous à de barbares conspirateurs, alors que Lindileï se montre plus compréhensif. Au cours du procès, les PJ apprennent le vol des objets. Ils comprendront certainement mieux les motivations d'Eyron, mais ne verront probablement pas le lien avec la liste d'Armond et le meurtre du forgeron... Si les PJ argumentent correctement, les elfes les épargnent et leur proposent un marché : retrouver Eyron, le tuer et leur rapporter les trésors. Si leur plaidoirie est vraiment brillante, le roi consent à déléguer cinq guerriers pour les accompagner (ceux-ci seront métamorphosés en humains par Lindileï). S'ils se défendent mal, ou s'ils se montrent trop arrogants, ils sont condamnés à la pendaison. Lindileï, qui est sûrement le seul à apprécier encore les humains, intervient pour leur éviter la mort. « Que les humains partent faire justice. Je me constitue prisonnier à leur place. S'ils fuient ou échouent, je serais alors banni du Haut Peuple pour avoir stu-



pidement fait confiance aux hommes.» Le marché est accepté. La gravité de la situation devrait faire comprendre aux PJ qu'ils risquent gros s'ils déçoivent la confiance du mage. Si les PJ se défendent vraiment mal, ils n'échappent à la mort que s'ils réussissent à s'évader durant la nuit qui précède leur pendaison. Le vol des objets a mis les elfes dans de très mauvaises dispositions, et les PJ devront compter avec les représailles du clan s'ils décident de fuir ou de les trahir.

Espions en cavale

Après le vol, Eyron passe rapidement à Triel pour effacer toute trace de son séjour. Il met le feu à la ferme avant de prendre la route de Scorbunel. Ses hommes couvrent sa retraite à moins d'une journée de cheval derrière lui, et freinent les éventuels poursuivants, elfes ou PJ. Guidés par Enkil le ranger, les hommes de main de Kemper sont extrêmement prudents. Il est possible que les PJ les retrouvent, mais la traque sera longue et difficile. S'ils tombent sur les trois sbires, ils pourront les combattre, les interroger, ou les suivre discrètement jusqu'à Scorbunel. Dans ce cas, ils arrivent sans mal à *La licorne de jade*, l'auberge dans laquelle Eyron a rendez-vous avec les membres de la guilde. Pendant ce temps, Armond suit Eyron ; il a conclu à la mort des PJ ou a jugé plus rapide d'agir sans eux. Ayant appris le lieu de rendez-vous par clairaudience, il attend tranquillement Eyron à Scorbunel. S'il croise le chemin des PJ (à vous de voir), il se ravise, vient à leur rencontre, brode une histoire sur le thème de «j'étais au courant, je n'ai pas osé tout vous dire, mais je suis dans votre camp», et révèle le nom de l'auberge de Scorbunel. Les PJ sont libres de lui faire confiance ou de chercher par leurs propres moyens.

À «La licorne de jade»

Cette auberge minable se divise en deux parties, séparées par une lourde tenture : une taverne au plancher crasseux, et une salle d'auberge classique. L'arrière-salle accueille les locataires de l'auberge, les habitués et les réunions de la guilde. Pour le rendez-vous, les sorciers-voleurs ont réservé la salle d'auberge et disposé leurs sicaires dans la taverne. Lorsque les PJ arrivent, ils trouvent une vingtaine de clients à la mine patibulaire, majoritairement armés, dont la moitié environ sont les tueurs des sorciers-voleurs. Ils veillent à ce que personne ne s'approche de la tenture : «la salle est privée!». Si les PJ n'ont pas retrouvé les sbires d'Eyron, les trois hommes sont présents dans la taverne, déguisés, et font mine de ne pas se connaître. Ils ne réagissent pas à l'entrée des PJ, mais tentent de prévenir Eyron en laissant un signe sur l'une des fenêtres. De l'autre côté, dans la salle d'auberge, les sorciers et les voleurs de la guilde attendent Eyron. Celui-ci arrive en dernier, déguisé lui aussi, et accompagné par... Armond. Les PJ reconnaissent le petit homme et peuvent intervenir, ou observer la conversation pour en apprendre un peu plus. Armond a proposé à Eyron de traiter avec lui en le menaçant de le dénoncer aux elfes. Habile, Eyron a accepté d'emmener le jeune espion avec lui. Il le fera exécuter à la première occasion. Eyron ne fait pas attention aux PJ. Il est parfaitement déguisé, et ne sait pas qu'ils connaissent Armond. Si les aventuriers sont discrets, les deux hommes traversent la taverne et passent sous le rideau sans attendre.

La transaction

Les négociations ont lieu dans la salle de l'auberge, à l'abri des regards. Si les PJ veulent intervenir, ils doivent passer sous la tenture et sont aussitôt suivis par les voleurs et les hommes de Kemper. En cas de besoin, les sorciers et leurs hommes se battent aux côtés d'Eyron. Si le combat tourne à leur désavantage, ils se replient dans la cave, laissant les PJ face aux brigands. Les sorciers possèdent un repaire dans les sous-sols de la ville, et tentent d'accéder aux égouts en semant les PJ. Eyron fuit avec eux pour poursuivre la transaction à l'abri. Avant de partir, il poignarde Armond et laisse son corps bien en évidence. Durant le combat, les brigands ferment les portes de la taverne pour retarder l'arrivée du guet (malgré tout, la milice arrive rapidement sur les lieux si des sortilèges dévastateurs sont lancés dans l'auberge...). Les PJ peuvent poursuivre les fuyards. Si le combat ne s'éternise pas, ils devraient les retrouver sans problème.

S'ils sont rusés et décident de ne pas intervenir dans la taverne, il voient Eyron sortir, vite rejoint par ses hommes, et découvrent le corps d'Armond dans les écuries. Ils peuvent alors enga- ▷

LES PNJ

Pour AD&D2

▶ Les brigands

Les assassins de Gillerman sont originaires de la ville et doivent être assez efficaces pour impressionner les PJ. Prévoyez deux voleurs et deux ou trois guerriers.

Les guerriers
NM hm G3, CA 7, PV 25,
armure de cuir cloutée, épée longue.

Les voleurs
NM hm V4, CA 8, PV 18,
armure de cuir, épée courte, dague.

▶ Armond

NM hm M3
CA10/8 PV 10 F 10 I 15
D 13 C 11 S 11 Ch 14
Équipement : Dague +1, armure de cuir, vêtements variés, cheval, 536 PO.
Livre de sorts : 1) Identification, Charme-personne, Pattes d'araignée, Lecture de la magie, Projectile magique, Détection de la magie, Tour mineur. 2) Apparence altérée, Clairaudience, Clairvoyance, Ténèbres 5 m.

▶ Eyron Kemper

LM hm M5/V6
CA4 PV 31 F 12 I 16
D 17 C 12 S 13 Ch 13
Équipement : Dague+1, épée courte, arc court, 18 flèches, armure de cuir cloutée +2, 3 doses de poison type H, vêtements de qualité, cheval.
Livre de sorts : 1) Effacement, Fermeture, Lumière, Pattes d'araignée, Serviteur invisible, Charme-personne, Détection de la magie, Lecture de la magie, Identification, Tour mineur. 2) Lévitation, Mur de brouillard, Ténèbres, Flèche acide de Melf. 3) Dissipation de la magie, Infravision, Forme ectoplasmique, Boule de feu.
S'il parvient à piller le trésor elfique, il aura en sa possession un anneau des arcanes (niveau 3), un bâtonnet de projectiles magiques (42 charges), une robe de protection +3, deux anneaux +1 et trois grimoires contenant chacun une vingtaine de sorts, de niveau 1 à 6.

▶ Enkil, ranger noir 3e niveau

CA 5 PV 29 F 15 I 12
D 16 C 16 S 14 Ch 10
Équipement : Épée longue, dague, arc long, 18 flèches, armure de cuir clouté, 32 PO.

▶ Solten, voleur 4e niveau

CA 6 PV 15 F 10 I 11
D 16 C 12 S 11 Ch 11
Équipement : Épée courte, épée longue, fléchettes (15), armure de cuir grise, 3 doses de poison type A, 112 PO.

▶ Umberkan, prêtre de Mask, 4e niveau

CA 5 PV 26 F 12 I 11
D 16 C 12 S 15 Ch 13
Équipement : Masse de cavalier, couteau, arbalète de poing, 12 carreaux, armure de cuir+1, 56 PO.
Sorts : 4/3 (Sphères et capacités spéciales : Voir *Faiths & Avatars* p. 109 ou *Aventures dans les Royaumes oubliés* p. 27).

▶ Le roi Taelendil d'Aeselya

NB em G8. Spécialisation épée longue, PV 75.
Caractère : juste et réfléchi, très ouvert.

▶ Lindilei Taymary, le maître des arcanes

CB em M9, PV 24.
Caractère : accueillant, réaliste, bienveillant à l'égard des humains.

▶ Lauralendil d'Asteyn, le grand prêtre de Corellon

CB em P8, PV 52.
Caractère : soupçonneux et réservé envers les humains (il prône le départ vers l'Éternelle-Rencontre depuis plusieurs années).
Note : Pour les détails sur le culte de Corellon, voir *Les dieux des monstres*, p. 20.

▶ Gwenellienn d'Aeselya, la princesse

CB ef G4. Spécialisation arc long, PV 34.
Caractère : curieuse, observatrice, réfléchie.

▶ Les sorciers-voleurs de Scorbunel

4 mages niv. 1-5, 6 voleurs niv. 2-3 et 2 guerriers niv. 2.
Ils ne risqueront pas de compromettre leurs projets de guilde et ne se battront que s'ils sont attaqués chez eux, et si Eyron a les objets des elfes. Sinon, ils se défilent en laissant les PJ régler leurs histoires avec Kemper.

ger un combat avec les espions, dans les ruelles ou à l'auberge de Kemper s'ils le suivent jusque-là. Gérez cette éventualité à votre guise, en tenant compte de la méfiance de Kemper et de son empressement à quitter la ville.

Dénouement

Les sorciers ont apporté plus de 4000 PO pour acheter les objets à Eyron. S'ils sont intervenus dans l'auberge ou s'ils ont attaqué Eyron après la transaction, les PJ pourront se partager cette somme. S'ils sont descendus dans les égouts, ils pourront également récupérer de nombreux objets au repaire des sorciers, ainsi que les possessions des hommes de main de Kemper. Des poches bien pleines, donc.

S'ils retournent chez les elfes avec les objets, ils seront récompensés (à vous de voir), et remerciés par le roi. Sinon, ils seront poursuivis pour le restant de leurs jours par des elfes vindicatifs. Et après la mort ou la fuite d'Eyron, il y a fort à parier que le Zentharim s'intéresse aux PJ...

Ce scénario a donc de nombreux dénouements possibles, et tout autant de suites qu'il vous appartient d'imaginer.

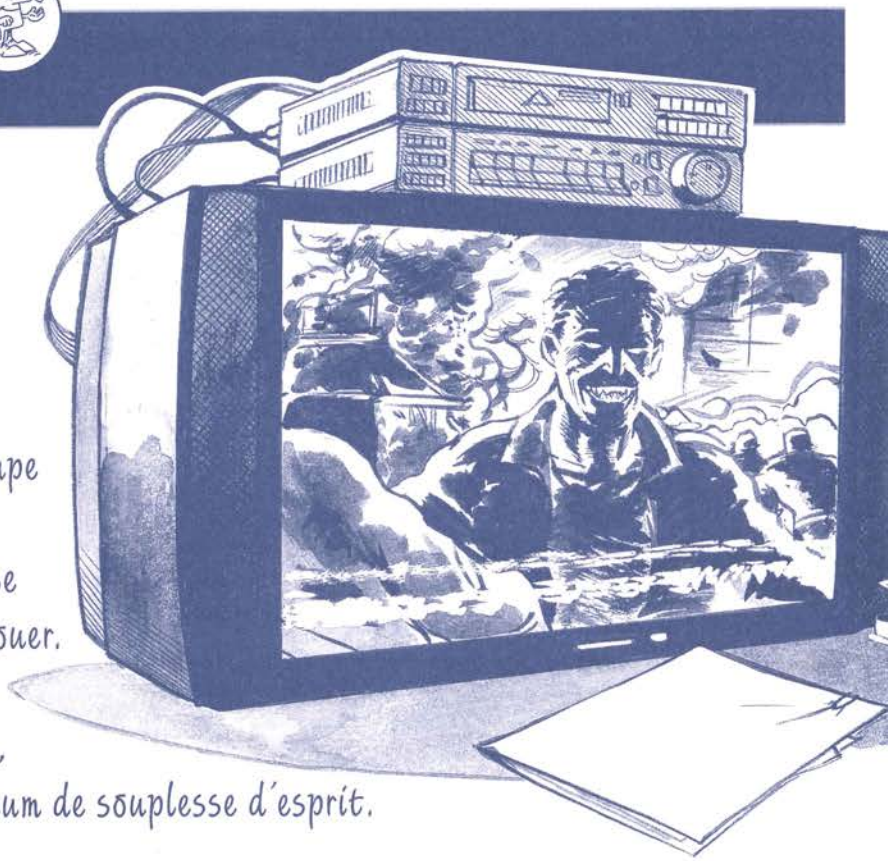
Julien Blondel et Thomas Feron
illustration : Emmanuel Roudier
plan : David Cochard

Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

VAMPIRE

Rouge banlieue



Ce scénario conviendra à un petit groupe de vampires pas trop anciens, basés en région parisienne. Les règles de base de « Vampire » suffisent pour le faire jouer. Les joueurs peuvent être de tous niveaux d'expérience. Idem pour le MJ, pour peu qu'il fasse preuve d'un minimum de souplesse d'esprit.

Introduction

Paris, été 1997. Les nuits sont chaudes, mais courtes, et les personnages tentent sans doute d'en tirer le maximum. Un soir, ils sont (très poliment!) invités à passer rue Bonaparte, l'une des nombreuses résidences de François Villon. Hélas, celui-ci est absent. Les PJ sont accueillis par M. Henri, un petit mortel nerveux, l'une des goules du prince.

Une énorme télé occupe l'un des angles du salon. Elle est surmontée d'un magnétoscope massif, aux formes inhabituelles (un appareil de professionnel). M. Henri leur demande de s'asseoir, et insère une cassette dans la machine. Les images sont brutes, sans montage ni commentaire, mais leur contenu est éloquent.

La scène a été prise de nuit. On y voit un boulevard bordé d'immeubles laids et modernes, des CRS, des manifestants qui deviennent vite des émeutiers, des voitures retournées, un kiosque à journaux en flammes... et, au cœur de la bataille, un grand type en blouson de cuir, très pâle. A un moment donné, il fait un sourire à la caméra. Un sourire plein de dents pointues... Un peu plus tard, il réapparaît, surgissant d'un nuage de gaz (qui ne l'incommode pas). Il entre dans une cabine téléphonique, arrache l'appareil à mains nues, et revient le lancer sur un CRS, qu'il manque de justesse.

« Il y en a encore plusieurs minutes, mais le reste n'a pas d'intérêt, intervient Henri. Ces images ont été tournées hier soir à Argenty, une petite ville de la banlieue nord-ouest. Le vampire qui y apparaît est un certain Marc, du clan Brujah. Les agents de mon maître ont saisi cette cassette très en amont, et nous sommes certains que la Mascarade n'a pas eu à en souffrir... cette fois-ci. Le prince aimerait que vous alliez rendre une visite à ce Marc, et que vous le rappeliez à plus de discrétion. Vous êtes, bien entendu, entièrement libres de choisir les moyens à adopter. Marc n'est ni ancien, ni puissant, ni particulièrement protégé. Toutefois, mon maître souhaite qu'il ne lui arrive rien de définitif. Jusqu'ici, il s'était comporté de manière tout à fait satisfaisante, et un avertissement suffira... »

Et si... les personnages sont en froid avec Villon?

Il est possible qu'ils ne soient pas d'humeur à faire des faveurs au prince de Paris. Dans ce cas, s'ils ont des serviteurs dans les médias, l'un d'eux mettra la main sur la cassette. Au pire, il est même possible que celle-ci soit diffusée à la télé, et que les PJ la découvrent en même temps que quelques millions de téléspectateurs. Dans ce cas, évidemment, ils ne seront pas seuls sur le coup. Il y aura des chasseurs, et un groupe d'agents de Villon, venus « rappeler ce Marc à davantage de mesure » avec subtilité, modération et l'autorisation de lui faire prendre un dernier bain de soleil, s'il ne veut rien entendre.

Le dessous des cartes

Marc n'a pas pensé une seconde qu'il risquait de violer la Mascarade. De toute façon, quand on est en pleine frénésie, ce genre de considération compte peu. Or, Marc a de bonnes raisons d'être en colère. De son vivant, c'était un garçon tout à fait normal, vaguement zonard, un peu violent, mais bon cœur. L'Étreinte l'a rendu plus excitable mais, à part ça, ne l'a pas changé. Il est resté très attaché à sa famille et à ses amis mortels... Et tout le problème vient de là.

Pierre Thénier est une ordure. Accessoirement, c'est aussi le maire d'Argenty. C'est un mortel on

ne peut plus ordinaire, qui ne sait rien des vampires, mais cela ne l'empêche pas d'avoir de mauvaises fréquentations. Des truands. Des vrais, pas des petits dealers à deux balles. Des gros poissons, qui brassent des millions. Thénier leur rend des services, et ils lui renvoient parfois l'ascenseur, « en toute amitié ».

Thénier est, entre autres, un homme à femmes. Qu'elles soient ou non consentantes lui indiffère. En fait, c'est le genre d'individu qui aime qu'on lui résiste... et qui, bien entendu, abuse copieusement de sa position. Jusque-là, il a toujours évité les ennuis. Mais pas cette fois. Marc a un frère, Denis. La petite amie de Denis s'appelait Nicole. Un jour, elle a été « invitée » par Monsieur le maire à une soirée qui a dégénéré. Sans entrer dans les détails sordides, Nicole est morte étranglée... Marc a fait sa petite enquête, réalisé ce qui s'était passé, et a décidé de « briser ce salaud ». La petite émeute de la veille n'est que la première étape de sa campagne – et il n'en est plus à se soucier de la Mascarade.

Or, justement... M. Henri est tout à fait sûr qu'il a étouffé l'affaire, mais il se trompe. Une copie de la cassette est tombée entre de mauvaises mains. La troisième variable de notre petite équation s'appelle Karl Manion, et il est journaliste indépendant. Sans être absolument cinglé, il a une réputation plutôt douteuse. Il a passé sa carrière à s'intéresser à l'occultisme, et est convaincu depuis longtemps que les vampires existent. Jusqu'ici, son intérêt pour le sujet était purement académique. Il y a un mois, son médecin lui a appris qu'il avait une tumeur au cerveau inopérable. Pronostic : six à huit semaines de survie. Après avoir visionné la cassette, Karl est parti à la chasse au vampire, ou plus exactement en quête d'immortalité. Il lui reste à trouver un non-mort, et à le convaincre de le mordre.

Acte I

AMBASSADEURS EN BANLIEUE

Argenty

Située quelque part aux confins d'Argenteuil, cette petite ville est traversée du nord au sud par une route nationale à six voies. Elle possède un stade, un hypermarché ouvert jusqu'à 22 h presque tous les soirs, une multitude de cafés, des cabines téléphoniques qui ne marchent pas, une bibliothèque municipale délabrée, des espaces verts poussiéreux, une gare aux murs copieusement taggés... La plupart des bâtiments sont gris, trapus et informes. Les cités HLM sont regroupées au nord de la ville, le reste des immeubles datant d'avant-guerre. Dans le centre-ville, une jolie église romane fait face à la dernière folie du maire, la « cité administrative », monstruosité de verre et d'acier qui regroupe mairie, tribunal et surtout le commissariat. Les policiers sont nombreux, bien équipés et font de leur mieux un sale boulot dans un coin difficile. Les PJ risquent de les trouver gênants...

L'émeute est encore le sujet de conversation principal des habitants, comme les PJ pourront s'en rendre compte s'ils passent leurs fins de soirée au café. Elle est partie des cités. Son point de départ théorique est une bagarre entre des jeunes et des flics, même si nos vampires ne risquent pas de croire à une théorie aussi simple. L'affrontement a duré la moitié de la nuit et n'a fait qu'une douzaine de blessés légers (dont huit policiers). Pour citer France-Info « les forces de l'ordre ont procédé à une dizaine d'interpellations ». Comme il n'y a pas eu de morts, les journalistes sont partis depuis belle lurette. Cela fera sûrement plaisir aux PJ de l'apprendre.

Entretien avec un vampire

Et maintenant, posez aux joueurs la question à cent points : comment retrouver un vampire dans une ville de plusieurs dizaines de milliers d'habitants, quand on ne dispose que de son prénom et d'une mauvaise photo ? Comme beaucoup de Brujah, Marc se soucie peu de considérations telles qu'un domicile fixe ou un numéro de téléphone. Actuellement, il a élu domicile dans une baraque de chantier abandonnée, non loin de la nationale. Les PJ risquent de mettre plusieurs nuits à mettre la main dessus. Décidez en fonction de leur méthode de recherche. Donnez-leur 10% de chances cumulables par nuit s'ils se contentent d'errer au hasard dans les rues, 30% s'ils interrogent les mortels des cités, et 50% s'ils parviennent à discuter avec l'un des autres immortels de la ville (encore faudra-t-il les trouver. Si les PJ se mettent à leur recherche, reportez-vous au paragraphe suivant).

Une fois que les PJ auront trouvé Marc, il restera à établir des relations pacifiques avec lui. C'est un gros costaud, pas équipé pour se montrer subtil. Cela dit, contrairement aux apparences, il est loin d'être idiot. Il écoutera attentivement la réprimande des personnages. Après quoi, très honnêtement, il leur expliquera de quoi il retourne : « Le maire, ce salaud, a buté la copine de mon frère. Je vais lui faire payer, et l'émeute n'était qu'un échauffement. Croyez-moi, le Thénier, y va en prendre plein la gueule ! Et c'est pas les oignons de Son Altesse Villon. C'est mon territoire, d'ac' ? Sa Mascarade, y peut se la tailler en pointe et s'la foutre dans le cœur, vu ? »

A ce stade, si la conversation ne dégénère pas, les PJ peuvent calmer Marc et lui demander quel est son plan de bataille. Pour l'instant, il se limite à « on casse tout et après, on bute ce fumier de Thénier ». Si vous avez bien fait votre travail, les personnages devraient le trouver sympathique et accepter de lui donner un petit coup de main, ne serait-ce que pour le garder à l'œil.

Et si... les personnages se lavent les mains de toute l'affaire ?

Après tout, ils peuvent parfaitement décider qu'une fois le message transmis, Marc est assez grand pour prendre ses responsabilités. Ce n'est pas l'avis de Villon. Ils n'auront pas plus tôt fait leur rapport qu'on les renverra à Argenty, avec pour mission d'assister Marc dans sa vengeance, et surtout de veiller à ce qu'elle soit discrète.

Variations

Tel qu'il a été rédigé, ce scénario peut s'adapter à un groupe de vampires américains. Il suffit de changer des noms de gens et de lieux. Le déplacer dans le temps risque d'être un peu plus difficile mais, si vous vous sentez créatif, il peut parfaitement être transposé à « L'âge des Ténèbres ». Il vous suffit de remplacer Argenty par une petite ville crasseuse, la mairie par un donjon, Thénier par un seigneur féodal caricatural à souhait, les gangsters par ses « puissants amis à la cour », et Karl par un cousin de Guillaume de Baskerville, et le tour est joué !

Les vampires d'Argenty

La ville d'Argenty proprement dite est trop petite pour nourrir plus d'un ou deux Caïnites, mais elle fait partie de l'agglomération parisienne, et sert de point de rencontre aux vampires qui sévissent dans la banlieue nord-ouest. Avant la fin de leur séjour, les personnages auront certainement l'occasion de les rencontrer. Marc les connaît tous, et les présentera aux PJ qui en feront la demande. Ce sont :

- **Ludmilla Vassiliova, clan Toréador**. Ludmilla a été étreinte au début des années 70, et elle ne vivra probablement pas vieille. Elle a du mal à s'adapter à son nouvel état. Elle s'accroche désespérément à son humanité perdue, et habite un grand appartement décoré dans le style très particulier de son époque (moquette vert pomme, murs orange, poufs et canapés bas, chaises et tables en tubulures blanches). Les Toréadors de la capitale l'ont ostracisée en douceur, et elle est très seule. Les PJ lui feront une distraction bienvenue. Elle n'a rien contre Marc, mais est beaucoup trop lâche pour s'en prendre à Thénier.
- **Maxime, clan Nosferatu**. Maxime vit dans un petit pavillon aux fenêtres murées. Il est coquet, et prend grand soin de son hygiène corporelle, ce qui est peu courant chez un Nosferatu. En revanche, comme tous ses frères de clan, c'est une incorrigible commère. La plupart de ses contacts sont des clochards ou des marginaux. Il ne sait rien sur Thénier, mais si les PJ le contactent, il pourra leur réunir un dossier assez complet en quelques nuits.
- **M. Jean, clan Ventrue**. Un jeune Ventrue aux dents longues, dont la principale activité est de veiller sur les usines de la banlieue nord pour le compte de son géniteur, qui vit dans le XVIe arrondissement. Jean est pleinement au courant des « distractions » du maire et de ses contacts avec la pègre. Toutefois, il le considère comme trop utile pour le retirer du jeu, surtout pour l'amour d'un « vulgaire petit loubard ». Les PJ vont devoir le convaincre... ou l'ignorer. Après tout, Villon les couvre.
- **Anselme, clan Tremere**. Le seul du lot qui soit raisonnablement ancien (un peu plus d'un siècle). Ce grand brun dégingandé travaille à on ne sait quoi dans les cuves à essence d'une sta-

L'âme damnée

Jacques Davetti est l'un des adjoints du maire, et l'un de ses compagnons de débauche préférés. C'est également son principal contact avec les truands. Il est petit, pâle, fourbe et lâche. Thénier le cultive depuis des années avec l'idée d'en faire un bouc émissaire, le moment venu. Faites-le passer à l'arrière-plan en une ou deux occasions. Si les PJ s'y intéressent, il sera toujours temps de le développer. Il peut trahir son patron (il n'a jamais tué personne, et n'a pas envie de se retrouver en taule pour le meurtre de Nicole). Il peut également faire preuve d'une fidélité inattendue, et rester à ses côtés jusqu'à la fin.

tion-service abandonnée, à quelques kilomètres de la sortie de la ville. Les autres en ont un peu peur : il n'aime pas être dérangé et l'a clairement fait savoir. Cela dit, si les PJ sont persuasifs, ils pourraient l'impliquer dans le conflit. Il se moque éperdument de Marc et du maire, mais « cela me fera une distraction ».

La proie

Les renseignements suivants seront plus ou moins faciles à dénicher, selon le rythme que vous voulez donner à l'aventure.

En surface, Thénier est un brave type et un excellent maire. En tout cas, c'est ce que *L'écho d'Argenty*, le bulletin municipal, répète à l'envi à ses administrés. Si l'on creuse un peu, cette belle image toute lisse se brouille.

Il s'est marié en 1978 à une certaine Marie-Sophie Lyvian. Il en a eu trois enfants, Pierre junior (né en 1979), Patricia (née en 1981) et Ludovic (né en 1984). Si les PJ creusent de ce côté, ils découvriront que le couple bat de l'aile depuis plus de dix ans. Marie-Sophie a même porté plainte contre son mari, en une occasion, pour coups et blessures. Elle s'est ravisée peu après, et l'affaire n'a pas eu de suites.

Thénier a hérité de l'entreprise familiale (une boulangerie industrielle) en 1981, après la mort de son frère aîné dans un accident de voiture. Depuis, il l'a fait fructifier. Personne n'a trop l'air de savoir comment il s'y est pris, mais depuis dix ans, il a racheté plusieurs usines (dont une d'emballage et un incinérateur d'ordures). Il possède également plusieurs grosses exploitations agricoles dans le Sud-Ouest, des immeubles... Bref, c'est un gros notable, le genre d'homme qu'il vaut mieux ne pas importuner.

Il y a huit ans, il s'est découvert une passion pour la politique. Il appartient à un grand parti (de votre choix), a été élu maire aux dernières municipales à une forte majorité, mais a échoué aux dernières législatives.

Une enquête vraiment serrée montrera qu'il a travaillé avec pas mal de gens à la réputation vaguement sulfureuse (sur le compte desquels rien n'a jamais été prouvé, mais qui traînent derrière eux un tas de rumeurs déplaisantes et d'amis encore plus douteux).

Surveillance

Au physique, Pierre Thénier est massif et chauve, proche de la cinquantaine. C'était visiblement un sportif, mais il commence à s'empâter. C'est un homme occupé, qui passe ses matinées à son bureau de l'usine, ses après-midi à la mairie. Il consacre la plupart de ses soirées à sa famille, mais il s'arrange toujours pour s'octroyer un après-midi de tennis et une soirée – ou une nuit – de « distractions diverses ». Cela va d'une paisible sortie au théâtre avec des amis à des divertissements beaucoup plus animés, du genre de la petite orgie qui a coûté la vie à la jeune Nicole. Il est presque toujours accompagné d'Yvon, un gros type trapu qui lui sert « d'assistant » (lisez « de gorille »).

Thénier et sa famille logent dans une grande maison bourgeoise, à la limite sud d'Argenty. C'est cossu à souhait, avec un petit parc, deux étages, une petite tour... Les Thénier font chambre à part depuis des années. Reste à s'introduire dans sa chambre...

Acte II

COMPLICATIONS AD NAUSEAM

Action !

Pour une fois que ce sont les personnages qui vont pouvoir préparer des attentats biscornus et pourrir la vie d'un authentique méchant, attendez-vous à ce qu'ils savourent l'occasion. En gros, Marc et les PJ ont quatre façons de procéder.

● **La méthode directe**. Elle consiste à coincer Thénier dans un coin sombre et à le réduire en bouillie. Évidemment, il faudra passer sur le corps d'Yvon (qui se sépare rarement de son Colt .38 Spécial Police), mais cela ne devrait pas être un gros problème. Avantage : c'est rapide. Inconvénient : c'est sale et peu discret. Il suffit qu'un témoin survive pour que la Mascarade soit gravement compromise...

● **Les tactiques indirectes**. Les PJ peuvent décider de liquider Thénier d'une manière qui paraisse naturelle. A eux de choisir les moyens, qui peuvent être simples (un « accident de voiture » ou un incendie chez lui) ou beaucoup plus élaborés, selon leur degré de ruse, leurs contacts parmi les mortels et leur humeur du moment.

Encouragez-les à se montrer créatifs, obligez-les à entrer dans les détails... et veillez à ce que leur première tentative échoue. Aucun plan n'est vraiment « en béton ». Il y a toujours un petit incident idiot pour tout faire rater – y compris des choses parfaitement affreuses, du genre la bombe placée dans la voiture qui tue Marie-Sophie et ses enfants. Ils n'étaient pas censés prendre la voiture avant Pierre, mais ils ont décidé sur un coup de tête de sortir faire une promenade en forêt. Et boum, quatre morts. C'est bête... et c'est le genre de chose qui risque d'attirer énormément de monde sur les lieux, et d'obliger Marc à reporter sa vengeance de quelques mois.

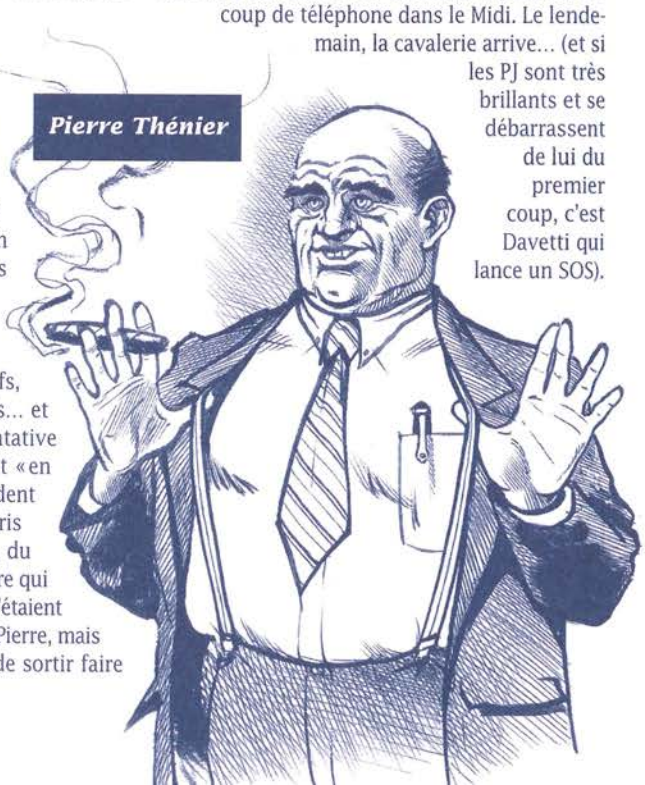
A ce propos : Marc était, quant à lui, entré dans une logique de « guérilla urbaine » avec des émeutes à répétition au moindre prétexte. Il a plein de potes dans les cités qui sont tout disposés à lui rendre service, surtout si c'est pour casser des choses (et des gens). Évidemment, ce plan a un défaut : il faudra vraiment le pousser très loin pour que Thénier commence à avoir des problèmes avec ses administrés...

● **Les manipulations subtiles**. A ce niveau, les possibilités sont infinies, et dépendront beaucoup de la psychologie et des pouvoirs de votre groupe. Un usage créatif de Domination ou de Présence peut sans aucun problème l'amener à ruiner lui-même sa carrière, par exemple en le « programmant » pour qu'il fasse des aveux complets lors de la prochaine séance du conseil municipal. Au minimum, cela l'obligera à passer la main à son premier adjoint pour plusieurs mois, le temps de soigner sa « dépression nerveuse ».

● **Laisser les mortels s'en charger.** C'est sans doute la meilleure tactique, la plus satisfaisante du point de vue de la Mascarade. Il faudra quelques semaines d'un patient travail de détective (et une visite dans la comptabilité de l'usine, et un petit piratage du système informatique de sa banque, et quelques interrogatoires plus ou moins musclés de ses sous-fifres, et un recours aux Nosferatu locaux), mais les personnages finiront par réunir un dossier complet sur les turpitudes du maire. Il ne reste plus qu'à l'envoyer aux journalistes, à un juge d'instruction ou à un mortel disposé à porter plainte (Marc pourra en trouver). Ensuite, les PJ n'ont plus qu'à s'installer dans les coulisses et à regarder la pièce se jouer sans eux.

La riposte de Thénier

Il serait dommage que les personnages s'en sortent comme des fleurs. Thénier a des amis puissants. Après le premier attentat, il passera un coup de téléphone dans le Midi. Le lendemain, la cavalerie arrive... (et si les PJ sont très brillants et se débarrassent de lui du premier coup, c'est Davetti qui lance un SOS).



Pierre Thénier

Dosez les adversaires en fonction des faits et gestes des PJ. Ses associés marseillais peuvent envoyer une demi-douzaine de durs pour « rétablir l'ordre » si les PJ ont choisi l'option « émeute », ou un ou deux spécialistes si Thénier s'est rendu compte que, disons, son téléphone était sur écoutes. De toute façon, les truands ne sont pas des plaisantins. Ils sont tout disposés à tuer les gêneurs. Justement, Thénier possède un incinérateur industriel très pratique, pas loin.

Au minimum, ils remontent aux parents de Nicole, et de là au frère mortel de Marc. Ils menacent tout le monde, brutalisent et terrorisent... jusqu'au moment où, au détour d'un coin sombre, ils tombent sur les PJ. A ce moment-là, ils vont brutalement se rendre compte qu'ils ne sont pas les terreurs qu'ils s'imaginaient être. Cela dit, trois ou quatre tueurs armés de fusils à canon scié et de 357 Magnum peuvent représenter une menace sérieuse pour un groupe de vampires, si ces derniers sont trop sûrs d'eux... De toute façon, en cas de pépin grave, les Marseillais enverront une deuxième équipe.

Si vous vous débrouillez bien, la fin de la partie devrait ressembler à un jeu de cache-cache entre les vampires et les tueurs. Les PJ préparent fébrilement la chute de Thénier, et les tueurs s'en donnent à cœur joie (ils peuvent enlever la famille de Nicole, ou celle de Marc, exécuter ce dernier s'ils le trouvent seul...).

Les derniers jours de Karl Manion

Un jour ou deux après l'arrivée des PJ, Manion descend à *L'hôtel de la gare* (place de la Gare, en face de... mais oui, la gare!). Il occupe une chambre minable, où il passe ses journées à dormir. Pendant deux jours, il se réveille au crépuscule et part à la recherche de Marc, sans succès (à moins que vous n'ayez d'autres idées). Comprenant qu'il n'arrivera à rien comme ça, il change de tactique. Contrairement aux PJ, il peut se déplacer de jour, et a accès aux administrations. Il finit, dans les archives du commissariat, par trouver le dossier de Marc (des peccadilles, mais avec une excellente photo). Il arrivera donc d'abord à la famille de notre Brujah, à qui il posera quelques questions indiscrètes. Ensuite, il s'installera devant leur immeuble, et attendra que son gibier arrive.

A vous de décider de son rôle exact. Il peut faire un bon témoin (d'une visite des gangsters), une victime supplémentaire (il en a trop vu), un « passant innocent pris en otage »... sans oublier sa fonction principale : être une nuisance pour Marc et les PJ. Il finira bien par les rencontrer. Découvrant qu'il a à faire non pas à un, mais à plusieurs suceurs de sang, il sera à la fois terrifié et ravi : dans le tas, il y en aura bien un pour accepter de le transformer, non? Bien sûr, il ne comprend rien aux subtilités des rapports entre clans, et risque fort de s'adresser à la mauvaise personne. La discussion risque d'être amusante : Manion arrive avec un crucifix et une bouteille d'eau bénite, et tente l'inusable bluff du « j'en sais beaucoup sur vous, et si je ne téléphone pas à un ami d'ici une heure, tout sortira dans la presse ». Il n'y a pas besoin d'un interrogatoire approfondi pour s'apercevoir qu'en fait, en dehors de l'identité de Marc et du fait que c'est un vampire, il ne sait pas grand-chose (au cours de sa carrière, il a appris quelques bribes d'information, mais il a tout assemblé de travers).

Si les PJ le trouvent assez tôt, il peut devenir un allié utile, et les aider à accumuler des renseignements sur Thénier en échange de quelques vagues promesses. Bien sûr, celui-ci risque de le repérer et de l'ajouter à la liste d'objectifs des tueurs... Dans ce cas, nos vampires devront sans doute voler au secours d'un nouveau-né potentiel. Oh, dernière chose : la tumeur de Manion progresse inexorablement. Si par hasard vous avez envie de le retirer de l'action pour quelques heures, décidez arbitrairement qu'il est cloué au lit par une atroce migraine. Dans ces moments-là, à part rester enfermé dans une chambre obscure avec un linge mouillé sur la tête, il n'est plus bon à rien.

Conséquences et complications

● Au bout du compte, les personnages devraient avoir mis un très sale individu hors de combat.

Reste que leurs actions auront des conséquences. S'ils se sont montrés, si peu soit-il, ils risquent, d'ici dix ou quinze ans, de recevoir la visite du petit Pierre junior, armé d'un lance-flammes et d'un discours du genre « tu as tué mon père, espèce de salaud! ». Et encore, ce n'est pas le plus gros problème qu'ils risquent de récolter. Notre-Dame est l'une des principales bases de l'Inquisition...

● Tels qu'ils sont présentés ici, les truands avec qui travaille Thénier sont de simples bandits, sans un atome de connaissance surnaturelle. Évidemment, les joueurs de *Vampire* étant ce qu'ils sont, ils se convaincront certainement que leurs ennemis travaillent pour les Disciples de Set... ou les Giovanni... ou les Brujah qui, c'est bien connu, contrôlent la mafia. Après tout, et si c'était vrai?

● Sur le front vampirique, la situation est un peu plus contrastée. Villon prend connaissance de leur rapport avec intérêt, puis passe à autre chose. Pour lui, l'affaire est terminée. Récompenser les PJ? Allons, ne soyez pas vulgaires! En revanche, Marc a une dette envers eux, et c'est un petit gars réglo. Il fera de son mieux pour venir à leur secours, le jour où ils lui demanderont de l'aide. Bien sûr, cela vaut aussi pour ses copains mortels. M. Jean, le Ventrue, leur en voudra certainement d'avoir éliminé Thénier, qui lui était utile. Mais bon, ce n'était pas l'un de ses agents directs, et le remplacer par un autre pion ne sera pas bien difficile.

● Quel sera le sort de Manion? Si les PJ ne le tuent pas tout de suite (ou ne l'abandonnent pas à son sort, ce qui revient au même), ils peuvent le ramener à Paris. S'ils sont respectueux des lois, ils devraient l'amener à Villon et soumettre l'affaire au prince. Selon la manière dont ils présentent les choses, Villon les autorisera ou non à vampiriser le journaliste. Reste une question délicate : à qui l'attribuer? Manion aura certainement une préférence (a priori, le PJ le plus sympathique), mais il est douteux que le groupe y prête beaucoup d'attention. Si vous vous débrouillez bien, l'un des PJ récupérera un nouveau-né compétent et efficace, et les autres en seront mortellement jaloux...

Mario Calvali, tueur

Le chef de l'équipe de truands est petit et mince, et dissimule sa face de fouine derrière une paire de lunettes de soleil à verre miroir. Au minimum, il a toujours au moins un rasoir sur lui, mais il aime également les baïonnettes. Il trouve les armes à feu « vulgaires ». C'est un sadique, un vicieux et surtout un redoutable bavard (avé l'assent de Marseille, cong'). Faites en sorte que les PJ en arrivent à le détester, mais qu'ils ne le tuent pas tout de suite. Les autres tueurs sont plus conventionnels : pleins de muscles, pas beaucoup de cerveau et une puissance de feu façon cuirassé.

LES PNJ

Pour Vampire

▶ Marc, vengeur mal inspiré

Brujah 12e génération
Étreint en 1994
FOR 5 DEX 3 VIG 3
CHA 4 MAN 3 APP 2
PER 3 INT 3 AST 1
Capacités : Bagarre 4, Intimidation 4, Commandement 3, Connaissance de la rue 3, Armes à feu 2, Mêlée 3, Furtivité 3.
Disciplines : Auspex 1, Célérité 1, Puissance 3, Présence 1.
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 2, Courage 5.
Humanité : 8.

▶ Pierre Thénier, infâme crapule

FOR 3 DEX 2 VIG 3
CHA 4 MAN 4 APP 3
PER 3 INT 4 AST 4
Capacités : Étiquette 3, Bureaucratie 4, Finances 4, Droit 2, Politique 3.

▶ Gangsters, jeunes des cités et autres gros bras

FOR 4 DEX 3 VIG 3
CHA 2 MAN 2 APP 2
PER 3 INT 3 AST 3
Capacités : Bagarre 3, Connaissance de la rue 3, Mêlée 3, Armes à feu 3 (pour les tueurs uniquement).

▶ Karl Manion, mort en sursis

FOR 2 DEX 3 VIG 1
CHA 3 MAN 3 APP 1
PER 4 INT 4 AST 3
Capacités : Vigilance 2, Empathie 1, Connaissance de la rue 2, Armes à feu 1, Furtivité 2, Bureaucratie 2, Informatique 3, Investigation 4, Occultisme 1, Politique 1.
Note : pour simuler son état de faiblesse, considérez qu'il souffre en permanence d'une Blessure moyenne.

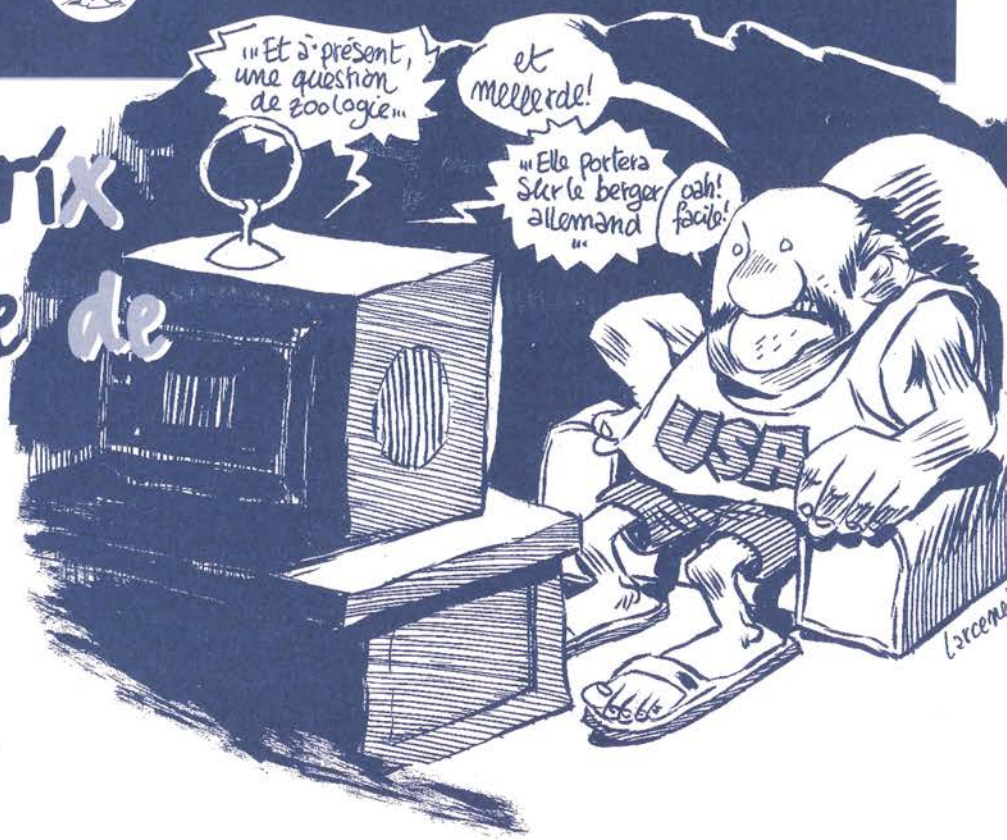
Tristan Lhomme
illustration : Emmanuel Roudier

Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

RAÔUL

Le juste prix de la roue de la chance



Ce scénario conviendra à une équipe de joueurs et à un MJ désireux de rigoler un bon coup, histoire d'oublier que c'est la rentrée.
Si vous n'avez pas « Raôul », vous avez tort. Vous devriez. À défaut, cette délicate fable contemporaine peut fonctionner avec « Toon », voire avec « BaSIC ». L'adaptation à « Space opera » est plus délicate, mais reste envisageable.

Introduction

Tremblez! Ce scénario vous emmènera aux confins de la folie humaine. Il vous fera découvrir les abîmes de bêtise où l'homme du XX[e] siècle se complaît pour satisfaire son ego hypertrophié. Eh oui, vous allez enfin pénétrer dans le royaume inconnu des jeux télévisés, où l'on peut gagner un paquebot, un ranch au Brésil, une Cadillac verte, l'édition complète de l'*Encyclopedia Universalis* et une cure thermale à La Bourboule...

Préparez-vous au pire, car il n'est jamais loin. Soyez sur vos gardes, car même vos amis pourront vous trahir pour gagner la Cadillac. (De toute façon, je vous ai déjà dit de ne pas leur faire confiance : ils ne s'intéressent qu'à votre argent. Enfin bon, peut-être qu'un jour on m'écoutera enfin!)

Toujours est-il que ces jeux fa-bu-leux passionnent chaque jour les foyers moyens mais néanmoins heureux de notre bel Hexagone. Non, « passionnent » n'est pas le mot. Qui enflamment, brûlent, déciment, tourmentent, serait mille fois plus juste. (J'ai placé « enflamment », mmh... et si je mettais « agenouillent » ? Il y a une notion humiliante qui me plaît bien. Ou bien « lobotomisent »...) Enfin bon, ces jeux-là, ils ne laissent personne indifférent. On les adore ou on les vomit, mais on y est tout le temps confronté. Il était temps que *Raôul, le jeu de rôle qui sent sous les bras*, s'attaque à ces institutions malheureusement non limitées au seul territoire français. Les joueurs (qui devront impérativement être entre 1 et 12 000, et tous, je dis bien tous, *majeurs*) devront affronter, je cite en vrac : un public prêt à les manger, un animateur fait de chair et de billets, des épreuves que même Fort Boyard il a pas les mêmes, des sièges inconfortables, de l'argent, une Cadillac verte et un Comité Pour le Bon Goût des Habitants Officiels de l'Hexagone (par souci de clarté, nous abrégerons ça en CPBGHOH). Ça fait quand même pas mal, surtout que je n'ai que 27 000 caractères. Bon, il est temps de s'y mettre.

De l'importance du saut de ligne et de l'alinéa

(J'aime bien les titres... je ne sais pas si ça se voit, mais j'aime bien. Si! J'ai essayé un jour de faire un livre avec que des titres. C'était très concept, avec toute une symbolique refoulée qui transparaissait par endroit, comme une eau pure et dormante. Et c'était vachement fort. Avec des moments de tension. Tenez, par exemple, j'ai commencé, avec sur la page de gauche : Pourquoi nous? Réponse en page droite, en rouge : Dieu est mort! Bien non?)

Ce scénario est la trame d'une histoire, non!, d'une fresque épique, digne des *Fantômettes* de mon enfance. Plus violent qu'*Akira*. Plus sex que 2BE3. Plus marrant que Patrick Sébastien (c'est bon, je prends pas de risques). On m'a même proposé de le porter à l'écran. Mais bon, je préfère écrire pour *Casus*. Comme ça, les hommes et les petits garçons se retourneront sur mon passage dans la rue, courant vers moi, comme mus par un élan d'invisible amour. Bon, vous êtes prêts? J'y vais!

Le matin se lève à Brives-sur-Giffette. Un car rouge, avec marqué dessus Air conditioned, s'arrête devant une bâtisse colossale, dont les cimes se perdent au-dessus des nuages. Le crissement des pneus, un dernier grondement de moteur et le silence. Oppressant et lourd. La porte coulisse sans bruit et révèle un intérieur de skaï noir. Un homme en sueur, chauve et mal rasé, descend le petit marchepied et fait quelques pas sur l'asphalte brûlant. C'est encore une journée d'été lourde et étouffante, où l'on a l'impression que tout peut arriver. Il s'éponge le front d'un revers de main et se tourne vers l'intérieur du car d'où s'élève une mélopée douce-amère : « Le million, le million, le million... » Avec un geste de découragement, il repose sa casquette sur la tête et entame la triste rengaine qui est son métier : « Les candidats pour *Le juste prix de la roue de la chance* sont priés de prendre la file de gauche. Ceux d'*À poil à la télé* prendront celle de droite... » Ça y est. Tout est dit. Et c'est l'émeute. Les passagers se ruent sur la sortie, accompagnés de leurs enfants désagréables et de leurs casse-croûte puants, dans une hypothétique course à la fortu-

ne. Ils se bousculent, s'insultent en essayant d'arriver les premiers. Rapidement, le car est vide. Personne ne remercie le chauffeur, personne ne lui jette même un regard. Il remonte dans son engin, presque sa maison. Les portes se referment avec ce chuintement plastique si agréable, qui signifie la fin d'une dure journée. Il s'installe dans son siège et renverse la tête en arrière. La fatigue lui obscurcit un instant la vue, mais il sait où se trouve son devoir. Il fouille dans son sac, à la recherche de son téléphone portable. Un sourire pervers se peint sur ses lèvres, il compose un numéro et chuchote dans le combiné : « Allô, Aigle Solitaire ? Oui, c'est Petite Taupe. Ils sont arrivés. L'histoire est en marche. Je répète, l'histoire est en marche... » Il coupe la communication rapidement, par peur d'être détecté. Le plan ne peut échouer. Si tout va bien, demain la France aura un autre visage... Il met le contact et s'éloigne prudemment, malgré l'instinct de conservation qui le pousse à partir le plus vite possible. Sa mission est terminée.

(Pas mal comme entrée en matière, hein ? Enfin bon, revenons au scénario, avec la deuxième partie : *L'histoire en vrai.*)

L'histoire en vrai

Comme vous l'avez sans doute compris, les Raôuls ont tous été triés sur le volet pour participer à une émission télévisée grand public nommée *Le juste prix de la roue de la chance.* Un top en matière de jeu télévisé. Un must. Une crème. Ils ont tous répondu présent à l'appel de l'audimat et se retrouvent en ce beau matin d'été devant le studio d'enregistrement. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'un groupe d'intellectuels bien pensants, dédaigneux de la culture populaire et gavés de livres écrits en petit et sans images, ont décidé de parasiter le bon déroulement du jeu. Ils s'appellent eux-mêmes le CPBGHOH et veulent une télévision culturelle. Ils sont dangereux, et donc prêts à tout. Leur leader, un ancien professeur de philosophie à la Sorbonne nommé Pierre de la Gaujedière, est un activiste antitélé convaincu. Il fit scandale dans les années 80 en brûlant sa télévision sur la place de la Concorde. Lors du procès, l'ignoble individu déclara pour sa défense : « Dieu m'en est témoin, je ne regarde qu'Arte ». Il fut condamné à 20 ans avec sursis pour outrage aux bonnes mœurs et se retira dans un anonymat relatif. Mais c'était pour mieux fonder ce groupe terroriste qui nous occupe maintenant : l'ignoble CPBGHOH. Inconnu des services de police, il est pourtant à l'origine de plusieurs cessations d'activités d'émissions célèbres (dont *Tout est possible*, *L'or à l'appel* et autres fleurons de notre belle culture télévisuelle). De la Gaujedière s'apprête à frapper un grand coup : éradiquer purement et simplement des grilles de programme le jeu le plus coté tant en part de marché qu'en audimat, j'ai nommé *Le juste prix de la roue de la chance.*

(Ça c'est de l'histoire. Un scénario original, bien tourné, propre à susciter de la part des joueurs un intérêt évident. Mouais, je suis assez fier de moi. Et vous n'avez encore rien vu. Et maintenant, la suite !)

Et maintenant, la suite !

Le décor est planté. On peut passer aux choses sérieuses. Comment va se passer l'après-midi de nos chers gros beaufs ? Un programme fourni par une charmante hôtesse informe les Raôuls des horaires à respecter.

- **9h30** : Arrivée. Accueil à 9h35.
- **De 9h36 à 9h55** : Petit déjeuner en compagnie de Jean-Loup Suzbit, l'animateur vedette du jeu.
- **De 9h56 à 10h15** : Placement des spectateurs, entrée des chauffeurs de salle et maquillage des candidats (les personnages, bien sûr).
- **De 10h16 à 13h00** : Tous les candidats participent à deux épreuves (grâce à une table de tirage aléatoire des jeux spécialement conçue par nos soins, vous allez pouvoir les déterminer à loisir à l'aide du mythique D6).
- **De 13h01 à 14h30** : Déjeuner revigorant gracieusement offert à la cafétéria des studios (parrainée par les boîtes pour chats Minou-Minou).
- **De 14h31 à 18h00** : Déroulement des deux autres jeux, remise des prix, congratulations hypocrites, serrages de mains moites, attente sur le parking et retour en bus dans leurs banlieues où le rêve est mort depuis maintenant, ooo lala, ça fait déjà tant que ça ?
- **18h01 à tard dans la nuit** : Orgie entre producteurs, animateurs, maquilleuses, éclairagistes... Cette dernière tranche horaire n'est pas marquée sur le petit dépliant gris remis à l'arrivée par une hôtesse qui est, je le répète, charmante, et qui attend ce moment avec impatience.

Les studios de télévision, c'est pas du tout comme à la télévision. C'est un peu paradoxal mais c'est comme ça : il y a des morceaux de fils électrique qui pendent partout, des rideaux, des décors pas rangés, des filles en petite tenue (ne me demandez pas pourquoi, mais il y en a plein dans tous les studios). Les personnages commencent par une visite guidée des lieux. Laissez-les faire ce qu'ils veulent, mais empêchez les excès en faisant intervenir Bouba, le grand vigile en chef des studios Bigbucks. Ensuite...

(Non, c'est pas bon. C'est vrai, je suis lancé, et je ne me soucie pas de mes lecteurs, qui doivent commencer à se demander si mes jets de SAN ont bien été réussis ces derniers mois. Pardon à genoux ! Je ne suis qu'un hérisson écrasé, une nouille trop cuite qui colle dans la casserole quand on n'a pas fait la vaisselle le soir même.

L'indispensable table des jeux

Lancez le mystérieux D6, commandeur du destin humain, pour obtenir le nom du jeu.

1 – Gogo insulte.

2 – Réflexe conditionné.

3 – Vérité vraie.

4 – Humilie-moi, là tout de suite.

5 – No armor, shark feeding (la grande nouveauté de l'émission, qui nous vient tout droit des States, l'autre pays de la culture populaire comme il faut).

6 – Highlander.

Comme vous pouvez le constater, je ne laisse rien au hasard. Tout vous est dû. Je vous aime.

Excusez-moi ! Bon, pour bien gérer cette aventure, il suffit de peu de choses : lisez bien la description des PNJ en fin de scénario ; lisez attentivement – non, mieux que ça – le déroulement des divers jeux proposés ; agrémentez le tout d'une mini-mini-enquête sur des incidents provoqués par le CPBGHOH et surtout réservez-vous pour le final. Tout le reste, c'est parce que j'ai 27000 caractères de libres, alors je me laisse aller... Pour vous aider, je vais passer directement à la description des jeux et je vais vous fournir l'indispensable table des jeux, qui doit traîner quelque part pas loin de ce paragraphe.)

À quoi on joue ?

Gogo insulte

Voilà un petit jeu facile pour se mettre en jambes. L'un des candidats se fait insulter vertement par des membres du public. Il doit, sans se départir de son fair-play, trouver quelle est l'insulte que le public a préalablement choisi. En effet, pendant le maquillage des candidats, un sondage a circulé dans l'audience et tous ont voté pour élire dans les diverses listes quelle est l'insulte qui, selon eux, est la plus blessante. Chaque candidat doit choisir dans une liste de cinq insultes. Si la bonne réponse est trouvée, il a d'ores et déjà gagné 200 points. Formidable, non ?

Réflexe conditionné

Le principe est simple : l'animateur pose des questions d'une difficulté très relative (exemple : « La serpillière sert-elle à protéger le chien de la pluie, à irriguer les puits maliens en hiver ou à recouvrir le sol d'une fine couche de produit nettoyant et de cire liquide ? »). Pour répondre, les Raôuls ont à leur disposition un champignon sur lequel il faut appuyer. Mais l'intérêt du jeu n'est pas là. Quand un champignon est pressé, une petite lumière s'allume et le candidat doit donner la bonne réponse le plus vite possible. En effet, dès que la lumière rouge apparaît, les autres participants ont le droit d'en coller une bonne dans la tronche du malheureux qui désire répondre, mais ils doivent le faire avant qu'il ait fini de parler. Gérez ce jeu comme un combat : les joueurs tirent chacun 1d6 pour savoir qui répond en premier. Ensuite, ils retirent tous 1d6 (sauf l'abruti qui répond). Ils

sauront ainsi dans quel ordre ils frapperont. Une bonne réponse sans mandale se voit gratifiée de 100 points. Une mandale à quelqu'un qui va dire la réponse se voit gratifiée de 200 points. Une mandale à quelqu'un qui n'a pas réagi se voit récompensée de 50 points.
(Je l'aime bien, ce jeu-là.)

Vérité vraie

Dans ce jeu, chaque candidat est opposé à un autre. Ils doivent à tour de rôle révéler au public un secret de famille particulièrement ignoble (comme la zoophilie du grand-père ou les problèmes d'acné de la petite dernière...). Le public doit alors (grâce à un applaudimètre passablement truqué) voter pour savoir quel secret est le plus ignoble. Le vainqueur empoche 300 points. Pour gérer la réaction du public, vous pouvez vous servir des valeur de Bagou ou de Mauvaise Foi et de la légendaire table universelle fournie dans *Raôul, le jeu de rôle qui sent sous les bras.*

Humilie-moi, là tout de suite

Comme dans Vérité vraie, les personnages sont opposés par groupes de deux. Chaque candidat doit à son tour humilier de façon ignoble l'adversaire qui ne demande que ça (d'où le nom du jeu). Les participants ont à leur disposition un coffre magique, aux couleurs de la fameuse marque de boîtes pour chats Minou-Minou. Il contient tout ce qu'on peut désirer y trouver (compétence On y trouve tout ce qu'un veut à 1). Chaque personnage dispose de 5 minutes pour réfléchir et prendre les objets. Essayez de faire « vivre la scène » du mieux possible, y compris en grandeur-nature.
Comme dans le jeu précédent, c'est le public qui juge de la plus belle humiliation grâce au Bagou ou à la Mauvaise Foi des Raôuls et par le biais du maintenant célèbre applaudimètre. Le gagnant engrange 500 points.

No armor, shark feeding

Ainsi qu'il a été dit, ce jeu nous vient des States. Donc c'est mieux. Vachement mieux. Que quoi? Ben, vachement mieux, quoi... Le principe en est simple (nos amis anglophones auront, je pense, déjà compris) : un candidat vêtu d'un maillot de bain serré, voir moule-testicules, doit rentrer dans un aquarium où s'ébattent follement quatre requins blancs de 12 mètres, leur donner à chacun un anchois trempé dans du sang de vache folle, et récupérer pendant qu'ils sont occupés un portefeuille gisant au fond du bassin pour le ramener à l'animateur. Cette épreuve se gérera sûrement avec le Gras, mais une carte de Raôul sera également la bienvenue. C'est la seule épreuve où la non-participation est sanctionnée de -1000 points. Les récompenses sont de 100 points par requin nourri et de 500 points pour le portefeuille. Bien évidemment, l'épreuve se fait sans bouteilles de plongée.

Highlander

Cette épreuve est la seule qui ne puisse être pas tirée au hasard (sauf, évidemment, si vous faites

6 et que vous êtes de ces meneurs de jeu faibles qui respectent trop leurs dés pour les contredire). C'est le clou du spectacle. Les trois candidats qui ont obtenu les meilleurs scores ont le droit, pendant cinq minutes, de se taper dessus dans une salle souterraine où l'on peut trouver tout ce qui sert à faire mal. Le gagnant est celui qui reste seul dans la salle, debout sur les dépouilles fumantes de ses victimes. Il sera le roi de la montagne et partira avec le paquebot, le ranch au Brésil, la fameuse Cadillac verte, l'édition complète de l'*Encyclopedia Universalis* et la cure thermale à La Bourboule. Libre à vous de gérer cette dernière épreuve.
(Voilà, c'est fini. C'est bizarre, quand même. J'ai l'impression étrange que les 27000 caractères n'y sont pas. Mmmmh, alors si j'ai bien compris, je clique sur Outils, Compter les mots et... 15657. Il m'en reste encore 11343. Non moins, parce que maintenant j'en suis à 15737. Bon. Alors, il était une fois une jolie princesse qui vivait dans un château de cristal. Elle s'appelait Guillemette et était la plus jolie, la plus douce et la plus tendre des femmes... Non?)

Le CPBGHOH

Ah oui. Le CPBGHOH. C'est vrai. Eh bien, ils partirent avec les sept nains, finirent leur vie dans un petit HLM de banlieue et... Quoi encore? Mais on peut jamais être romantique alors? Bon, ça va, j'en parle de ce satané CPBGHOH! Alors, ce qu'il va se passer c'est ça : le Comité va, pendant le déroulement des épreuves, créer des incidents à répétition (mots doux et poétiques sur les mur des toilettes, reproduction de la Joconde dans les loges, vol du dentier de Jean-Loup, etc.). À chaque fois, il laisse une signature mystérieuse : « CPBGHOH vaincra le front populaire de l'inculture », calligraphié en minuscules onciales du XII[e] siècle sur des morceaux de vélin pur veau. Ces incidents surviendront lors des pauses repas, ou carrément pendant l'émission. Par exemple, un terroriste déguisé en technicien peut venir murmurer un poème à l'oreille de Jean-Loup qui blêmit, ou encore glisser une reproduction de la Joconde parmi les accessoires d'Humilie-moi... Enfin, tout ce qui vous passe par la tête. L'important étant que la tension monte vite et bien. Je pourrai vous donner plus de détails, mais il faut que vous compreniez que dans ce cas, le scénario comporterait plus de 27000 caractères. Alors inventez, innovez, soyez fou et lâchez la bride de votre imagination fertile et puissante, pour que les joueurs se rendent compte quel individu vous êtes : sensible et attentionné, vif à la joie comme à la tristesse. Soyez vous-même et le chemin vous apparaîtra...
Et maintenant, poursuivons pour arriver au grand, immense et superbe final.

Le grand, immense et superbe final

Le but des divers attentats du Comité est de déstabiliser l'équipe de sécurité pour qu'à 17h45 précises, de la Gaujedière pénètre les locaux, que les militants prennent le contrôle de l'antenne et diffusent pendant une minute la Joconde sur tous les téléviseurs de France (ce qu'ils ne savent pas, c'est que ce n'est pas du direct, mais c'est accessoire).
Pendant ce court intermède, la lumière est coupée sur le plateau, et les personnages entendent des bruits de lutte. Lorsque la lumière revient, ils pourront voir au milieu du décor le CPBGHOH au grand complet, Pierre de la Gaujedière au premier rang. Ils sont tous habillés comme des dandys du XIX[e] siècle et profèrent à haute voix des poésies romantiques (pour l'ambiance, essayez Baudelaire ou Hugo). Tous le monde dans la salle (personnages compris) est paralysé par ce spectacle. Et Pierre de la Gaujedière de prendre la parole : « Vous, gens de peu de foi, avez bafoué le Bon Goût et les valeurs morales qui ont fait de ce pays un phare lors des siècles passés. Il est temps pour vous d'apprendre la véritable culture. » Il commence alors un jeu culturel sur les peintres de la Renaissance. Bien évidemment, c'est dur de lui résister, car dès qu'on commence à mal répondre, il lit des poèmes, ce qui paralyse tout le monde dans d'atroces souffrances (l'enfer, c'est rien à côté). Il est impossible d'essayer quoi que ce soit tant que de la Gaujedière est présent. Et il est impossible de le prendre en défaut.
À ce point de l'histoire (qui, à mon grand regret, touche à sa fin), il est possible pour les Raôuls de faire l'une des trois choses suivantes.

- Réciter un poème d'un auteur connu en le massacrant d'une façon atroce (ce qui paralysera de la Gaujedière, laissant ses complices à la merci de Bouba et des autres monstres de la sécurité).
- Réussir un test de Gras contre une agression de 2 pour chanter une chanson paillarde (même effet).
- Attendre et voir. Les réponses hallucinantes des candidats devraient mettre de la Gaujedière hors de lui assez longtemps pour qu'il soit possible d'agir.

Ce superbe scénario peut donc connaître plusieurs fins, toutes aussi sublimes.
(Eh oui, déjà la fin. Je me meurs. Dieu que je n'aime pas ce mot : fin. Si plein de lui-même, comme si la conscience pouvait avoir une fin. La conscience n'a pas de fin. Elle est une et se satisfait à elle-même. Fort ça, hein? Bon j'en suis à... Outils, Compter les mots... 19998 caractères. Avec les PNJ, j'arrive sans problème à 27000. Ça se tire!)

Donc, les fins possibles

● Si un personnage met en déroute Pierre de la Gaujedière, il est acclamé par le public et déclaré gagnant. Il part avec tous les lots et se voit même proposer la direction d'un jeu par Djoe Bigbucks, le patron du studio. Il devient riche, célèbre et sans souci, mais il finira dans la drogue et les femmes faciles.

● S'ils se lancent dans une chanson paillarde, tout le public se joint à eux et tout rentre dans l'ordre : tabassage des manifestants, arrestation de leur chef et reprise du jeu qui s'achèvera par l'épreuve du Highlander. Les Raôuls pourront alors rentrer chez eux avec la joie au cœur, parlant pendant les longues soirées d'hiver de cette fabuleuse journée aux studios Bigbucks.

● Si les Raôuls parviennent à faire perdre son calme à Pierre de la Gaujedière, celui-ci se met à écumer de rage et à vociférer des insultes. C'est alors que Suzbit, l'animateur, se rend compte que l'audimat a monté de façon impressionnante, et l'engage pour de futures émissions. Les personnages pourront poursuivre le jeu et – joie ! – se rendre dans la cage aux requins.

● Au pire, si vous n'avez pas de meilleure idée, Pierre de la Gaujedière, vaincu pour cette fois, s'échappe dans un nuage de fumée en partant d'un rire hystérique et en déclamant : « Point le fol ne craint, car plus tard, beaucoup plus tard reviens... ». Qu'a-t-il voulu dire par là ? Mystère ! Peut-être les personnages le reverront-ils un jour, qui sait ?

(Voilà ! J'espère que vous avez apprécié, que vous avez envie de faire une vraie partie de jeu de rôle, que vous n'écoutez pas ce qu'on peut dire de vous, que vous avez la chance d'avoir un loisir tout ce qu'il y a de constructif et d'intelligent, que vous êtes les élus, ceux qui ne mourront pas en se demandant ce qu'ils ont fait de bien, que vous vous rendrez compte que la vraie vie peut passer par le jeu de rôle, et tout ça grâce... à moi. Merci encore !)

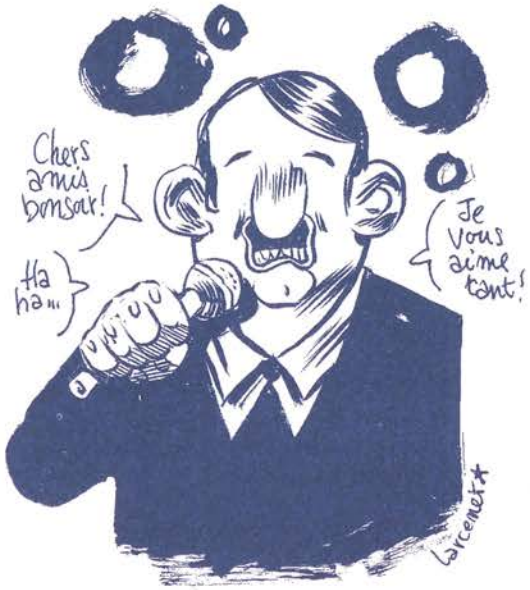
Pat Larcenet
illustration : Manu Larcenet

Pub gratuite dans les coins :
Pour adhérer au CPBGHOH, écrivez à
M. Rêveurs de Runes spécial Philo de comptoir,
21 rue Marcel Rebard, 92370 Chaville.

Note de la rédaction : Ce scénario fait exactement 27 254 caractères. On a pensé que vous voudriez le savoir.

Dernier conseil

Ne suivez pas le scénario. Si les joueurs s'amusent plus avec les jeux qu'avec le CPBGHOH, improvisez. N'hésitez pas à créer d'autres épreuves. Quoi qu'il arrive, vous serez toujours très loin de l'horrible vérité.



Les PNJ

Pour Raôul

▶ Jean-Loup Suzbit

Âge : 34 ans mais en paraît 22.
Rôle : Animateur du *Juste prix de la roue de la chance*.
Comportement : Pognon, patates et argent facile. Ah, et aussi : « Minou-Minou, pour nous les chats tout doux ». Avec son sourire éclatant et sa face de play-boy, il fait des ravages parmi les ménagères de France mais s'en fiche comme de l'an quarante, parce que tout ce qui l'intéresse, c'est le fric (il y a aussi les beaux jeunes gens, mais c'est encore autre chose...).
Gras 3 Moelle 3 Culot 1
Compétences personnelles : Sourire en toutes circonstances 1, Dire « Minou-Minou, pour nous les chats tout doux » quoi qu'il arrive 1, Se faire corrompre facilement 1.

▶ Djoe Bigbucks

Âge : 45 ans.
Rôle : Producteur de l'émission et propriétaire des studios.
Comportement : Pognon, patates et argent facile. Il est vêtu comme un cowboy et cherche toujours le concept encore plus fou qui fera de lui un producteur heureux. Ah, autre chose : il adore les cigares longs et malodorants, et parle sans cesse avec un accent américain (alors qu'il est né à Neuilly, comme tout le monde).
Gras 1 Moelle 1 Culot 3
Compétences personnelles : Faire du pognon avec de la merde 1, Parler en faux américain en toutes situations 2, Fumer des gros cigares en trouvant ça bon 1.

▶ Bouba

Âge : 28 ans.
Rôle : Coordinateur des équipes de sécurité, chef des vigiles, armoire à glace.
Comportement : Énorme masse de muscle d'origine africaine, Bouba est un agent de sécurité. Un vrai. Il agit vite, bouge vite, frappe très vite, mais malheureusement le reste ne suit pas. Attention au vocabulaire que vous allez employer en lui parlant, car il accepte très mal de la part d'étrangers des mots comme « bicéphale », « ornithorynque » ou « hypocondriaque ». En plus, il a une énorme matraque, une oreillette blanche et une paire de menottes...
Gras 1 Moelle 6 Culot 6
Compétences personnelles : Ne laisser entrer que les bonnes personnes 2, Ne pas comprendre les mots savants 1, Passer les menottes après avoir fait quatre nœuds avec les bras du contrevenant 1.

▶ Djill Aulwayt

Âge : 20 ans.
Rôle : Hôtesse d'accueil franchement charmante.
Comportement : Sourire enjôleur, tenue affriolante et voix de velours. Elle accueille tous les candidats, s'occupe de leur bien-être dans la limite de ses moyens et rassure les indécis.
Gras 2 Moelle 5 Culot 4
Compétences personnelles : Accueillir les candidats avec sourire enjôleur, tenue affriolante et voix de velours 1, Faire du karaté (ceinture noire 112e dan) 2, Se repérer dans les studios 4.

▶ Jaws, Bit'em, Blood sucker et Red Jack

Âge : À l'échelle humaine, ça ne se compte plus.
Rôle : Attractions requines du *Juste prix de la roue de la chance*.
Comportement : Ils tournent généralement en cercle autour du candidat avant de se jeter sur lui dans une frénésie meurtrière. C'est normal, car pour eux, tout ce qui pénètre dans le bassin est un phoque. Et comme tout le monde le sait, les requins blancs adorent les phoques. Crus. On peut aussi préciser qu'un requin blanc peut souvent attaquer par dessous la proie, provoquant des dommages hallucinants au pauvre phoque (qui, je le rappelle, est tout ce qui pénètre dans le bassin).
Gras 1 Moelle 6 Culot N/A
Compétences personnelles : Prendre tout ce qui rentre dans le bassin pour un phoque 1, Manger les phoques 2, Échecs au niveau grand maître 1.

▶ Pierre de la Gaujedière

Âge : Il a l'air de dater du XIXe siècle, mais il est âgé de 55 ans.
Rôle : Leader incontesté du CPBGHOH, grand maître spirituel du mouvement, chef de la nouvelle renaissance artistique.
Comportement : Il a l'air triste, et parle de façon étrange. On a l'impression que ses phrases se terminent toujours de la même façon, vous savez, comme dans ces trucs qu'on vous force à apprendre à l'école quand on est encore enfant. Des poèmes, c'est ça !
Il est habillé de noir et on dirait que le vent lui souffle toujours au visage.
Gras 6 Moelle 1 Culot 1
Compétences personnelles : Paralyser les Raôuls en récitant des poésies (marche automatiquement), Placarder partout des portraits de peintres connus et obtenir le même effet qu'au-dessus (marche automatiquement), Perdre son fair-play et son contrôle de soi quand on récite mal une poésie 1, Être un étudiant contestataire attardé à perpétuité 1, Malgré tout j'aime le pognon 1.
Note : Lors de l'affrontement final, il possède une carte Raôul qu'il pourra jouer quand il le désire.

Un scénario Casus Belli pour

BaSIC

DIFFICILE

Les noces d'Hyperion

Il n'y pas de limite au nombre de joueurs pouvant interpréter cette tragédie : plus ils seront nombreux, plus le final sera spectaculaire – pourquoi s'en priver ? Plus qu'un scénario linéaire, « Les noces d'Hyperion » est un huis clos, qui vous demandera de bons talents d'improvisateur.
La lecture du background, p.67, est bien entendu essentielle.

Une ouverture en grande pompe

Nous sommes le 27 décembre 1900. Sur les quais de Southampton, la foule se presse pour saluer les passagers qui s'embarquent à bord de l'*Hyperion*, le dernier fleuron des chantiers de la White Star Line. La bise glaciale n'a pas découragé les milliers de curieux qui se mêlent sur les quais, encombrés de décorations de Noël, pour admirer les fanions suspendus, entendre les airs joués par le Dave Walsh Quartet, et gloser sur la grandeur maritime d'une Angleterre toujours impériale. Les PJ sont à bord, probablement debout sur le pont pour observer les derniers préparatifs de départ. Alors que retentissent les premiers accords d'un *Rule Britannia* ragtime, tous les sujets de la reine se sentent transportés de fierté, heureux de participer à une si formidable aventure.

À 13 heures précises, l'énorme carcasse métallique du paquebot s'ébranle enfin, sous les vivats des spectateurs émerveillés. Satisfaits, les passagers rejoignent lentement leurs cabines en devisant gaiement. Peu à peu, le vacarme se dissipe. Southampton n'est plus qu'un phare de lumière tremblotante perdu dans la brume humide. Bien au chaud dans leurs cabines, les passagers se préparent pour ce qui s'annonce comme les jours les plus joyeux et les plus excitants de toute leur existence. Comment pourraient-ils savoir ?

Comment tout est arrivé... et arrivera

L'*Hyperion* effectue son premier voyage. Il pourrait tout aussi bien s'agir du dernier. Son histoire est celle d'une tragédie humaine, et c'est par le génie de l'humanité qu'il sera sauvé – s'il est sauvé. À la base de ce drame fait d'espoirs déçus et d'ambitions contrariées se trouve un certain Beetwick Mitweeck, un photographe raté à la réputation douteuse, qui a notamment trempé dans un scandale de cour assez peu ragoûtant. Désespéré, criblé de dettes (qui aurait pu penser que ses photos du prince de Galles en galante compagnie se vendraient aussi mal ?), Mitweeck a décidé de reprendre sa carrière en main. Depuis presque un an, il cherche le moyen de revenir sur le devant de la scène. Et l'occasion a fini par se présenter.

Mitweeck a lu dans le *Strand Magazine* que le célèbre professeur Marcus Percival d'Oxford se rendait avec sa dernière invention (un aéroplane en bois ultraléger, fonctionnant grâce à un système de propulsion mécanique particulièrement novateur) au Grand rendez-vous des inventeurs à New York, un salon de premier ordre organisé par l'élite de la science américaine.

L'esprit pervers de Mitweeck n'a fait qu'un tour : l'engin du professeur permettrait à celui qui saurait le conduire de photographier l'*Hyperion* depuis le ciel. Mais photographier un navire en croisière n'a rien d'exceptionnel (même si, à cette époque, les photographies aériennes ne sont pas nombreuses). Photographier l'*Hyperion* en train de couler, en revanche... Mitweeck, tout en se faisant engager comme assistant photographe du professeur Percival (qui ne se doute évidemment de rien), commence à réfléchir au moyen d'anéantir le navire. Au cours d'une soirée mondaine organisée à Oxford, il fait la connaissance du célèbre Abraham Longstaff, médium de salon, magicien de music-hall, spirite réputé et, pour les intimes, occultiste illuminé...

Abraham Longstaff intervient

Longstaff possède effectivement, dans les cercles très fermés de l'occultisme anglais, une triste réputation d'anarchiste et de sorcier : il n'aime ni la reine ni sa morale étriquée, et ne perd jamais une occasion de le faire savoir. Si son standing et ses qualités de médium accompli lui ont évité bien des ennuis, les autorités le gardent à l'œil.

En rencontrant Mitweeck pour la première fois, Longstaff est tout d'abord amusé. Mais peu à peu, les propos du petit photographe lui donnent des idées. Mitweeck veut faire couler l'*Hyperion*, et Longstaff comprend qu'il tient là une incroyable occasion de prouver son pouvoir aux sorciers du monde entier. Ravi, il assure à Mitweeck qu'il réalisera son rêve – terrasser le titan – et que les deux hommes fuiront à bord de la machine volante de Percival.

Comment compte-t-il couler le navire ? Simple. Longstaff a l'intention d'invoquer l'esprit de Charybde, un élémentaire de l'eau particulièrement sensitif, évoqué par Homère dans l'*Odyssée*. Depuis deux mois, assisté de son fidèle acolyte Ostrog (une sorte de petit lutin raisonnablement détestable) Longstaff prépare sa prochaine victoire. Mitweeck aura son cliché et lui, le plus grand occultiste du monde connu, montera au faîte d'une glorieuse carrière placée sous le signe de la puissance et du savoir.

Charybde

Selon Helena Blavatsky, fondatrice de la fameuse Société théosophique et intime de Longstaff, les grands courants élémentaux présents sur Terre (et particulièrement dans les mers, les volcans, les montagnes et les réseaux de grottes) sont parcourus par d'étranges soubresauts, signes de la présence des habitants élémentaires du monde, les Résidents. Chaque Résident possède sa zone de prédilection, mais il est possible, en utilisant certaines formules rituelles héritées de l'Antiquité, d'amener certains d'entre eux à se manifester hors de leur territoire. L'un des plus puissants de ces Résidents s'appelle... Charybde. Fille de Poseidon et de Gaia, cet esprit naturel est d'une rare jalousie : tout ce qui flotte, ou qui s'approprie la mer d'une manière ou d'une autre, est susceptible de périr pour avoir tenté de rivaliser avec elle. Charybde est aussi une entité désespérément solitaire : il y a bien des siècles à présent qu'elle s'est endormie, bercée par le

mouvement des algues et par l'oubli des hommes. Il suffirait d'un rien pour la tirer de son sommeil, et Longstaff le sait bien. Qui mieux que Charybde pourrait couler l'*Hyperion*, navire impérieux bravant les mers avec toute l'arrogance d'un conquérant de métal ? Et qui d'autre voudrait se l'approprier comme compagnon de solitude ?

Sur les quais

Ces quelques événements, qui surviennent au moment où l'*Hyperion* s'apprête à quitter le port de Southampton, vont vous permettre de lancer quelques bases d'intrigues pour meubler les premiers moments du voyage. À vous de juger de la place à leur accorder pour ne pas éveiller trop tôt les soupçons des personnages.

● Une grande caisse en bois est chargée dans les cales du bateau. Les dockers renâclent et certains émettent quelques commentaires désobligeants, du style : « Si j'attrape le bourgeois qui nous fait faire ca, je le balance à la flotte. » En se renseignant auprès du personnel de l'*Hyperion*, les PJ apprennent que la caisse appartient au célèbre professeur Percival, inventeur de génie qui a fait savoir il y a quelques mois aux journaux anglais que lui et sa dernière invention voyageraient à bord de l'*Hyperion* pour se rendre au Grand rendez-vous des inventeurs, à New York. Personne ne sait exactement ce qu'est cet engin, mais les PJ peuvent se souvenir d'un article paru dans le *Strand Magazine* d'il y a quatre mois, où il était fait mention d'une machine volante.

● Certains passagers à bout de souffle arrivent en retard et gravissent le pont d'accès de manière désordonnée. D'autres se bousculent vers l'une des dernières passerelles pour tenter de monter à bord, mais ils sont impitoyablement refoulés : leur place a été prise par d'autres. Profitez-en pour signaler à vos joueurs quelques PNJ hauts en couleurs.

● Un illuminé sur les quais, debout sur une caisse de sardines, agite les bras et invective les passagers qui, selon lui, « partent vers l'Enfer, là où la terre se referme en hurlant, où le bout du monde déverse ses flots de bile dans le néant et où les âmes pécheresses rendent leur dernier souffle avant l'éternelle damnation. » Il n'a pas tout à fait tort, mais des policiers viennent vite le chercher, avant qu'il ne sape le moral des voyageurs.

● Un PJ se promenant sur le pont arrière entend des bruits étranges qui semblent provenir de la coque. En se penchant un peu, et moyennant un jet réussi de Vigilance, le personnage discerne quelques remous dans l'eau. S'il obtient une réussite critique, il peut aussi se rendre compte que l'un des hublots inférieurs, proche du niveau de la mer, est ouvert. C'est la trace de Mr Lotus, un mystérieux passager clandestin qui vient de monter à bord.

Un mot sur la date

Le nouvel an 1901 sera le dernier de l'ère victorienne. En janvier 1901, la reine Victoria s'éteint, laissant derrière elle un empire en pleine déconvenue psychologique. 1900 est donc une date capitale pour l'analogie « Hyperion/Titanic ». Lors de la tragédie du « Titanic », c'est tout un monde de sécurité et d'assurance qui s'écroule. Quand l'« Hyperion » menacera de sombrer, c'est la confiance de l'Angleterre en sa puissance qui vacillera, balayée quelques jours plus tard par la mort de la reine. Ne perdez pas cette idée de vue, dans les discours de vos PNJ et dans l'ambiance générale de la traversée. La tragédie n'en sera que plus poignante.

Mr Lotus entre en scène

Si le PJ mène son enquête dans la cabine de troisième classe sur laquelle donne le hublot, il ne trouve que quelques flaques d'eau menant au couloir. Une vague odeur chimique flotte dans l'air. Poursuivi par le personnel d'un cirque de Southampton, Mr Lotus s'est réfugié sur l'*Hyperion* en attendant de trouver une terre d'asile où il pourra refaire sa vie. Mr Lotus est un phénomène de foire pas comme les autres. Son cerveau est trop gros pour son crâne et, malgré ses déficiences physiques, il a développé une forme de télépathie contagieuse assez imprévisible. Depuis sa captivité (le cirque spécialisé dans les monstres humains qui l'a recueilli s'est copieusement servi de lui), sa haine pour le reste du monde n'a cessée de se développer. Décuplée par ses capacités psychiques, elle s'est muée en une sorte de pouvoir contagieux qui rend fou de rage toute personne l'approchant de trop près. C'est d'ailleurs ce qui lui a permis de s'échapper. Puant le formol dans lequel il était conservé, il a fui dans la nuit et s'est réfugié à bord de l'*Hyperion*. Qui sait ce que sa présence à bord risque de provoquer ?

La traversée

Le ciel est maintenant d'un bleu radieux, et les deux premiers jours de voyage, malgré le froid, sont particulièrement agréables. Piochez dans le background pour installer l'ambiance sur le navire et permettre aux PJ de rencontrer quelques passagers particulièrement croustillants. Pendant qu'ils s'amusent, la catastrophe se prépare…

● Longstaff se fait passer pour un magicien de music-hall (les autres occultistes présents à bord du bateau peuvent laisser planer quelques doutes sur son honnêteté). Il se sert d'une infime parcelle de ses pouvoirs de sorcier pour distraire les enfants et les passagers le temps de quelques intermèdes ludiques au cours desquels Ostrog, coiffé d'un turban, joue les assistants. À ce moment de l'histoire, Longstaff est encore abordable et se lance avec plaisir dans de longues discussions passionnées sur l'occultisme et la mythologie grecque.

● Le professeur Percival, ravi par avance des ovations qui l'attendent à New York, s'amuse beaucoup au casino du navire, situé sur le pont inférieur. S'il est abordé, il livre volontiers le secret de sa machine. Il suffit de montrer un peu de bienveillance ou de s'intéresser aux merveilles de la science et de la mer. Le professeur est un vieil homme adorable et solide comme un chêne. Il voyage avec un assistant qui lui sert de photographe, et on peut souvent le voir arpenter le pont en répétant doucement le discours qu'il prononcera devant l'assemblée des grands inventeurs.

● Mitweeck, lui, est radieux. Il évite de rencontrer Longstaff en public (un PJ peut être témoin de l'une de ses visites nocturnes au magicien) et tue le temps en prenant des photos de la vie à bord du navire. Pour les connaisseurs, son matériel est de premier ordre. En public, Mitweeck se vante de ses prochains clichés qui lui vaudront, dit-il, une célébrité et une reconnaissance artistique bien méritées. Si l'on évoque en sa présence les quelques affaires douteuses dans lesquelles il a trempé, son sourire se fige et sa voix se fait cassante. Il n'adressera plus jamais la parole à son détracteur. Mitweeck est dangereux, car totalement imprévisible.

● Mr Lotus se cache au-dessus du plafond d'un petit salon, quelque part dans le dédale des

Le professeur Percival et Beetwick Mitweeck

ponts réservés aux passagers de deuxième classe. Il est arrivé là en remontant des troisièmes classes, et en décelant une entrée derrière une cage d'escalier condamnée. Lorsque tout le monde dort, il descend vers les cuisines pour aller y chercher à manger. Le cuisinier commence à se plaindre de disparitions de nourriture (pour amener l'histoire aux oreilles des PJ, servez-vous par exemple de Mr Bloomingdale, dont le banquet est sévèrement entamé, et qui crie au scandale). Mais il y a plus préoccupant. La présence de Mr Lotus dans le plafond du petit salon est une source d'ennuis sans fin. Toutes les personnes (y compris les PJ) qui pénètrent dans la pièce doivent réussir un jet de contamination (voir *PNJ et merveilles*, en fin de scénario). S'ils le ratent, ils deviendront colériques, voire franchement odieux. Bien sûr, une bonne partie des passagers qui visitent l'endroit sont touchés... Une fois l'incubation achevée, les malades se mettent à s'énerver, voire à attaquer quiconque leur fait la moindre remarque. Voilà qui devrait suffire à semer le trouble à bord. Au bout de deux jours, l'agitation est à son comble. Le Dr Rawson, le médecin du bord, est vite dépassé par les événements. Si l'épidémie prend trop d'ampleur, il sera question de faire machine arrière et de retourner en Angleterre pour soigner les malades. Certains passagers s'y opposent cependant avec une telle véhémence que le commandant oublie rapidement cette idée saugrenue. En menant intelligemment l'enquête, les PJ peuvent, par recoupements, localiser le petit salon. En examinant soigneusement les plans du navire, il sera peut-être possible de localiser la cache secrète, et d'appréhender Mr Lotus avant que l'infection ne se propage. Mais c'est peu probable. Si les PJ ne s'y intéressent pas, Longstaff s'en charge. Mr Lotus a un potentiel psychique important, capable de perturber l'invocation de Charybde, et Longstaff n'est pas homme à prendre des risques inutiles.

Une réception gâchée

Le 29 décembre, une petite réception amicale est organisée par le commandant, qui souhaite faire part aux passagers importants de son mariage, dès l'arrivée à New York, avec Miss Kelly Wallace-Peek, présente à bord comme simple passagère. L'intéressée rougit violemment alors que son futur époux, accompagné de tous les convives, porte un toast à sa santé. La réception se continue dans la bonne humeur (trouvez une raison pour expliquer que les PJ y aient été invités), et le Dave Walsh Quartet vient jouer quelques airs entraînants pour accompagner le digestif. Soudain, l'une des portes du salon claque violemment et un homme difforme, à la chemise déchirée couverte de sueur et de poussière, fait son entrée en claudiquant. C'est Mr Lotus. Ses yeux sont injectés de sang, ses lèvres maculées de bave. Il grince des dents d'une manière terrifiante. Fixant un instant l'assistance pétrifiée, il se jette soudain sur l'un des convives et entreprend de le mettre en pièces avec ses... griffes ? avant de s'attaquer à quelqu'un d'autre. N'oubliez pas que quiconque s'approche à moins d'un mètre de lui est susceptible d'être contaminé ! Mr Lotus ne pourra pas faire beaucoup de victimes : après dix rounds de combat acharné, son cerveau succombe aux maléfices de Longstaff et il s'effondre brusquement, tué sur le coup. Les convives sont horrifiés. Plusieurs femmes se sont évanouies. Mr Lotus est mort, et personne ne sait qui il est. Son corps est dans la chambre froide qui jouxte les cuisines de l'équipage. Tout est en place pour l'invocation de Longstaff. Mais il reste encore un obstacle.

Guerre occulte

La présence à bord de l'*Hyperion* de Steven Glazer et de Vincent Myatt (voir background) peut causer quelques problèmes à Longstaff. Les deux hommes, bien qu'occupés par leurs différends, n'ignorent pas la nature éminemment maléfique de l'occultiste. Ils le craignent d'ailleurs comme la peste, d'autant plus qu'ils peuvent « sentir » son influence. Bien qu'ils rechignent à livrer Longstaff à la vindicte populaire (qui sait ce qu'il pourrait faire pour se venger ?), ils peuvent user à son encontre de quelques stratagèmes pour tenter de découvrir ses intentions. S'ils deviennent par trop menaçants, Longstaff n'hésite pas à les éliminer. Dans ce cas, l'affaire se règle par une violente lutte occulte et nocturne près des grandes cheminées du navire avec, comme seul témoin éberlué, Ramsay d'Aquillée (présenté dans le background). Les deux hommes ne font pas le poids face à Longstaff. Leurs cadavres, bizarrement brûlés, sont retrouvés le lendemain. Mis sur la piste du sorcier, les PJ peuvent tenter d'en apprendre plus sur son plan monstrueux.

La nuit fatale

Nous sommes le 30 décembre au soir. Longstaff et Mitweeck sont prêts. Il se peut bien que les PJ aient réussi à remonter la piste jusqu'aux deux criminels et à les empêcher de mettre leur plan à exécution. Ce serait toutefois un peu dommage. Essayez de les impliquer le plus possible dans les événements clefs de la traversée, sans toutefois trop leur mâcher le travail. Vous pouvez, par exemple, décider que le professeur Percival a mystérieusement disparu. Longstaff et son acolyte se sont-ils débarrassés de lui ? Et si oui, pourquoi ? À vous de décider.

En attendant, le déroulement chronologique de la journée du 30 décembre est le suivant :

- Le matin, tout le personnel du navire apprête le bateau pour la grande fête du soir (qui sera suivie d'un gigantesque réveillon, le lendemain. Ce soir, c'est un simple échauffement). La plupart des passagers se reposent dans leurs cabines en attendant le déjeuner. Longstaff et Ostrog se réfugient dans leur suite et, tandis qu'Ostrog monte la garde, Longstaff commence son incantation (son grimoire est une vieille édition annotée de l'*Odyssée* ; des bougies odoriférantes sont disposés en pentacle. Du hublot ouvert parviennent les échos affaiblis de psalmodies chantées en grec. Quelques poissons morts sont éparpillés dans la pièce, d'où une certaine puanteur). Vers midi, l'esprit de Charybde se matérialise dans l'un des poissons morts. Longstaff « propose » à Charybde d'emmener l'*Hyperion* avec elle et d'en faire son compagnon. L'offre est séduisante et Charybde accepte. La voici en route pour l'océan Atlantique...
- Dans la cale, Mitweeck monte la machine volante. Il a amené des vivres et, toute la journée, démonte la caisse pour sortir l'aéroplane. S'il est surpris, il n'hésite pas à se servir de son pistolet. Il sait que Charybde doit arriver vers minuit. Une fois que tout est en ordre, il remonte sur le pont, enfile un smoking et se mêle aux convives.
- La soirée commence vers 21 heures. Même si la tension est à son comble, les esprits se déridents bien vite et le champagne fait son effet. La mort du sinistre Mr Lotus n'est plus qu'un souvenir, et l'on savoure la compagnie des étoiles avec délectation. Vers 22 heures, Longstaff, épuisé, achève son incantation. « Charybde approche, dit-il à son fidèle Ostrog. Allons donc boire un verre de champagne... » Il se rend à la réception appuyé sur une canne, le visage blême. Il amuse la galerie avec quelques tours, puis fait ses adieux, quelques minutes avant minuit. Il se dirige alors vers la promenade, entre les grandes cheminées, pour assister à l'approche de Charybde. Pendant ce temps, Mitweeck et Ostrog sortent la machine et l'installent sous une bâche, sur le pont promenade.

L'assaut

Au moment où retentit l'ovation des convives (minuit ! Le siècle n'a plus qu'un jour à vivre !), un étrange tourbillon se forme à quelques kilomètres de là. Charybde est arrivée. D'abord imperceptiblement, l'*Hyperion* décrit d'immenses cercles concentriques autour d'un point invisible. Peu à peu, les cercles se resserrent, et l'équipage se rend compte qu'il ne maîtrise plus le navire. Bientôt, la réalité se fait jour dans toute son horreur : l'*Hyperion* est attiré vers un gigantesque tourbillon ! Progressivement, les passagers se rendent compte qu'il se passe quelque chose d'anormal, même s'ils sont incapables de savoir quoi exactement. L'un des officiers de quart interrompt Longstaff en pleine incantation. L'occultiste est

retourné dans la cale pour converser avec Charybde et lui demander de hâter la manœuvre. L'homme est blessé à mort, mais il parvient à se traîner au-dehors et à prévenir quelques passagers. L'idéal serait que les PJ se trouvent là au bon moment, et qu'ils rencontrent Longstaff à leur tour. Jouant son rôle de grand méchant à la perfection, celui-ci leur explique avec force ricanements sardoniques qu'il est trop tard et que le « monstre vient chercher son dû » avant de disparaître dans la pénombre. En réussissant quelques jets de dés appropriés (POU x1 ou x2, par exemple), les personnages peuvent essayer à leur tour de rentrer en contact avec l'esprit de Charybde. Celle-ci leur avoue qu'elle souffre de n'être plus qu'un mythe vidé de sens. Elle veut que l'humanité se souvienne d'elle à jamais, elle rêve d'être la muse, l'inspiratrice des grands de ce monde. C'est un élément de négociation comme un autre... Reste à convaincre tous les artistes, les peintres, les écrivains et les musiciens de l'*Hyperion* de composer une ode en hommage à Charybde. Accéder à l'inconscient collectif des humains, voilà ce que désire le monstre, et c'est la seule chose susceptible de la faire renoncer à l'*Hyperion*. Il faut faire vite !

Les PJ doivent à présent réunir les personnes concernées (en évitant de paniquer les autres, qui posent de plus en plus de questions) et surtout les convaincre d'écrire ou de peindre pour Charybde (la plupart trouvent l'idée ridicule). Pendant ce temps, le paquebot dérive inexorablement vers le centre du tourbillon. Imaginez la scène ! Tous ces artistes assis sur les marches du grand escalier avant, travaillant d'arrache-pied, aussi vite que possible, sous le regard impassible de l'horloge rythmant leurs efforts (Barrie est là, lui aussi, et il se souviendra toute sa vie de ce tic-tac, tic-tac obsédant, qu'il réutilisera d'ailleurs pour l'épisode du crocodile dans *Peter Pan*). Au moment où, au-dehors, quelques barques sont jetées à la mer et où la situation paraît vraiment critique, les premiers travaux sont terminés. Conformément aux désirs de Charybde, ils sont réunis en une seule liasse, enflammés et lancés à la mer. Certains artistes, bien sûr, ne sont pas d'accord. Ils sont encore en train de discuter de la pertinence d'un tel rituel au moment où les tentacules du monstre effleurent la coque du navire et où l'*Hyperion* menace de sombrer corps et biens.

Et les passagers dans tout ça ?

La scène finale doit être apocalyptique. Lorsqu'il devient clair que l'« Hyperion » est aspiré par une sorte de maelström gigantesque, la plupart des passagers cèdent à la panique : certains se jettent à l'eau, d'autres affrètent des barques ; on crie, on se bouscule, on se piétine, on s'invective, le tout dans la confusion la plus totale. Que vont faire les PJ ? Essaieront-ils eux aussi de sauver leur peau ou resteront-ils près du grand escalier avant en compagnie des artistes qui tentent l'impossible pour finir leur ode dans les temps ? Se lanceront-ils à la poursuite de Longstaff ou se mettront-ils en devoir de ramener un semblant d'ordre à bord (bonne chance...) ? En définitive, l'« Hyperion » ne doit pas couler, mais il doit s'en falloir de peu. De très peu. Dans les derniers instants, avant que le tourbillon ne se dissipe, certains diront avoir aperçu une créature monstrueuse. Tentacules d'eau boueuse, tôle froissée, masse énorme et spongieuse, bruits de succion et appendices grouillants...

Une merveilleuse photo

Alors que la panique est à son comble, Mitweeck et Longstaff décident d'utiliser la machine de Percival. Après s'être débarrassés d'Ostrog (il n'y a que deux places sur l'appareil), ils embarquent à bord de l'engin et prennent rapidement leur envol sous les regards ahuris des passagers restant sur le pont. Alors que le navire est sur le point de sombrer, tiré vers les fonds abyssaux, les deux nuisibles montent vers le ciel et Mitweeck saisit son appareil. Sa photo est très réussie, et la machine volante de Percival s'éloigne vers des cieux plus cléments. Quelle ne sera pas la surprise des deux acolytes lorsqu'ils apprendront quelques jours plus tard que l'*Hyperion*... n'a pas coulé ! Le cliché n'en deviendra pas moins mythique. Au lendemain de la catastrophe, personne à bord de l'*Hyperion* ne sera capable (ou désireux) d'expliquer ce qui s'est réellement passé, et cette traversée restera un mystère aussi insondable que les abysses de l'océan. Charybde a obtenu ce qu'elle désirait. Mitweeck et Longstaff ont disparu de la circulation. De quoi imaginer de nombreux prolongements...

Abraham Longstaff et Ostrog

L'onde de choc

Les passagers sont sonnés et se remettent lentement. Il n'y aura pas de fête pour le Nouvel An. Chacun se terre dans un mutisme de circonstance. La photo de l'*Hyperion*, si elle a été prise, commencera bientôt à circuler dans les réseaux occultes... avant, peut-être, de faire la couverture de tous les journaux du monde. Pour le commun des mortels, elle reste incompréhensible. Les passagers survivants de l'*Hyperion* partagent un lourd secret. Peut-être les PJ voudront-ils continuer leur enquête une fois à terre et essayer de remonter la piste de Longstaff pour venger la mort des passagers de l'*Hyperion* – car il y en aura, forcément ? À vous de voir. Tout dépend de ce qu'ils auront compris de cette aventure, et à quel point ils y auront été impliqués...

Avant de conclure, une dernière suggestion : pour débuter le scénario de façon originale, vous pouvez choisir de commencer par la vente aux enchères, quarante ans plus tard, du cliché de Longstaff et Mitweeck. Les PJ sont présents. Ils sont maintenant âgés. Ne décrivez pas la photographie aux joueurs. Laissez-les dériver sur des souvenirs qu'ils doivent désormais se construire...

David Calvo et Fabrice Colin
illustration : Emmanuel Roudier

L PNJ et merveilles

Pour BaSIC

▶ Abraham Longstaff, occultiste fou (47 ans)

FOR 14	INT 15
CON 17	POU 21
TAI 13	DEX 12
APP 9	PV 14

Compétences principales : Déguisement 55 %, Esquiver 43 %, Leadership 71 %, Paranormal 78 %, Vigilance 43 %, Armes de tir 64 %.

Magie : Choisissez les pouvoirs de Longstaff en piochant des idées dans *BaSIC*, p. 75. Souvenez-vous que la magie doit rester quelque chose de mystérieux, une affaire d'initiés.

▶ Beetwick Mitweeck, photographe fou aussi (42 ans)

FOR 13	INT 13
CON 15	POU 13
TAI 11	DEX 8
APP 12	PV 14

Compétences principales : Bricolage 65 %, Discrétion 52 %, Monter des plans foireux 95 %, Persuasion 39 %, Survie 67 %, Sabotage 49 %, Armes de tir 59 %, Bagarre 68 %.

▶ Ostrog, sbire vaguement surnaturel

FOR 15	INT 8
CON 14	POU 10
TAI 6	DEX 16
APP 5	PV 15

Compétences principales : Cascade 58 %, Déguisement 45 %, Filature 78 %, Orientation 54 %, Vigilance 67 %, Lutte 81 %.

▶ Le virus de Mr Lotus

La contamination implique un Jet de POUvoir (x1 si l'on se trouve au contact de Mr Lotus, x2 si l'on se trouve dans le salon qu'il hante, et x3 si l'on est à proximité d'une personne qu'il a contaminé). S'il est raté, la « maladie » psychique réussit à s'implanter et incube pendant 6 heures. Ensuite, un violent mal de tête se fait sentir, et les perceptions du malade deviennent exacerbées. Tout ce qui l'irrite et le trouble devient un prétexte pour manifester une colère dont l'intensité augmente avec le temps. Finalement, au bout de quelques jours de frénésie colérique, le malade meurt de commotion cérébrale. Le seul moyen d'enrayer la maladie est de trouver un moyen de se calmer une bonne fois pour toutes (grâce à une personne aimée, à un choc émotionnel ou psychologique... Nous laissons ce genre de détails à votre appréciation. L'essentiel est que la scène soit jolie).

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

RÊVE DE DRAGON

MOYEN

Cette aventure est prévue pour un groupe de voyageurs comprenant combattants Détection et Lecture d'aura, ainsi que Transfiguration par Hypnos.

Introduction

Au Second Âge, dans le royaume de Paponie, la justice était rendue par l'intermédiaire d'artefacts magiques appelés les Yeux de Justice. Les sentences étaient exemplaires, sans erreur judiciaire possible, comme dictées par les Dragons eux-mêmes... Le système fonctionna à la satisfaction générale, jusqu'au jour où l'on eut à juger certains haut-rêvants. Ces personnages n'avaient commis que des délits ordinaires, sans rapport avec le haut-rêve. Mais, au cours des procès, les Yeux de Justice révélèrent qu'ils avaient commis d'autres crimes, en s'aidant cette fois du haut-rêve pour les dissimuler. La suspicion s'étendit alors à tous les haut-rêvants, et l'on décida de les faire comparaître systématiquement devant les Yeux de Justice, comme si on les considérait a priori coupables de quelque chose. Cela se passait à la fin du Second Âge, et les haut-rêvants étaient très nombreux. La plupart se rebellèrent, trouvant cela inadmissible. Il y eut des émeutes, suivies de répression ; et l'escalade de la violence et de l'usage du haut-rêve à des fins volontairement destructrices et vengeresses conduisit finalement au chaos. Ce fut la fin du Second Âge, époque appelée localement la Thanation. Durant cette période, les Yeux de Justice disparurent, détruits ou volés...

Dans la Paponie d'aujourd'hui, les sentences sont désormais tirées au sort, et ce pour quelque jugement que ce soit. Certains s'en tirent bien, d'autres plus fâcheusement. La justice est aveugle. Par ailleurs, la haine des haut-rêvants se perpétue. Tous les ans, des dizaines de ces malheureux sont mis à mort à l'occasion d'une grande fête. Les supplices, plus ou moins rapides ou cruels, sont pareillement aléatoires.

Retrouver les Yeux de Justice va être la tâche proposée aux voyageurs. Il s'agit toutefois d'une libre entreprise. Aucun « commanditaire » ne demande aux voyageurs de retrouver les artefacts disparus, d'autant qu'avec tous ces siècles écoulés, ils appartiennent davantage à la légende. En prologue à l'aventure, toutefois, une mésaventure onirique va personnellement concerner les voyageurs, ayant pour but de les motiver. En dernier ressort, si les voyageurs ne s'impliquaient pas d'emblée dans la quête, préférant se contenter de poursuivre un voyage « touristique », certains éléments venant à eux devraient leur donner l'idée que la quête est possible.

L'histoire

Aux premiers temps des troubles, les Yeux de Justice furent dérobés par un haut-rêvant nommé Aristéliod. Il n'avait pas l'intention de les détruire mais, par leur disparition, de punir les Papons d'en avoir détourné l'utilisation. Puis la révolte s'amplifia et il fut lui-même emporté dans le tourbillon des événements. Aristéliod avait une compagne, du nom de Mélinoë. Quand il comprit qu'il ne contrôlait plus sa propre destinée, il décida de confier les artefacts à son amante plutôt que de les garder avec lui, se séparant d'elle par la même occasion, avant de retourner dans le cœur du conflit. La séparation eut lieu en Venturie, un pays situé au-delà de la mer, dans un lieu nommé l'Arche de Badistra.

En ce Second Âge, l'Arche de Badistra était un complexe de téléportation permettant de rallier instantanément nombre de pays lointains. Demeurée seule, Mélinoë utilisa la téléportation menant à la cité gnome d'Argilom, totalement éloignée de la Paponie et du conflit. Ne pouvant supporter la séparation, la jeune femme avait dans l'idée de rejoindre son amant pour continuer la lutte avec lui ; auparavant, il lui fallait trouver une cachette sûre et fiable pour les Yeux de Justice. Mélinoë décida de les confier aux Gnomes d'Argilom, leur faisant promettre de ne les restituer qu'à elle-même ou à Aristéliod, ce que les Gnomes acceptèrent. Les deux amants possédaient chacun un double portrait magique, les représentant côte à

Les Yeux de Justice

et haut-rêvants. Pour ces derniers, il serait utile de connaître
Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.

côte. Mélinoë confia également son exemplaire du portrait aux Gnomes, pour vérifier sans erreur possible l'identité de celui ou celle qui viendrait réclamer les objets. Nul ne sait ce qu'il est ensuite advenu d'elle ni d'Aristéliod. La Thanation arriva à son comble... et les siècles s'écoulèrent.
Aujourd'hui, fidèles tant aux traditions séculaires qu'à la parole donnée, les Gnomes d'Argilom sont toujours dépositaires des fabuleux artefacts. Parallèlement, dans la Paponie d'aujourd'hui, une jeune bourgeoise porte également le nom de Mélinoë. Les voyageurs doivent comprendre qu'elle est la réincarnation de la Mélinoë du Second Âge, l'aider à recouvrer ses souvenirs d'archétype, en sorte que, redevenue l'unique Mélinoë, elle puisse se faire restituer les Yeux de Justice, identifiée par les Gnomes d'Argilom (lointains descendants des premiers) grâce au portrait magique toujours également en leur possession.
Le temps que s'assemblent les pièces du puzzle, la quête n'est évidemment pas l'œuvre d'un jour. Sa conclusion n'en devrait pas moins être un glorieux retour en Paponie, où les Yeux de Justice, aussitôt mis en œuvre, déclarent non coupables tous les haut-rêvants arrêtés. Un nouvel avenir s'ouvre pour le pays, avec les voyageurs adulés comme des héros.

Acte I

La fête du Haut-Rêve

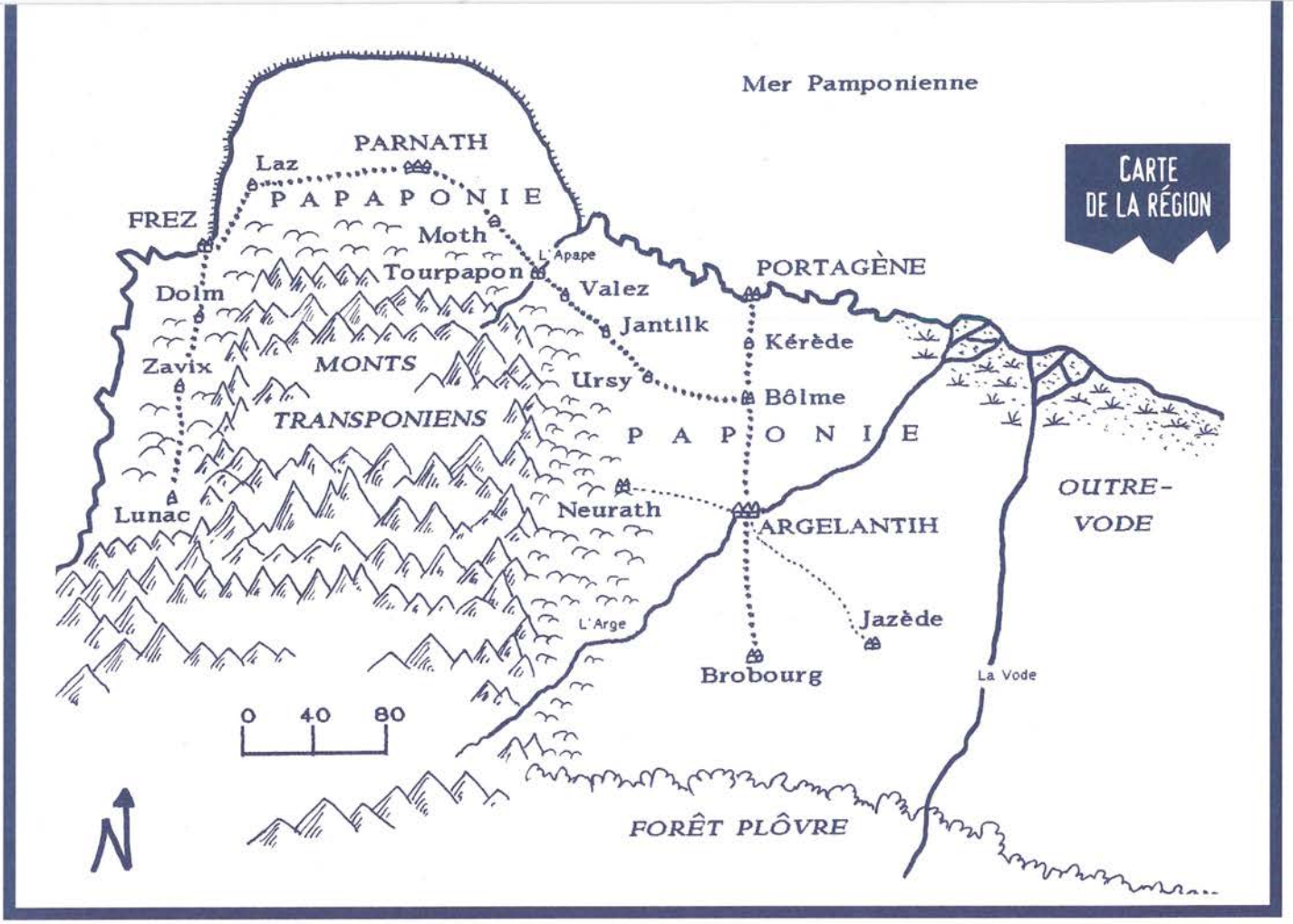
Mise en place

Pour les voyageurs, tout va commencer par un rêve dans lequel ils découvrent une Paponie diamétralement opposée à la triste réalité. Dans cette virtualité onirique, les haut-rêvants sont adulés, notamment lors de la fête annuelle du haut-rêve. Cette fête fait pendant, dans la réalité, à la fête des Haut-rêvants, où ces derniers sont au contraire massacrés. Les voyageurs ne découvriront toutefois qu'il ne s'agissait que d'un rêve que lorsqu'ils s'en réveilleront. Pour l'heure, donc, présentez les choses comme si elles étaient réelles, un début d'aventure « normal ».
Sortant apparemment du gris rêve, les voyageurs se retrouvent accoudés au bastingage d'un navire en train de pénétrer dans un port. Leur vaisseau s'appelle *La chimère*. Ils se sont apparemment embarqués à Port Ventura, sur la côte sud de la Venturie, à quelques cinq cents lieues (kilomètres) plus au nord, de l'autre côté de la mer Pamponienne. Le port où ils entrent maintenant se nomme Portagène, l'unique grand port du royaume de Paponie. C'est la fin du premier mois de l'été, très exactement le matin du 26 Couronne.
En quête d'un gîte, les voyageurs peuvent descendre à *L'auberge du cabestan*, qui donne directement sur le port. Là, auprès des autochtones – les Papons –, ils peuvent se renseigner sur le pays, ses coutumes, sa géographie...
(Une carte détaillée des deux royaumes, de même que celle, à plus grande échelle, incluant le Nadaka et la côte sud de la Venturie, sont affichées dans le hall de la capitainerie, le bâtiment portuaire officiel. Plus tard, réveillés de leur cauchemar, les voyageurs constateront que, géographiquement, ces pays sont toujours les mêmes. Les seules différences sont au niveau des coutumes.)

Géographie

La Paponie

La Paponie est un royaume de modestes dimensions, d'environ 250 km du nord au sud et autant d'est en ouest, traversée diagonalement par un



grand fleuve, l'Arge, arrosant la capitale. Ses frontières sont constituées par la mer Pamponienne au nord, les monts Transponiens à l'ouest, la forêt Plôvre au sud et un second fleuve à l'est, la Vode. Au nord, la côte est rocheuse et très découpée jusqu'au delta de l'Arge. Elle abrite quelques petits ports de pêche et un seul grand port de commerce, Portagène. Vers l'est, à partir du delta de l'Arge, qui se confond bientôt avec celui de la Vode, commence une côte basse et marécageuse.

Les monts Transponiens sont un massif de type alpestre, jaillissant brusquement, avec des sommets éternellement enneigés. Aucune route ne les traverse. Tant les Papons que les Papapons ne connaissent que leurs contreforts, l'intérieur du massif est terra incognita.

Confinant aux montagnes à l'ouest et dépassant la Vode à l'est, la forêt Plôvre est également une inconnue. On l'exploite en lisière, mais on ignore ses dimensions véritables.

À l'est de la Vode s'étend une désolation semi-désertique ponctuée de ruines : l'Outre-Vode. Autrefois, la Paponie était beaucoup plus vaste et cette région en faisait partie. La désolation actuelle résulte de la Thanation (fin du Second Âge). Les voyageurs n'en entendront toutefois parler, de même que de la Thanation, qu'une fois réveillés, dans la Paponie « réelle ». Pour l'heure, leur attention doit être essentiellement focalisée sur la fête du Haut-rêve qui se prépare à Argelantih, la capitale.

La Paponie est un pays prospère, principalement agricole, constitué de plaines vallonnées et de coteaux. On y cultive le blémoud pour le pain, l'orge pour la bière, et la bureth pour l'huile, ainsi que la vigne. Les collines occidentales, contreforts des montagnes, sont davantage réservées à l'élevage. Argelantih et Portagène sont les seules cités, mais les villages sont nombreux. Bôlme, Jazède, Neurath, Brobourg et Tourpapon sont des bourgs de moyenne importance. Deux grands axes routiers traversent le pays : la voie Royale qui relie Portagène à Argelantih et se poursuit jusqu'à Brobourg, et la Tourpapone jusqu'à la frontière de la Papaponie. Dans les agglomérations qui jalonnent ces deux voies, on trouve des relais papons, où l'on peut louer des chevaux (voir ci-après). Les autres routes sont secondaires (sans relais), comme la route de Neurath (c'est dans ce bourg que réside dame Mélinoë).

La Papaponie

Ce royaume comprend deux régions : la Papaponie proprement dite, qui occupe un plateau de 150 km d'est en ouest au nord des monts Transponiens, et la Papaponie du sud, étroite bande de terre entre la mer et la bordure occidentale des montagnes, d'environ 200 km de long. La Papaponie est séparée de sa voisine par une rivière encaissée, l'Apape, formant sa frontière naturelle. Depuis l'estuaire de l'Apape jusqu'au port de Frez, tout le plateau papapon est bordé sur la mer par une haute falaise ininterrompue. Ce littoral ne comporte aucune agglomération, ni port ni village. À partir de Frez, l'unique port papapon, la côte redevient basse, rocheuse et découpée, comme celle de la Paponie.

Le nord du plateau papapon est peu peuplé. C'est une région de lande battue par les vents. On n'y cultive qu'un peu d'orge et on y élève des moutons. À partir de Parnath, la capitale, à mi-distance de la mer et des montagnes, commence un relief de collines – que l'on retrouve dans toute la Papaponie du sud – avec des terres plus riches essentiellement consacrées à l'élevage des bovins. Dans les contreforts occidentaux des montagnes se trouvent des mines de fer, principalement au sud, aux environs de Lunac. Elles sont la seule véritable grande richesse du royaume. Une unique route digne de ce nom traverse le pays, depuis Tourpapon (continuant la route papone), passant par Parnath et redescendant jusqu'à Lunac : la route du Fer. On y trouve également des relais où louer des montures. Le reste n'est que modestes chemins desservant les villages.

Le Nadaka

Pays d'importance secondaire pour le scénario, le Nadaka est une « terre nouvelle », dont le début de la colonisation ne remonte qu'à deux siècles, c'est-à-dire en plein Troisième Âge. Séparé de la Papaponie du sud par un large massif montagneux, continuité des monts Transponiens, on n'y accède que par la mer, après avoir contourné une zone de dangereuses turbulences entourant le cap Griffe-mer. Le seul port capable d'accueillir les nefs marchandes est situé tout au sud, c'est Port Bafos, qui est également l'unique ville digne de ce nom. Tout l'ouest du Nadaka est occupé par une forêt sauvage et dense, la forêt Nade. À l'origine, elle confinait quasiment au littoral, aujourd'hui progressivement et partiellement défrichée par les colons (40% Papapons, 10% Papons et 50% Venturiens). Les terres nouvelles sont fertiles, mais la grande richesse du Nadaka n'en demeure pas moins sa forêt, profuse en bois de courme – un bois quasiment imputrescible, idéal pour la charpenterie, notamment de marine –, en herbes médicinales de toutes sortes (incluant le fabuleux tanemiel) et en une faune abondante produisant cuirs et fourrures. Seule ombre au tableau, la forêt est peuplée par ses propres autochtones, les Nadaks, tribus primitives qui voient d'un très mauvais œil l'installation des étrangers sur leur territoires ancestraux. Enfin, l'esclavage est pra-

tiqué au Nadaka. La plupart des malheureux contraints de venir travailler ici proviennent de Venturie, où les marchands d'esclaves ont pignon sur rue. Les voyageurs le découvriront, éventuellement à leur dépens, quand ils iront en Venturie.

Gouvernement et coutumes

C'est ici qu'il convient de marquer une différence entre le « rêve » des voyageurs et la réalité ultérieure.

Dans les deux cas, la Paponie est gouvernée par son roi, siégeant dans la capitale Argelantih. L'actuel monarque, âgé de 40 ans, se nomme Glafoutim. On le surnomme le Blasé. (Dans le rêve, il est blasé des spectacles de la fête du Haut-rêve, et dans la réalité, des supplices de la fête des Haut-rêvants, d'invention peu renouvelée.) Chaque bourg et village est administré par un bourgmestre, nommé par décision royale. Dans les villages, le bourgmestre n'est qu'un paysan parmi les autres, généralement le plus riche, ou parfois l'aubergiste. La Paponie entretient une armée nombreuse et bien entraînée, servant également de police. Les villages n'ont pas de gardes à demeure ; les bourgs, en revanche, entretiennent une garnison. Les routes marchandes sont sûres, sans banditisme ; des patrouilles ne les parcourent pas moins régulièrement.

Dans les deux versions du pays, le surarmement papon a pour cause la Papaponie. Dans le rêve des voyageurs, la Paponie est favorable aux haut-rêvants. Malgré la Thanation (qui peut alors être mentionnée prématurément), ces derniers ont été réhabilités il y a un siècle par le roi Moglutal, qui désirait ainsi étendre le pouvoir de son royaume face à son voisin, lequel a toujours été farouchement anti-haut-rêvant. C'est de cette époque que date la fête annuelle du haut-rêve dans la capitale. Mais le bruit court aujourd'hui que les Papapons, de plus en plus hostiles, seraient pratiquement sur le pied de guerre, menaçant d'envahir la Paponie, d'où la militarisation du royaume.

Dans la réalité, c'est le contraire. Les Papapons, moins touchés par la Thanation, ont toujours continué à pratiquer et à honorer le haut-rêve. Un siècle plus tôt, le roi papon Moglutal a décidé d'y mettre un terme et – il ne s'agit plus de menaces cette fois – a bel et bien envahi la Papaponie, royaume qui est désormais annexé. La famille royale papapone a été éradiquée, et c'est désormais un gouverneur, nommé par le roi de Paponie, qui siège à Parnath. Au cours des quatre générations qui sont suivi l'annexion de leur pays, les Papapons se sont progressivement assagis, après les systématiques rebellions du début, mais la plupart n'ont toujours pas digéré les faits, et continuent – en secret – à revendiquer le droit à leur culture, laquelle réclame le libre usage du haut-rêve. Le pays est toujours étroitement surveillé, d'où l'abondance des gardes, et l'on continue à le purger de ses haut-rêvants, ou à défaut des sympathisants et autres dissidents antipapons. Les prisonniers sont conduits à Argelantih, où leur sort est réglé en masse à chaque nouvelle fête des Haut-rêvants.

Tourpapon, la ville frontalière, offre le seul passage sûr entre les deux royaumes, par un pont fortifié enjambant les eaux rapides de l'Apape. Avant l'annexion de la Papaponie, chaque moitié du pont était gardée par le royaume correspondant ; il est aujourd'hui sous la seule autorité papone, et les gardes y sont des plus suspicieux quant aux raisons des allées et venues entre les deux pays. Il n'y a pas d'autre pont sur l'Apape.

Les relais papons

Le louage d'un cheval comprend une caution de 35 sols (c'est-à-dire le prix de l'animal), et coûte 20 deniers par jour. Un document indiquant la date de louage est remis au voyageur, qui peut restituer sa monture dans n'importe quel autre relais. Il paie alors le montant total du louage, selon sa durée ; et si l'animal est rendu en bon état, la caution lui est remboursée intégralement. Changer de cheval dans la même journée, pour avoir une monture fraîche, coûte tout de même 20 deniers. Toutes les bêtes proposées sont marquées de la croix papone, les armoiries du royaume. Les relais papapons offrent un système identique, mais ne sont pas compatibles. Il faut changer de cheval à la frontière. Enfin, les frais de nourriture sont à la charge de l'utilisateur.

Argelantih

Bâtie sur l'Arge, Argelantih est une grande et belle cité, ceinte de remparts. Les armoiries du royaume, une croix d'or à trois branches (la croix papone) sur champ de gueules, flottent au sommet de chaque tour et sont arborées par les gardes sur leurs tuniques. Dans les deux cas, rêve et réalité, l'accès à la cité est libre, sans taxe ni octroi à payer aux portes. Dans les nombreuses échoppes, on peut trouver tout l'équipement mentionné dans les règles, aux prix indiqués. Ces prix sont également valables pour Portagène et l'ensemble de la Paponie.

La rive gauche, au nord, présente le quartier le plus riche, résidences bourgeoises, artisanat et commerce de luxe, principalement autour du palais royal. La rive droite est plus modeste, paysanne, et vouée aux artisanats de base. Quelques lieux importants :

- **Porte Royale**. Par où entreront les voyageurs arrivant de Portagène.
- **Porte de Jazède**. Porte utilisée pour se rendre à Jazède après avoir franchi le fleuve. Les seuls ponts sur l'Arge sont à Argelantih.
- **Porte de Brobourg**. Idem pour Brobourg.
- **Porte de Neurath**. Idem pour Neurath quand on vient du sud.
- **Grande et petite herses**. Aménagements des remparts pour permettre le passage des eaux du fleuve.
- **Pont des Lavandières**. À cet endroit, les quais sont aménagés en lavoirs pour les lavandières et autres blanchisseurs.
- **Pont Festif**. Lors des deux fêtes (rêve et réalité), de nombreuses attractions ont lieu sur ce pont.
- **Palais royal**. Résidence du roi et bâtiment gouvernemental. C'est là, dans la salle du Grand tribunal, qu'officiaient jadis les Yeux de Justice.
- **Parvis royal**. Grande place entourée d'arcades donnant sur la façade nord du palais et bordée d'échoppes et de riches maisons bourgeoises. C'est là que se concluent les festivités.
- **Pont et jardins royaux**. Le pont Royal, donnant sur les jardins, est un pont privé réservé à l'usage de la cour et des officiels.
- **Étuves royales**. Service soigné, intimité garantie. Un bain revient à 20 deniers. Supplément pour masseur ou barbier : 10 deniers.
- **Étuves du *Blanc linge***. Établissement plus populaire, situé près du pont des Lavandières. Pas de bain privé, tout le monde trempe dans le même grand baquet : 10 deniers. Le barbier demande 5 deniers. Pas de masseur.
- ***Auberge de la lune ronde***. Auberge « moyenne ». Il existe d'autres auberges de ce type, à localiser selon vos besoins : *À la Michette*, *Au haricot et au flageolet*, *Aux draps de laine*, *À la barbe fleurie*, etc.
  — Coucher pour une personne : 12d.
  — Vin et bière : 1d la mesure.
  — Repas : 3d par point de sustentation.
- ***Auberge de la croix papone***. Établissement de choix, aux premières loges pour les festivités.
  — Coucher pour une personne : 20d.
  — Vin et bière : 2d la mesure.
  — Repas : 5d par point de sustentation.

Les voyageurs

Retrouvons les voyageurs à Portagène. En ce 26 Couronne, la prochaine fête du Haut-rêve alimente toutes les conversations, nombre de Portagènois se préparant à se rendre dans la capi-

tale à cette occasion. La fête débute au matin du 1er Dragon et se poursuit pendant une semaine. La plupart des haut-rêvants du royaume y participent, de même que des étrangers. Tout y est licite, tant que cela ne nuit pas gravement aux individus ni n'endommage leurs biens : illusions de toutes sortes, individuelles ou de zone, invocations bizarres ou comiques, etc. Tous ces témoignages donnent à penser que pendant une semaine, le délire le plus complet règne dans la capitale... À vous de tout faire pour allécher les voyageurs, en sorte qu'ils décident de s'y rendre.

Argelantih est à 120 lieues de Portagène. À pied, en partant le jour même, les voyageurs peuvent arriver au soir du 28. S'ils sont assez riches pour payer la caution de montures, le voyage peut se faire en une seule, éreintante, journée, à condition de changer de cheval à chaque relais.

Avec l'affluence venue des quatre coins du royaume, trouver à se loger s'avère ardu. Là, deux possibilités en termes de scénario. Soit les voyageurs sont assez riches pour s'offrir l'*Auberge de la croix papone*, auquel cas ils ne trouveront de place nulle part ailleurs, toutes les autres auberges étant bondées ; soit ils sont trop pauvres, et il restera par chance quelques places dans un établissement modeste. Dans tous les cas, dame Mélinoë sera descendue au même endroit. Cette provinciale aisée choisit usuellement la meilleure auberge. Dans la seconde possibilité, elle aura été retardée dans son voyage et, n'ayant plus trouvé de place à l'*Auberge de la croix papone*, aura dû se contenter d'un logis de second ordre.

Dame Mélinoë

Mélinoë est une femme d'une trentaine d'années, brune, les yeux sombres, plutôt bien faite de sa personne (Beauté 13). Elle parle d'une voix douce, sans jamais élever le ton, une voix « neutre ». De même, elle est généralement souriante, mais d'un sourire réservé, un peu triste, énigmatique, un sourire à la Mona Lisa. Il ne se dégage pas moins d'elle une impression de force, et malgré son expression en demi-teintes, on devine en elle une femme de caractère (Apparence 15). Elle est venue à Argelantih en compagnie d'une servante, Alinka. Elle habite à Neurath où elle administre seule (elle est célibataire) un grand domaine foncier hérité de son père. Quoique riche, elle ne fait pas étalage de sa fortune, et sa mise est, comme le reste de son apparence, modeste et réservée. Cette description est valable pour les deux Mélinoë, rêve et réalité.

Les voyageurs peuvent la rencontrer à l'auberge, lors du repas du soir. La fête est dans l'air, l'excitation est générale, et l'on communique facilement, même entre étrangers. Les habitués se remémorent les attractions de l'an passé, et l'on pronostique sur celles à venir. Un client peut alors reconnaître Mélinoë et la désigner comme une grande haut-rêvante, voire lui demander ce qu'elle compte présenter cette année. De cette manière, la jeune bourgeoise peut être introduite dans la conversation à laquelle participent déjà les voyageurs.

Réservée, presque timide, Mélinoë annonce alors qu'elle a effectivement l'intention d'accomplir quelque chose, mais pas avant le septième et dernier jour de la fête. « Attendez-vous toutefois, ajoute-t-elle, à une très, très grande surprise ! » Elle n'en dit pas davantage ; le sourire dont elle ponctue sa déclaration est plus Mona Lisa que jamais.

Entrez dans la danse !

La fête commence bien. Au matin, les voyageurs découvrent que la servante de l'auberge a une tête de canard tandis qu'elle leur sert de vieilles chaussures à déjeuner. Ces illusions sont obtenues au moyen de la poudre de palsiflore, en vente chez tous les alchimistes (haut-rêvants) pendant la durée de la fête. Chaque dose de poudre est enveloppée dans une papillote de parchemin. Il suffit de jeter la poudre sur une personne ou sur un objet pour en faire la cible d'une illusion. Le résultat est toutefois incontrôlable, aléatoire, et l'illusion se dissipe au bout d'une dizaine de minutes. La dose de poudre coûte 5 deniers. Les participants de la fête, qui ont économisé durant toute l'année dans ce but, en font une débauche : la poudre de palsiflore voltige partout comme des confettis, ajoutant au délire des illusions créées par les véritables haut-rêvants. Les voyageurs peuvent en acheter à leur tour. Improvisez les résultats, et profitez-en pour vous amuser !

Partout dans la cité, et notamment sur le pont Festif, des orchestres composés d'instruments improbables font danser des citadins au son d'une musique non moins bizarre. Le rythme est tout de même là, ainsi que l'entrain et la gaieté. Çà et là, sur des étals, des vendeurs proposent des nourritures et des boissons aussi extravagantes que colorées. Détaillez la fête à laquelle vont se mêler les voyageurs, jusqu'au moment propice où faire éclater le drame...

Une joyeuse farandole s'est organisée sur une place, ou sur le pont Festif. Juché sur un banc, un magicien d'opérette, chapeau pointu et longue robe étoilée, souligne le rythme de la danse en pointant une baguette translucide sur les participants. « Entrez dans la danse ! bonimente-t-il. Rire assuré, émotion garantie ! » Si les voyageurs n'entrent pas dans la farandole, improvisez plus loin une scène du même genre, jusqu'à ce que cela fonctionne. À peine les personnages ont-ils en effet commencé à danser, que le magicien pointe sa baguette sur eux... Tout chavire et se disloque. Sensation de vertige et de chute. Le temps s'arrête. Plus rien n'existe. Les voyageurs ont déjà dû éprouver ce genre de sensation : ils viennent d'être victimes d'une déchirure du rêve.

La thanation des voyageurs

Quand ils reprennent réalité, les voyageurs se retrouvent dans une quasi obscurité. Le silence est total. Ils ne sont plus dans une ville, mais trébuchent sur un sol apparemment rocheux. Dans le ciel nocturne brillent quelques étoiles, mais sans scintillement, comme des soleils morts et glacés... C'est tout juste s'ils peuvent distinguer autour d'eux un environnement de rochers noirs, déchiquetés, chaotiques.

Dans cette désolation thanataire, dont, en vérité, les voyageurs n'auront pas le temps d'explorer les limites, aucune magie ne fonctionne. On peut monter en TMR, mais aucun sort n'a de réponse. Par ailleurs, sortis faire la fête, il est probable que les voyageurs n'auront pas leur équipement complet avec eux, éventuellement leurs épées, mais sûrement pas les boucliers, arcs, sacs à dos, etc. C'est ainsi démunis qu'ils vont, l'un après l'autre, connaître le pire...

La désolation est hantée par des darquoines (*RdD*, III, p. 58). Face à ces entités de ténèbres, il faut réussir un jet de VUE/Vigilance à -3, ou subir leur attaque en état de complète surprise, c'est-à-dire sans défense possible, ni parade ni esquive, et avec un jet d'encaissement majoré de +10 (*RdD*, I, p. 63). Pour cet épisode, qui n'est ni plus ni moins qu'une condamnation sans appel, vous devez rester imperturbable face aux réactions des joueurs, incrédules, dépités, voire furieux. Ils ne savent pas encore que tout le début de l'aventure n'était qu'un rêve et que le moment est venu de s'en réveiller. Faites donc se succéder les attaques de darquoines, entrecoupées de répits plus ou moins longs si vous voulez être machiavélique, laissez-les croire qu'il y a moyen de s'en sortir, jusqu'à ce que le dernier voyageur s'écroule à son tour...

Le réveil

C'est le petit matin. Les voyageurs se réveillent dans leur lit et constatent qu'ils sont dans leur chambre d'auberge – l'auberge où ils sont descendus à Argelantih pour assister à la fête du Haut-rêve. Que s'est-il passé après qu'ils aient été victimes du magicien foireux ? Ont-ils perdu conscience et ont-ils été ramenés à l'auberge ?

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour Rêve de Dragon

▶ Mélinoë

Née à l'heure du Château dormant, 30 ans, 1,68 m, brune, yeux bleus, Beauté 13.

TAILLE	10	VOLONTÉ	15
APPARENCE	15	INTELLECT	14
CONSTIT.	12	EMPATHIE	15
FORCE	10	RÊVE	18
AGILITÉ	13	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	11
VUE	12	Tir	12
OUÏE	11	Lancer	11
ODO-GOUT	10	Dérobée	12

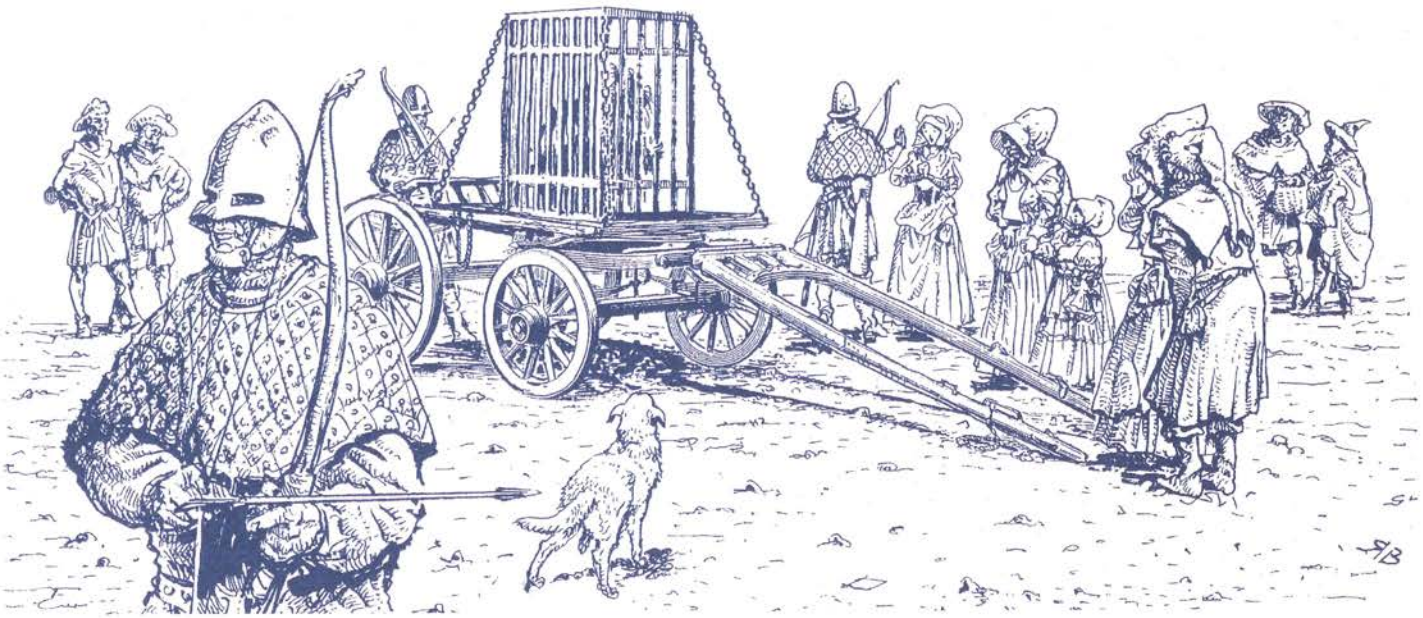
Vie	11	Endurance	26
+dom	0		
Dague	niv 0	init 05 +dom +1	
Esquive	niv 0		

Dessin +4/ Séduction 0/ Vigilance +3.
Commerce, Équitation, Survie en cité +5.
Natation +3/ Orfèvrerie 0/ Écriture, Légendes +3.
Mélinoë n'étant haut-rêvante que dans le rêve des voyageurs, ses compétences draconiques sont sans importance.

▶ Les darquoines

TAILLE	12	Niveau	+3
RÊVE	16	Endurance	28

Griffes 14 niv +3 init 10 +dom +4
Esquive 12 niv +3



Ont-ils rêvé la désolation des darquoines? Était-ce une illusion programmée dans la fête?
En vérité, ils n'auront de réponse valable à aucune des ces questions. (En ce qui concerne leur équipement, ils le retrouvent en l'état, l'argent dépensé l'ayant réellement été, mais sans aucune dose de poudre de palsiflore ni rien qu'ils aient pu acheter à la fête.)
Le personnel de l'auberge est identique, de même qu'ils peuvent reconnaître des visages familiers parmi les clients. Mais c'est alors qu'ils apprennent qu'on est au lendemain de la fête, soit le 8 Dragon. Puis, stupéfaction! Ils entendent cette réflexion de la bouche d'un client: «Plutôt décevante, cette année, la fête des Haut-rêvants! On s'attendait à mieux, hier soir, avec le supposé clou du spectacle, la condamnation de cette Papapone de 14 ans! Et voilà qu'elle tire le poison!... L'année dernière, vous vous rappelez, c'étaient des jumeaux qui se sont fait découper en rondelles! À la fin, on ne savait plus à qui appartenaient les morceaux...»

Acte II

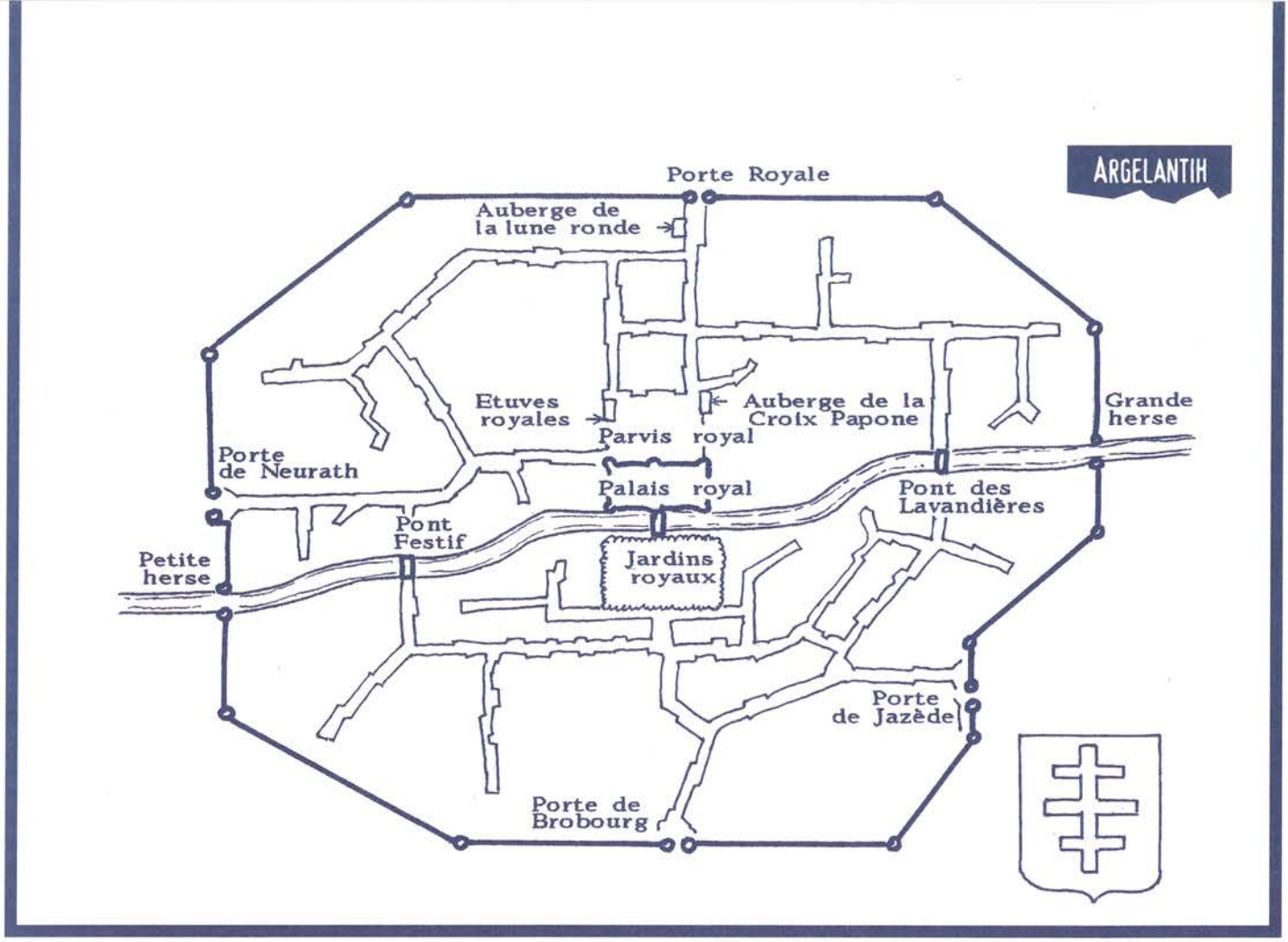
LA FÊTE DES HAUT-RÊVANTS

Seconde visite à Argelantih

Pour les voyageurs, tout se passe comme s'ils ne sortaient que maintenant du gris rêve. Manifestement, ils sont à Argelantih depuis plus d'une semaine, mais ils n'en ont aucun souvenir, hormis celui d'un rêve trop beau pour être vrai, et de sa conclusion cauchemardesque. (Aucune dépense surnuméraire, toutefois, pour cette mystérieuse semaine de gris rêve: ils ont apparemment réglé leur note.)
C'est ainsi, par le biais du personnel de l'auberge et de divers clients, que les voyageurs découvrent les mœurs et coutumes de la Paponie réelle, à l'opposé de celle qu'ils ont rêvée: la tradition farouchement anti-haut-rêvant, l'annexion de la Papaponie un siècle plus tôt, le foyer d'infection draconique que représente ce pays, les purges systématiques, ainsi que la fête annuelle, non pas du haut-rêve, mais des haut-rêvants – criminels à qui, au sens populaire du terme, on fait la fête.
Dame Mélinoë, quoique sur le point de retourner chez elle, est encore là en ce matin du 8 Dragon. Elle reconnaît également les voyageurs et leur parle aimablement. Ils peuvent toutefois remarquer une distance supplémentaire dans son comportement déjà réservé, un peu compassée. Avec un cynisme candide qui, comme les voyageurs le découvriront, fait partie intégrante du caractère de tous les Papons, elle aussi déplore la «chance» de la dernière condamnée que le poison a emportée sans souffrance en quelques instants. «Mais que peut-on attendre d'autre, ajoute-t-elle en haussant les épaules, maintenant que la justice est aveugle?»
Les voyageurs doivent instinctivement comprendre qu'ils leur faut être prudents dans leurs paroles, et que demander, par exemple, à la jeune femme ce qu'elle comptait invoquer au dernier jour de la fête, aurait toute les chances de déclencher un scandale, sinon pire. La jeune bourgeoise n'est évidemment pas haut-rêvante. Cela dit, déçue par la fête, elle est prête à s'épancher et à satisfaire leurs questions. Quoique de caractère réservé et de classe sociale supérieure, dame Mélinoë n'est pas une pimbêche.

Une justice aveugle

«Autrefois, explique-t-elle, avant le temps de la Thanation – les voyageurs comprennent que c'est l'appellation locale de la fin du Second Âge – la justice en Paponie n'était pas rendue aléatoirement. Dans la grande salle du tribunal d'Argelantih se trouvait un grand siège de bronze, destiné au juge, dont le dossier et les accoudoirs représentaient un dragon – tel du moins que l'imaginaire nous le suggère. En dehors des procès, les orbites de la statue demeuraient vides, mais, à chaque séance, on introduisait dans chacune un petit globe de métal précieux incrusté de gemmes. L'orbite droite recevait un globe d'or incrusté de rouge et l'orbite gauche un globe d'argent incrusté de bleu: c'étaient les Yeux de Justice. Cela fait, le prévenu ayant comparu, les témoins ayant déposé, charges et accusations ayant été relevées, le juge s'endormait, sans pouvoir résister, d'un court sommeil de quelques minutes, duquel il ne se réveillait jamais sans avoir rêvé. Au cours du rêve qu'il faisait, endormi entre les bras du fauteuil, il lui était révélée l'entière et absolue vérité sur l'affaire présentement jugée, ainsi que la sentence qu'il convenait alors d'énoncer.
Ce rêve lui était suggéré par les Yeux de Justice, dont le pouvoir était en vérité immense. Par exemple, dans le cas d'un personne disparue, les Yeux étaient capables de révéler où elle se trouvait, elle ou son cadavre, de même qu'ils révélaient la cachette de pièces à conviction dissimulées, d'un bien dérobé, ou encore signalaient des complices ayant cru impunément pouvoir demeurer dans l'ombre, ou même dénonçaient d'horribles machinations où l'accusateur se retrouvait bientôt à la place de l'accusé, lui-même lavé de tout soupçon.
Les petits globes étaient assurément des artefacts magiques, mais ils n'étaient pas l'œuvre de haut-rêvants. Comment serait-ce possible, puisque le haut-rêve est synonyme de ce qu'il y a de plus pernicieux? Les Yeux de Justice étaient parfaits et ne pouvaient qu'être l'œuvre des Dragons eux-mêmes qui les rêvaient ainsi, spontanément. Puis arriva la Thanation, une époque où les haut-rêvants jetèrent bas leurs masques et entreprirent de commettre le plus de mal possible, selon leur vraie nature. N'ayant pas eu auparavant à se frotter aux Yeux de Justice, ils avaient réussi à tromper tout le monde. La Thanation fut une époque d'horribles bouleversements, de ravages et de cataclysmes, et pas seulement en Paponie, mais toucha tous les pays autour de la mer Pamponienne. Tout l'est de notre pays, l'Outre-Vode, n'est plus aujourd'hui qu'une désolation hantée par des monstres de cauchemar. Rien n'y vit véritablement, rien n'y pousse. Et pourtant la Thanation remonte déjà à plusieurs siècles, on ne sait pas exactement quand, par manque d'archives, mais c'est vous dire!



Quant aux Yeux de Justice, ils disparurent eux aussi pendant cette époque, probablement détruits par un haut-rêvant encore plus vicieux que les autres. Le grand siège de bronze est toujours présent dans la salle du tribunal, mais ses orbites sont à jamais vides et la justice est devenue aveugle.

Les juges font désormais ce qu'ils peuvent, mais en toute humilité, sachant qu'ils ne seront jamais l'égal des Dragons. Alors pourquoi feindre de savoir la vérité sur telle affaire, qui à leur insu leur échappe peut-être entièrement? Ils repoussent la vanité qui serait de croire qu'ils sont capables de rendre une sentence juste. Toutes les décisions, jugements, condamnations, châtiments, sont désormais tirés au sort. C'est parfois décevant, je vous l'accorde, mais c'est plus honnête que de faire semblant...

Quant aux vrais coupables – de la Thanation et de la disparition des Yeux de Justice –, on ne leur accorde aucun répit. Il n'y a plus guère de haut-rêvants en Paponie, mais on continue à en découvrir en Papaponie, malgré le soin qu'ils prennent à se dissimuler. Toutefois, les haut-rêvants arrêtés ne sont pas condamnés immédiatement. On les envoie sous bonne garde à Argelantih, où ils croupissent dans les geôles jusqu'à la prochaine fête.

Ils étaient une bonne cinquantaine cette année, conclut la dame, un taux à peine supérieur à l'année dernière. Enfin, ne nous plaignons pas, il y a eu tout de même de bons moments, comme ce Venturien du troisième jour, roulé dans la farine et frit dans la pâte à beignet... Car il y a également des haut-rêvants en Venturie, ajoute-t-elle, de même qu'au Nadaka! On se demande ce qu'attend notre roi pour écraser définitivement ces pays sous sa botte!»

Incitation à la quête

D'avoir rêvé d'une Paponie favorable aux haut-rêvants – rêve brisé par un cauchemar s'apparentant à la Thanation – devrait suggérer aux voyageurs que leur destinée est intimement liée à celle du pays, que c'est peut-être à eux qu'il est échu de retrouver les fabuleux Yeux de Justice... Inversement, ils peuvent penser que la tâche est impossible, et, reprenant leur voyage, s'en désintéresser. Dans tous les cas, des indices vont venir à eux, les confortant dans leur quête, ou leur suggérant soudain qu'elle est possible. L'indice majeur se nomme Gantyr, c'est un haut-rêvant papapon.

- **Outre-Vode**. C'est une fausse piste totale, mais terriblement tentante. Ce fut l'endroit le plus touché par la Thanation, on peut penser qu'il y a des renseignements à glaner dans ses vestiges. Le cas échéant, laissez les voyageurs parvenir en Outre-Vode, improvisez une mauvaise rencontre (entités, monstres, humanoïdes), puis faites intervenir le rêve de montagne (voir ci-après) pour les renvoyer dans la direction opposée. Ils pourront alors rencontrer Gantyr.
- **Portagène**. Si les voyageurs décidaient de retourner à Portagène pour s'embarquer, par exemple, pour la Venturie, l'incident «Gantyr» peut avoir lieu au village de Kérède.
- **La Papaponie**. C'est la direction que choisiront le plus vraisemblablement les voyageurs : parce que c'est le pays opprimé, foyer de la dissidence antipapone, et qu'il s'y trouve des haut-rêvants. Pour aiguiller les voyageurs sur cette piste, mentionnez la Grande Bibliothèque de Parnath. Cette bibliothèque, sans équivalent en Paponie, est censée posséder des ouvrages datant d'avant la Thanation. Les Papons, comme dame Mélinoë, la considèrent au demeurant d'un mauvais œil, parlent de livres illicites, de traités concernant le haut-rêve. Pour eux, tout cela aurait dû être brûlé depuis longtemps! Indépendamment d'une piste concernant les Yeux de Justice, les personnages devraient être attirés par toutes ces connaissances.

Les Papons

À pied ou à cheval, gérez maintenant le voyage des personnages. Chaque village possède une auberge, ainsi qu'un relais en ce qui concerne les voies principales. Appliquez les mêmes tarifs qu'à *L'auberge de la lune ronde* d'Argelantih. Chemin faisant, les voyageurs découvrent le caractère des Papons, qui est loin d'être à leur honneur. La haine des haut-rêvants n'est pas seulement la position officielle du royaume, elle est amplement partagée par les sujets, chacun rêvant de pouvoir au moins une fois dans sa vie assister à la fête. Et puisque les voyageurs en viennent, on leur en demande des nouvelles, avide de détails morbides. Par ailleurs, raison de plus pour les motiver, on les dissuade d'aller en Papaponie, pays unanimement méprisé. En ce qui les concerne, les voyageurs sont pris pour des Venturiens, ce qui n'est pas non plus spécialement positif d'un point de vue papon. On considère leurs armes avec suspicion, et d'une manière générale, la confiance ne règne pas... Les voyageurs devraient avoir hâte de quitter ce pays de xénophobes cyniques et bornés.

Gantyr

L'idéal serait que cette rencontre ait lieu à Valez, le village avant Tourpapon et la frontière.

Des quolibets et des injures proviennent de la place du village. Arrivant sur les lieux, les voyageurs découvrent qu'une bonne partie de la population de l'endroit s'est rassemblée autour d'une petite cage de fer, elle-même posée sur le plateau d'une charrette. Un vieillard est recroquevillé à l'intérieur, ayant à peine la place de s'asseoir. L'ensemble est gardé par six archers, flèches encochées, tandis que le capitaine du détachement s'entretient avec l'aubergiste, qui se trouve être également le bourgmestre. De fait, la charrette est stationnée juste devant l'auberge, entre cette dernière et le bassin de la fontaine qui occupe le centre de la place.

Quoique les supposés Venturiens (les voyageurs) soient dévisagés avec méfiance, y compris par les archers, la populace est trop excitée pour ne pas s'épancher. L'homme dans la cage est un haut-rêvant que l'on vient de capturer en Papaponie. On l'emmène à Argelantih où il fera partie de la prochaine fête. Suivent de nouvelles injures, crachats et autres signes de haine à l'égard du prisonnier.

Cas de conscience pour les voyageurs : s'en laver les mains ou tenter de le délivrer ? Auquel cas, quand bien même ils réussissent, c'en sera fini de leur tranquillité. Cent personnes les auront vu arriver sur la place et s'intéresser au prisonnier, sans parler des témoins d'un obligatoire combat contre les gardes. Le détachement comprend sept hommes, capitaine inclus, un dénommé Raskil.

C'est de nuit que le coup de force a le plus de chances de réussir. Faute de prison au village, Gantyr restera toute la nuit dans la cage, sur la place devant l'auberge, et sous la seule surveillance de deux archers, relevés par roulement toutes les heures. La charrette est maintenue sur cales, son cheval dételé. Tout cela éclairé par des lanternes. Si les sentinelles ont le temps de donner l'alerte, les cinq autres – qui couchent tout équipés à l'auberge – arriveront au bout d'une minute (10 rounds). Gérez la situation selon le plan mis en œuvre par les voyageurs.

La cage de fer est verrouillée (difficulté -3), la clé étant gardée par le capitaine Raskil. Une transmutation de Métal en... autre chose peut éventuellement résoudre le problème. Si, pour la fuite, les voyageurs décident de s'emparer de chevaux, ceux des gardes ou du relais, ils commenceront par gagner du temps, puis se rendront compte qu'ils n'en sont que plus repérables.

Reconnaissant envers les voyageurs, Gantyr avoue sans difficulté qu'il est haut-rêvant, quoique modeste. Il vivait en paix dans son village de Skulda, au nord des monts Transponiens, où ses voisins connaissaient son état, mais personne ne cherchait à lui nuire. Puis le vieux bourgmestre mourut et fut remplacé par un Papon avide de promotion. Des indiscrétions parvinrent aux oreilles du nouveau bourgmestre, et l'étau de la justice papone commença à se resserrer. Gantyr était alors en voyage à Parnath. Il espérait trouver à la Grande Bibliothèque des documents sur ses recherches. Quand il revint chez lui, au demeurant bredouille, les gardes l'attendaient et l'arrêtèrent. Prisonnier, il ne put rien faire, l'étroitesse de la cage empêchant sa concentration pour monter en TMR.

Cela dit, toute la police papone doit être maintenant sur les dents. Gantyr, qui connaît le pays, déclare que la seule échappatoire possible est dans les montagnes. Les chevaux des Papons ne pourront pas y accéder, et les cachettes y sont nombreuses. Gantyr souhaite gagner le port de Frez, et là, ayant changé d'apparence par une illusion d'Hypnos, s'exiler au Nadaka. En attendant, il faut traverser tout le nord des monts Transponiens, ce qui n'est pas une mince affaire ! Les voyageurs devraient adopter un tel plan, dicté par la sagesse.

« Les séparations déchirantes »

Sans s'y être jamais intéressé, Gantyr a entendu parler des Yeux de Justice, et peut corroborer la légende, apportant toutefois une version différente de celle de dame Mélinoë quant aux origines de la Thanation (voir l'Introduction). Ses recherches concernent néanmoins cette période. Il s'est toujours demandé comment les choses ont pu aller si loin, et quelle fut la responsabilité véritable des haut-rêvants. Une figure légendaire le passionne entre toutes : celle du haut-rêvant Aristéliod, qui aurait vécu au temps des premiers soulèvements, et d'après certains, en aurait été l'instigateur.

Mais, soupire Gantyr, le personnage est insaisissable. Rien de conséquent n'a jamais été écrit sur lui, rien que des allusions indirectes, au demeurant nombreuses. Originaire de Paponie orientale (l'actuel Outre-Vode), il aurait séjourné un temps à Argelantih où il serait tombé amoureux d'une certaine Mélinoë. Ailleurs, on le dit l'invité personnel du roi de Papaponie. Ailleurs encore, on mentionne son voyage en Venturie, où il aurait tenté de rallier les princes venturiens à sa cause... Mais aucun texte n'est réellement centré sur lui. Par exemple, ce passage des *Séparations déchirantes* de Béator de Walda. L'auteur ne le mentionne, lui et son amante Mélinoë, que comme un cas de séparation entre couples parmi la centaine d'autres qui constituent son recueil. (Il semblerait par ailleurs que ce soit, chronologiquement parlant, la dernière allusion au personnage, nul ne sait ce qu'il est ensuite devenu.) Gantyr a recopié tant de fois ce passage des *Séparations déchirantes* qu'il le connaît par cœur à la virgule près : « Parvenus à l'Arche de Badistra, Aristéliod serra Mélinoë contre lui et lui baisa longuement les lèvres. Puis il lui dit : « C'est ici que nous devons nous séparer, le plus gros de ma tâche reste à faire, et je ne puis plus reculer. Mais nous nous reverrons, j'en suis sûr, quand tout aura été accompli. En attendant ce jour, mon aimée, je te confie ceci, qu'il serait trop risqué de garder avec moi. Sache que j'y tiens plus qu'à la prunelle de mes propres yeux... »

Nul doute que les voyageurs ne se posent aussitôt des questions. Aristéliod serait-il le « voleur » et aurait-il confié les Yeux de Justice à cette Mélinoë ? La piste pourrait-elle alors être remontée ? Hélas, Gantyr ignore tout de l'Arche de Badistra, qu'il n'a vu mentionner dans aucun autre texte.

Les monts Transponiens

Tant que les voyageurs seront dans les montagnes, les gardes papons ne les trouveront effectivement pas. Cela dit, la montagne recèle ses dangers propres. Pimentez le voyage avec les péripéties de votre choix : escalades difficiles, violents orages (on est en plein été), rencontres indésirables (glous, tournedent), etc. Au niveau de la survie, l'eau de manque pas, torrents et cascades ; on peut chasser le klampin dans les zones boisées des basses pentes et des vallées, la chèvre

Un rêve de montagne

Ce rêve, qui peut avoir lieu à n'importe quel moment propice, est destiné à diriger les voyageurs vers les monts Transponiens et préfigure la découverte du livre gnome. Tous les personnages le feront simultanément la même nuit, ce qui est en soi significatif. Dans son rêve, chacun se retrouve marchant dans la montagne, hors de tout sentier, mais avec le sentiment onirique d'avoir un but précis. Puis, au détour d'une vallée, le rêveur se retrouve au pied d'un escarpement au sommet duquel est échouée l'épave d'un vaisseau. Un sentiment d'exaltation s'empare du rêveur... qui se réveille sur cette impression. (En réalité l'épave a échoué dans une grotte, mais il faut laisser sa part au rêve.)

Bibliothèque fermée

Cette alternative est proposée au cas où les voyageurs ne voudraient pas prendre le risque de délivrer le prisonnier. Poursuivant leur voyage, ils franchissent la frontière à Tourpapon et arrivent enfin à Parnath, la capitale. Là, ils constatent que la bibliothèque est fermée, par ordre royal. D'autres visiteurs, déçus comme eux, discutent devant la porte monumentale. L'un d'eux, un vieil homme, s'approche des voyageurs et déplore la situation, il a fait le voyage pour rien depuis son village. Ce faisant, il commence à parler de ses recherches. Mais c'est alors que surviennent trois gardes qui marchent droit vers lui. L'homme prend peur et s'accroche aux voyageurs : « Protégez-moi ! » s'écrie-t-il. Les voyageurs ont le temps de fuir avec lui, ou, à leur choix, peuvent combattre les gardes. Dans les deux cas, il leur faudra immédiatement quitter la ville. Cela dit, en termes de scénario, on en revient à la même situation : un érudit papapon fait partie du voyage, cependant que tout le groupe est recherché par la police papone. On considérera que c'est ce nouveau personnage qui s'appelle Gantyr, prêt à en jouer intégralement le rôle. Son histoire est la même, sauf que le piège a failli se refermer sur lui à Parnath.

sauvage sur les versants de prairie, et l'ours dans les cavernes. On peut aussi pêcher des truites bleues et des sardines d'altitude dans les lacs et les torrents.

L'épave

Les grottes abondent dans la montagne et nul doute que les voyageurs n'en visitent quelques-unes. À vous de décider à votre convenance de celle qui va abriter l'épave. Il s'agit une grotte constituée de trois salles, se succédant en chapelet, le tout descendant en pente douce vers le cœur de la montagne. Entre chaque salle, le passage vers la suivante est constitué d'un étroit goulet où il faut s'accroupir ou marcher à quatre pattes. Les trois salles sont tapissées de sable fin, et, détail qui peut d'emblée intriguer si l'on a l'idée d'y goûter, ce sable a un goût salé. La première salle, la plus petite, est vide. La seconde, plus vaste, contient un grand squelette de poisson (2 m de long) enlisé dans le sable. INTELLECT/Zoologie à -2 indique qu'il s'agit d'un goulugre (une sorte de requin), poisson uniquement marin. C'est dans la dernière salle (20 m de long sur 15 m de large et 5 m de haut) que gisent les restes d'une petite nef. En vérité, il n'en reste que le château arrière, comme si le bateau avait été coupé en deux. Le bois en est tout pâle, grisâtre, décoloré, mais non vermoulu (l'atmosphère de la grotte est sèche).

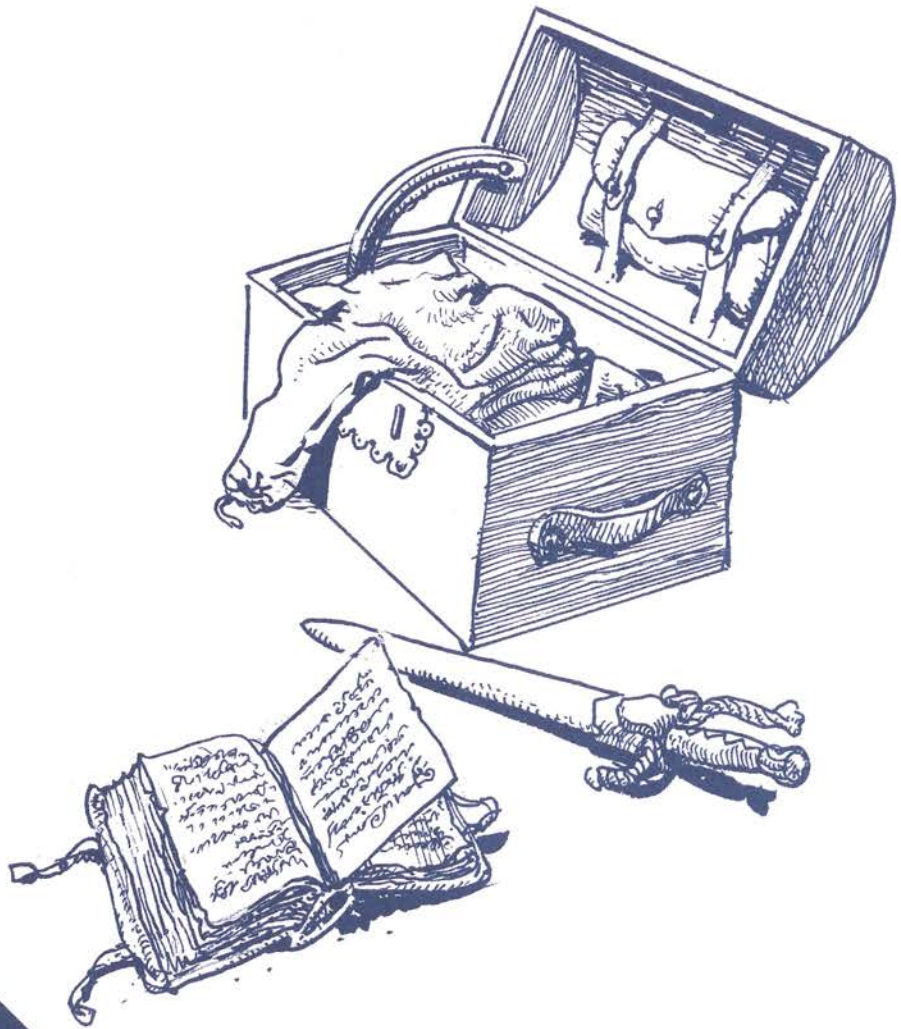
Quoique normalement proportionnée (VUE/Navigation à 0), la nef est étonnamment petite : les découvertes suivantes vont indiquer qu'il s'agissait d'un vaisseau gnome. Mais pour l'heure, deux entités non incarnées en surgissent, spectres verdâtres : des Désespoirs !

Dans le château arrière, parmi des débris de planches et autres vestiges de meubles, se trouve encore un petit coffre, fait d'un métal gris terne, sans trace de corrosion. INTELLECT/Métallurgie à -4 révèle qu'il s'agit d'un alliage gnomique, pratiquement imputrescible. Le coffre est verrouillé (-4), la clé malheureusement introuvable, mais l'alliage gnomique est normalement sujet aux transmutations élémentales. Dans le coffre, étonnamment conservés, se trouvent une paire de bottes et une demi-douzaine de chemises (le tout de Taille 6), une épée gnome dans son fourreau, à la poignée artistement ouvragée, et un vieux tome relié de cuir.

Bartoldi l'Aventureux

L'ouvrage, rédigé en vieilles runes gnomiques, a pour titre : *Mes tribulations*, par Bartoldi l'Aventureux. La compétence Écriture, qui inclut la connaissance des langues anciennes, en permet la traduction. C'est un récit de voyage. Bartoldi, jeune et riche Gnome, décide de quitter sa cité natale et de partir à l'aventure sur la mer. Il visite nombre de pays, incluant une autre cité gnome, du nom d'Argilom, finit par se perdre dans la mer des Brouillards, et aboutit en définitive dans la cité humaine de Spasme, cité des Treize Plaisirs, où il se plonge à corps perdu dans les affres des délices. Les derniers mots de l'ouvrage, inachevé, sont : « non ! encore ! »

Lire intégralement le livre demande 20 points de tâche, obtenus par séances de lecture de 60 minutes, INTELLECT/Écriture à -4. Gain final : 20



LES PNJ DE L'ACTE II

Pour Rêve de Dragon

▶ Gardes papons

TAILLE	11	VOLONTÉ	12
CONSTIT.	14	EMPATHIE	10
FORCE	14	RÊVE	10
AGILITÉ	12	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12
VUE	12	Lancer	13
OUÏE	11	Dérobée	11
Vie	13	Endurance	25
+ dom	+1	Protection	4

Épée sorde niv +4 init 10 +dom +4
Arc niv +6 init 12 +dom +2
Bouclier niv +4
Esquive niv +4 -2 malus armure
Les sentinelles veillent l'arc à la main.
En cas de surprise, elles n'auront pas le temps de s'équiper de leurs boucliers.
Les hommes qui arriveront à la rescousse, en revanche, auront les leurs.

▶ Gantyr

Né à l'heure du Vaisseau, 65 ans, 1,72 m, 65 kg, yeux bleus, cheveux gris, Beauté 10.

TAILLE	10	VOLONTÉ	11
APPARENCE	11	INTELLECT	14
CONSTIT.	13	EMPATHIE	12
FORCE	12	RÊVE	15
AGILITÉ	11	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	14	Mêlée	11
VUE	11	Tir	12
OUÏE	10	Lancer	11
ODO-GOUT	11	Dérobée	11
Vie	11	Endurance	23
+dom	0		

Dague niv +1 init 6 +dom +1
Esquive niv +1
Course, Discrétion 0, Vigilance 0/ Cuisine, Escalade +3.
Équitation +3/ Survie en cité, en extérieur 0/ Survie en montagne +4.
Chirurgie +4/ Natation 0.
Astrologie, Botanique +3/ Écriture, Légendes +6.
Hypnos, Narcos +6
Voie d'Hypnos : Repos, Sérénité, Transfiguration, Harpe d'Hypnos, Miroir d'Hypnos, Invoquer sa présence.
Voie de Narcos : Enchantement, Purification.
Toutes voies : Détection et lecture d'aura, Annulation de magie.
Le prisonnier n'a sur lui que ses vêtements (tunique, culottes, bas et souliers).

▶ Les Désespoirs

RÊVE	16
Possession	+3

En cas de possession, les exorcismes (Annulation de magie à -7) doivent être pratiqués respectivement en monts Crâneurs B4 et en monts Salés B10.

points d'expérience en Légendes. Toutefois, vers la moitié du livre (soit dès le 10e point de tâche obtenu), se trouve un passage qui ne peut manquer de faire tiquer le lecteur. Bartoldi aborde en Venturie et, ayant congédié son équipage, se rend dans le nord du pays, où il visite l'Arche de Badistra, décrite comme un gigantesque pont abritant des salles de téléportation. Il choisit celle qui mène à la cité gnome d'Argilom et passe un certain temps chez ses cousins. Ce n'est que plus tard qu'il reprend la mer à bord d'un nouveau vaisseau...

Ainsi se précisent les pièces du puzzle : le rêve collectif préfigurant la découverte de l'épave, et donc du livre, l'Arche de Badistra, située en Venturie, où Aristéliod a peut-être confié les Yeux de Justice à Mélinoë (qui porte étrangement le même nom que la bourgeoise papone)... Et si les voyageurs étaient finalement destinés à retrouver les artefacts fabuleux ?

Frez

Seconde ville de Papaponie, Frez, entourée de remparts, est également bien gardée. Pour les voyageurs, c'est maintenant qu'il faut commencer à jouer serré. Gantyr peut modifier illusoirement son apparence, de même que celle d'un autre personnage, mais il ne peut faire davantage à la fois. Le mieux est de se travestir avec les moyens du bord, et de ne pas entrer tous ensemble, puisque c'est un groupe qui est recherché. Selon le plan mis en œuvre, laissez-leur une chance plus ou moins grande de s'embarquer pour la Venturie. Le temps et l'éloignement peuvent jouer en la faveur des voyageurs. Avec la traversée des montagnes, l'incident « Gantyr » doit maintenant commencer à dater ; et c'est principalement en Paponie, à l'est des monts, que sont concentrées les recherches.

Deux nefs venturiennes font escale dans le port. *La daurade*, avec un chargement d'huile, appareille le lendemain pour Port Bafos au Nadaka ; et *La chimère*, chargée de laine papapone, est sur le point de retourner à Port Ventura. *La chimère* ? N'est-ce pas le nom du vaisseau qui, dans leur rêve, a amené les voyageurs à Portagène ?

En classe « émigrant », c'est-à-dire sur le pont, sans commodité aucune, avec l'ordinaire des marins pour nourriture, le voyage au Nadaka coûte 3 sols (le double en cabine avec le menu du capitaine). Pour Port Ventura, situé à même distance, les prix sont les mêmes. Si les voyageurs sont démunis, ils peuvent revendre l'épée gnome et le livre de Bartoldi à un antiquaire de la ville. Ils tireront 20 sols de chacune de ces raretés.

Acte III

L'ARCHE DE BADISTRA

Bienvenue !

La Venturie fait environ 800 km d'est en ouest. À l'est, les monts Romantiques en forment le point culminant. De là, le terrain redescend progressivement vers l'ouest : collines d'abord, aux environs de Romantz, puis plaine, dans la région de Flagène, puis, toujours plus bas, marécages se fondant à la mer, formant tout le littoral occidental. Ces marécages résultent des deltas de deux grands fleuves, la Flage et l'Amolte, qui prennent leur source dans les montagnes.

Plus vaste que la Paponie et la Papaponie réunies, la Venturie est en revanche moins peuplée. En dehors des zones entourant ses trois cités, le pays est à demi sauvage.

Port Ventura

C'est le seul port du pays, niché dans l'unique baie du plateau de Venturie, lequel donne sur la mer par des falaises de 50 m de haut, et pareillement sur l'arrière du pays. Battu par les vents, le plateau est quasiment inculte : lande buissonneuse et rochers couverts de lichen sont la norme. Quelques bergers tentent d'y faire paître leurs moutons. Seule richesse locale : le port, à vocation commerciale.

Flagène

Située sur la Flage, et possédant les seuls ponts permettant de traverser le fleuve, Flagène est une cité agricole. La région qui l'entoure, le Flagènois, est la plus peuplée, avec de nombreux villages non mentionnés sur la carte. Arrosée par le fleuve, la plaine est fertile, vouée à la culture de céréales ; plus à l'est, les collines verdoyantes sont propices à l'élevage.

Romantz

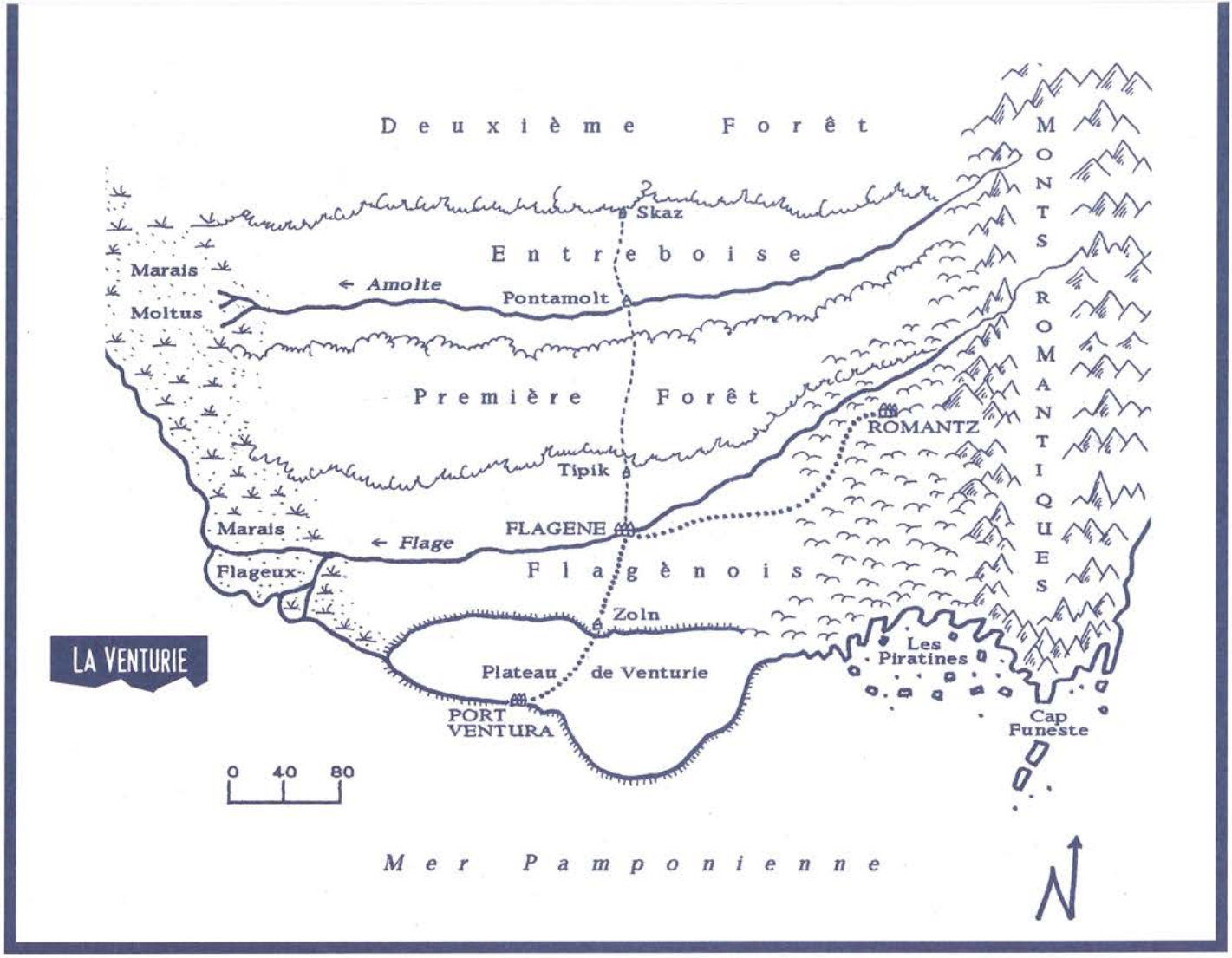
Dans les contreforts des monts Romantiques, Romantz ne possède qu'une agriculture médiocre et doit importer la majeure partie de sa subsistance de Flagène et de Paponie (via Port Ventura). À l'arrivée, le coût des denrées est élevé, mais ce n'en est pas moins la cité la plus riche du pays. Romantz doit sa prospérité à des filons de métaux précieux, étain, cuivre et argent, extraits dans la proche montagne, et travaillés par ses artisans, notamment sous forme de monnaie.

Les routes

La Venturie ne possède qu'une seule véritable route, relativement bien entretenue, reliant Flagène à Port Ventura et à Romantz. Au sud du village de Zoln, la route accède au plateau de Venturie par une interminable succession de lacets. Tipik, Pontamolt et Skaz ne sont desservis que par un chemin de terre, le plus souvent en déplorable condition, surtout au sortir de l'hiver.

Les forêts

Au nord du Flagènois, la première forêt fait environ 150 km de large, forêt de bouleaux à l'ouest, puis de conifères à l'est où l'altitude est plus



élevée. On y trouve des cervidés, des loups, des ours et des chats sauvages. Chasseurs et trappeurs la parcourent. Tipik, sur la lisière sud, est leur principal rassemblement.

Plus au nord, arrosée par l'Amolte, l'Entreboise est une plaine qui fut jadis aussi riche que le Flagènois, mais qui n'est plus aujourd'hui mise en valeur, faute de population. Pontamolt (le seul pont sur l'Amolte), autrefois bourg florissant, est à peine plus qu'un gros village. L'Entreboise est parsemée de ruines de villages, témoins d'une prospérité révolue.

La deuxième forêt n'a plus aujourd'hui de limites connues. Plus dense, plus sauvage que la précédente, abritant la même faune, elle est en outre peuplée de tribus de Chèvres-pieds, féroces humanoïdes perpétuellement en état de guerre (*RdD*, III, p. 36). Skaz, tout comme Tipik, est un village de chasseurs, à la survie précaire. C'est la dernière agglomération septentrionale.

Au-delà des frontières

Les légendes locales s'accordent à dire que la Venturie était autrefois beaucoup plus grande, avec d'autres cités situées au-delà de la deuxième forêt. Mais à l'ouest, hauts-fonds et bancs de sable rendent la navigation côtière périlleuse, prohibant toute reconnaissance des lieux, cependant qu'à l'est, les monts Romantiques plongent directement dans la mer, terminé par le dangereux cap Funeste. Personne ne s'y aventure non plus. Les Venturiens commercent toutefois avec un autre pays, le Transbal, dont les premières côtes sont situées à 300 km à l'est du Cap Funeste, et le port principal, Port Plakar, à 650 km de Port Ventura. Le Transbal est un pays riche, à la civilisation ancienne, exportant principalement des produits de luxe, épices, soieries, porcelaines. (Ces produits arrivent également en Paponie, mais via Port Ventura. Aucune nef ne franchit directement les 800 km de mer séparant Portagène de Port Plakar.)

Gouvernement

La Venturie ne fut jamais un royaume, mais une terre morcelée en principautés, avec ce que cela suppose de guerres intestines. Les choses sont toujours plus ou moins en cet état. Aujourd'hui, seules Romantz et Flagène ont un prince à leur tête (Kaspar de Romantz et Woton de Flagène), Port Ventura a un gouverneur, en principe nommé par le prince suzerain. Ladite suzeraineté, toutefois, est toujours disputée par les deux princes ; et de fait, le gouverneur de Port Ventura se nomme tout seul : c'est le membre le plus puissant des grandes familles de la cité – puissance qu'il doit à moult complots, intrigues et guerres de factions. L'actuel gouverneur de Port Ventura, Bjwosz Naskidu, patriarche de 85 ans, est le chef du clan Naskidu, famille qui détient le monopole du commerce avec le Transbal.

Banditisme et esclavage

Censées vivre en paix et entretenir de bons rapports, les cités se font aujourd'hui la guerre par l'intermédiaire du banditisme, fléau que chaque potentat, prince ou gouverneur, feint publiquement de déplorer. En réalité, les bandes sont, secrètement, à la solde de l'un ou l'autre – ce n'est un secret pour personne. Les caravanes doivent s'entourer d'escortes impressionnantes, augmentant le coût des marchandises, et ce n'est pas toujours suffisant pour dissuader les bandits, aussi nombreux et aussi bien armés. Pour aller de Port Ventura à Romantz, tel lot de marchandises peut ainsi être volé plusieurs fois de suite, mais finit peu ou prou par arriver... Cela dit, les bandits restent des bandits. Ils travaillent aussi pour leur compte et se rabattent lors des moments creux sur les villages.

À ce niveau, Port Ventura fonctionne comme un microcosme. Chaque clan, dans sa rivalité pour le pouvoir, entretient des bandes citadines, tout en accusant publiquement le gouverneur d'être incapable de faire régner l'ordre. Le gouverneur a également les siennes. Il existe bien une police, mais elle est difficile à corrompre pour la bonne raison qu'elle l'est déjà jusqu'à la moelle.

L'esclavage est une pratique officielle en Venturie et ses marchands ont pignon sur rue. Une faible proportion des esclaves provient des condamnés ; la majeure partie sont des villageois qui n'ont su se défendre d'une razzia de bandits. Les victimes sont marquées au fer rouge sur le dessus des mains, signe indélébile qui les condamne à jamais à leur nouvel état. Les plus robustes sont envoyés au Nadaka, s'exténuer dans les plantations. Les femmes jeunes et jolies sont vendues au Transbal, autre adepte de l'esclavage. On dit que les riches aristocrates transbalais adorent les femmes-jouets ; on dit aussi que le seul véritable plaisir qu'ils tirent de leurs jouets consiste à les casser.

L'Entreboise est la cible principale des pourvoyeurs d'esclaves. Ainsi s'explique la dépopula-

tion graduelle de cette région, territoire qui n'intéresse personne. Les princes ferment les yeux sur cette situation, l'esclavage est d'un bon rapport. Enfin, il n'existe de loi à l'encontre du haut-rêve dans aucune des trois cités; chacun fait ce qu'il veut.

La traversée

Par vents moyens, une nef parcourt 100 lieues par jour (70 dans la journée et 30 la nuit, où l'on réduit la voilure). *La chimère* devrait ainsi rallier Port Ventura en 6 jours. Son capitaine se nomme Escaban. C'est un petit homme brun, sec et nerveux. Plus souvent à l'étranger que chez lui, il est capable d'avoir un regard objectif sur son pays natal. Si les voyageurs sympathisent (roleplaying oblige), ils peuvent apprendre de lui tout ce qui vient d'être dit sur la Venturie et ses mœurs, afin de savoir à quoi s'attendre une fois débarqués à Port Ventura. Badistra est par contre un nom inconnu du capitaine Escaban.

Au port

La baie de Port Ventura forme une sorte d'amphithéâtre aux parois de plus en plus abruptes à mesure qu'on se rapproche du bord supérieur du plateau. Ce dernier offre une protection naturelle, et contrairement aux deux autres, la cité n'est pas ceinte de remparts. Tout en haut s'étendent les propriétés des grandes familles, entourées de jardins confinant aux falaises, dont le Palais Naskidu, siège et propriété du gouverneur. Plus bas s'étage un quartier de moyenne bourgeoisie et d'artisans aisés. La partie inférieure, entourant le port, est un labyrinthe de ruelles, de cours et d'impasses; c'est la zone la plus mal famée. Une seule voie permet de quitter le port et d'accéder au plateau, la Venture, longue rue qui serpente à travers la ville avant de devenir, tout en haut, la route de Flagène. Deux tavernes donnent sur le port, *L'auberge des forbans* et le *Rendez-vous des pirates* (coucher pour une personne: 20d en chambre individuelle, 6d au dortoir; vin, bière: 2d la mesure; repas: 4d le point de sustentation).

Enquête

À vous de gérer maintenant la suite de la quête, en imposant plus ou moins d'épreuves aux voyageurs: coupe-jarrets citadins, bandits de grand chemin, pourvoyeurs d'esclave, bêtes sauvages... D'une manière générale, ce sera toujours la même réponse négative: personne ne connaît l'Arche de Badistra, le nom n'en est même pas familier.
Pour seul renseignement, les voyageurs ont le livre de Bartoldi. Mais la Venturie qu'il décrit (du Second Âge) semble n'avoir que peu de rapports avec le pays d'aujourd'hui. Le Gnome parle toutefois de la cité de Flagène, qu'il a traversé, puis d'une grande et belle route continuant vers le nord, à travers un paysage riant et prospère, ponctué de bois aux ombrages majestueux. Normalement, les voyageurs devraient finir par aboutir à Skaz.
Ce n'est que là, s'ils parviennent à gagner la confiance des autochtones bourrus et méfiants, qu'un vieux chasseur pourra leur désigner une

grosse pierre moussue, de forme octogonale, à l'orée de la forêt. «On l'appelle la pierre de Badistra, dit-il. Probable qu'autrefois, elle bornait une route conduisant à une cité de ce nom-là. Il y en a quelques autres du même type, plus loin dans la forêt...»
De la route même, il ne reste rien. Pour les voyageurs, le plan semble néanmoins tout tracé: repérer les bornes et suivre leur direction. Là encore, il vous appartient de décider des difficultés (VUE/Survie en forêt) de même que des dangers rencontrés, les Chèvres-pieds par exemple. La largeur de la deuxième forêt (hors carte) est pareillement laissé à votre discrétion. Puis, ayant débouché à la lisière nord, les voyageurs devraient découvrir rapidement l'Arche de Badistra, aisément repérable avec sa taille colossale.

L'Arche

L'Arche de Badistra est un vaste pont solitaire (n'enjambant aucun cours d'eau), constitué d'une double rangée de sept piles (quatorze en tout) soutenant un large tablier en dos d'âne. Au niveau du tablier, chaque pile donne naissance à une petite tour chapeautée d'un toit conique, comprenant une unique salle ronde de 6 m de diamètre, avec une ouverture donnant sur le tablier. Ce dernier, longue rampe inclinée, fait 7 m de large. L'ensemble de l'Arche fait 200 m de long; les tourelles centrales, les plus hautes, culminent à 50 m. C'est dans chacune des quatorze salles rondes que fut établie une zone de Téléportation rendue permanente.
Le pont est orienté est-ouest (parallèle à la lisière de la forêt). Les sept salles nord étaient les portes de départ, les sept salles sud les portes d'arrivée, permettant de rallier sept lieux différents et d'en revenir. Pour chaque lieu donné, l'arrivée et le départ se trouvaient dans les tourelles en vis-à-vis, fonctionnant ainsi par couples.
Tout autour de l'arche, des constructions avaient également été aménagées, certaines s'adossant directement aux piles du pont, entrepôts, tavernes, auberges, casernes, bâtiments administratifs, etc.
Aujourd'hui, l'Arche de Badistra est en piteux état. La structure principale (le pont) est toujours debout et encore solide, mais présente maints signes de dégradation. La rampe, jonchée de gravats, est envahie par la végétation parasite; des toits de tourelles se sont écroulés, obstruant partiellement les salles; et entre ces dernières, le parapet présente de nombreuses brèches. Au niveau du sol, plus rien ne reste de la petite agglomération que quelques pans de murs croulant sous le lierre, les orties et les liserons. Enfin, telles des corneilles nichant dans les trous d'un vieux mur, le site abrite aujourd'hui une colonie de harpies (*RdD*, III, p. 50).
Techniquement parlant, les quatorze zones de téléportation sont encore actives, n'ayant pas été annulées. Cependant, une téléportation ne peut effectivement s'opérer que si la zone d'arrivée est totalement libre d'obstacle. Dans le cas contraire, tout effet est suspendu jusqu'à ce que le lieu d'arrivée soit suffisamment déblayé. Enfin, en termes de haut-rêve, les deux sorts de zone créant la téléportation, départ et arrivée, doivent être accomplis depuis la même case de Collines (*RdD*, III, p. 37).
Explorant l'arche et les salles des tourelles, les voyageurs peuvent avoir l'impression que rien n'y fonctionne plus depuis longtemps. De fait, lors des éboulements des salles de départ, les premiers gravats se sont trouvés téléportés, allant joncher, ailleurs, les zones d'arrivée. Rapidement, ces dernières se sont retrouvées trop encombrées, refusant d'en accepter d'avantage, et le reste des gravats est alors resté dans les salles de départ. De même, quel que soit l'état des zones de départ situées ailleurs, l'obstruction des salles d'arrivée due à la dégradation des tourelles a pareillement bloqué le processus: plus rien ni personne ne peut revenir à l'Arche de Badistra. Une seule sal-

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour Rêve de Dragon

▶ Les bandits

TAILLE	10	VOLONTÉ	10
CONSTIT.	13	EMPATHIE	10
FORCE	13	RÊVE	10
AGILITÉ	13	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11
VUE	11	Lancer	12
OUÏE	10	Dérobée	12
Vie	12	Endurance	23
+ dom	0	Protection	2

Épée dragonne niv +3 init 9 +dom +3
Dague lancée niv +5 init 11 +dom +1
Fronde niv +5 init 11 +dom +1
Bouclier niv +3
Esquive niv +4
Course, Discrétion, Vigilance, Survie en cité et en extérieur +5.

▶ Les harpies

TAILLE	9	RÊVE	11
CONSTIT.	11	Vie	10
FORCE	12	Endurance	21
PERCEPT.	11	Protection	4
VOLONTÉ	12		

Serres 12 niv +4 init 10 +dom +2
Esquive 11 niv +4
Décidez de l'ampleur de la colonie selon la force du groupe de voyageurs.

le fait exception, qu'on ne peut manquer de remarquer tant elle se distingue des autres : le sol en est parfaitement net, sans gravats, bien qu'il manque une partie du toit de la tourelle. Cette salle « propre » est un départ qui fonctionne encore (si on y jette un caillou, il disparaît). La salle opposée, en revanche, est encombrée comme les autres.

Les voyageurs peuvent être tentés par l'idée d'utiliser la téléportation encore fonctionnelle, mais, raisonnablement, peuvent tout autant s'inquiéter de la question du retour.

Détection d'aura effectuée sur chaque salle permet de constater qu'une magie y est toujours présente. Lecture d'aura indique une case de Collines, puis révèle une zone de Téléportation. Enfin, fait crucial, on peut constater qu'il s'agit de la même case de Collines pour chacun des sept couples de salles en vis-à-vis. Aux haut-rêvants d'en tirer leurs conclusions, et de comprendre que la salle encombrée située en face de la salle « propre » constitue l'arrivée permettant de revenir du lieu où mène cette dernière. Pour que le retour soit possible, il faut songer à la déblayer.

La suite de l'aventure se déroule normalement dans la cité gnome d'Argilom. Si les voyageurs rechignaient à se livrer au hasard d'une téléportation dont ils ne savent rien, craignant de s'égarer ou de ne pouvoir revenir, qu'ils rebroussent chemin, continuent une vaine enquête en Venturie, se réembarquent éventuellement pour la Paponie. Lors, au moment jugé propice, faites intervenir l'alternative « Gantyr » (voir plus loin) pour sauver la situation et les remettre en piste. Plus grave serait leur téléportation sans qu'ils aient songé à déblayer la zone de retour. Si c'était le cas, la cité d'Argilom pourrait posséder une « issue de secours », une autre téléportation, toujours fonctionnelle, menant par exemple dans une caverne des montagnes Transbalaises. Improvisez alors l'odyssée des voyageurs, qui doivent traverser un pays inconnu avant de revenir en Paponie.

Acte IV

ARISTÉLIOD ET MÉLINOË

Argilom

Les Gnomes d'Argilom sont toujours demeurés fidèles aux traditions et aux coutumes établies. Entre autres, le soigneux balayage de l'alcôve de téléportation en provenance de Badistra est l'un des rites fidèlement observés, quand bien même personne n'est plus arrivé par là depuis des siècles, hormis une occasionnelle harpie que le garde de faction a tôt fait d'abattre avec son arbalète. Cela explique le pourquoi de la « salle propre ». Inversement, leur zone de départ ne fonctionne plus ; ils pensent qu'elle doit être bloquée, mais n'y peuvent rien, se contentant de se remémorer avec un vague regret le commerce qu'elle permettait autrefois.

La cité gnome est un vaste ensemble de salles souterraines reliées par des passages, corridors, rampes, escaliers, puits, ainsi que par des téléportations internes, le tout s'étageant sur plusieurs niveaux. Aucun plan n'en est fourni : durant leur séjour, les voyageurs seront toujours escortés par les Gnomes, et, en termes de jeu, il ne s'agit pas d'un épisode d'exploration, mais de pur role-playing avec les autochtones. Laissez libre cours à votre fantaisie descriptive, en compliquant à loisir le labyrinthe des passages, les voyageurs ne repassant jamais deux fois par le même chemin. De même, la localisation exacte de la cité par rapport à la Venturie ou la Paponie n'a aucune importance.

Apparemment, Argilom n'a pas d'accès direct sur l'extérieur ou, si les voyageurs s'en enquièrent, les Gnomes restent évasifs à ce sujet. La magie, en revanche, est utilisée à toutes les fins : éclairage, ventilation, chauffage, sans oublier, précisément, les téléportations. Repliés sur eux-mêmes, vivant en quasi-autarcie, les Gnomes d'Argilom n'entretiennent que peu de rapports avec le reste du monde. Quelques autres zones de départ et d'arrivée, fonctionnant toujours, permettent néanmoins l'approvisionnement en nourriture et en denrées qu'ils ne produisent pas.

L'accueil

À leur arrivée, les voyageurs se retrouvent dans une sorte d'alcôve creusée à même le roc d'une salle pareillement excavée. Il ne fait pas noir : munis de lanternes, deux Gnomes armés d'arbalètes les observent, probablement aussi ahuris qu'eux. La salle, prévue pour les Humains, est de dimensions normales ; ailleurs, nombre de couloirs et de pièces n'excèdent pas 1,50 m de haut. Tout est maintenant jeu de rôle. Les Gnomes, simplement surpris, ne sont pas agressifs. Ils parlent la langue des Humains, mais lentement, peu à l'aise, en détachant bien chaque syllabe. Aux voyageurs d'expliquer leur présence. Cela fait, ils vont être conduits à travers un incroyable dédale jusqu'à une salle meublée pour les Humains (lits, table, bancs). L'ensemble est vétuste, n'ayant manifestement pas servi depuis des lustres, mais propre. Hospitaliers, les Gnomes leur servent également à dîner : bouillie de laitue aux escargots pourpres, arrosée de bière d'endive, un plat typique d'Argilom (réussir VOLONTÉ/Cuisine à -2 pour en tolérer l'exotisme). Puis un autre Gnome vient leur rendre visite, un dénommé Psilam'Phoor. C'est visiblement un personnage important, faisant autorité, et parallèlement un très vieux Gnome, comme en témoignent les dizaines de nœuds successifs arborés par sa barbe blanche. C'est avec lui que les voyageurs vont désormais s'entretenir.

Et c'est ainsi – coup de théâtre ! – qu'ils vont apprendre que les Yeux de Justice ne sont ni détruits ni perdus. Ils ont autrefois été confiés aux Gnomes par Mélinoë et sont toujours en leur possession.

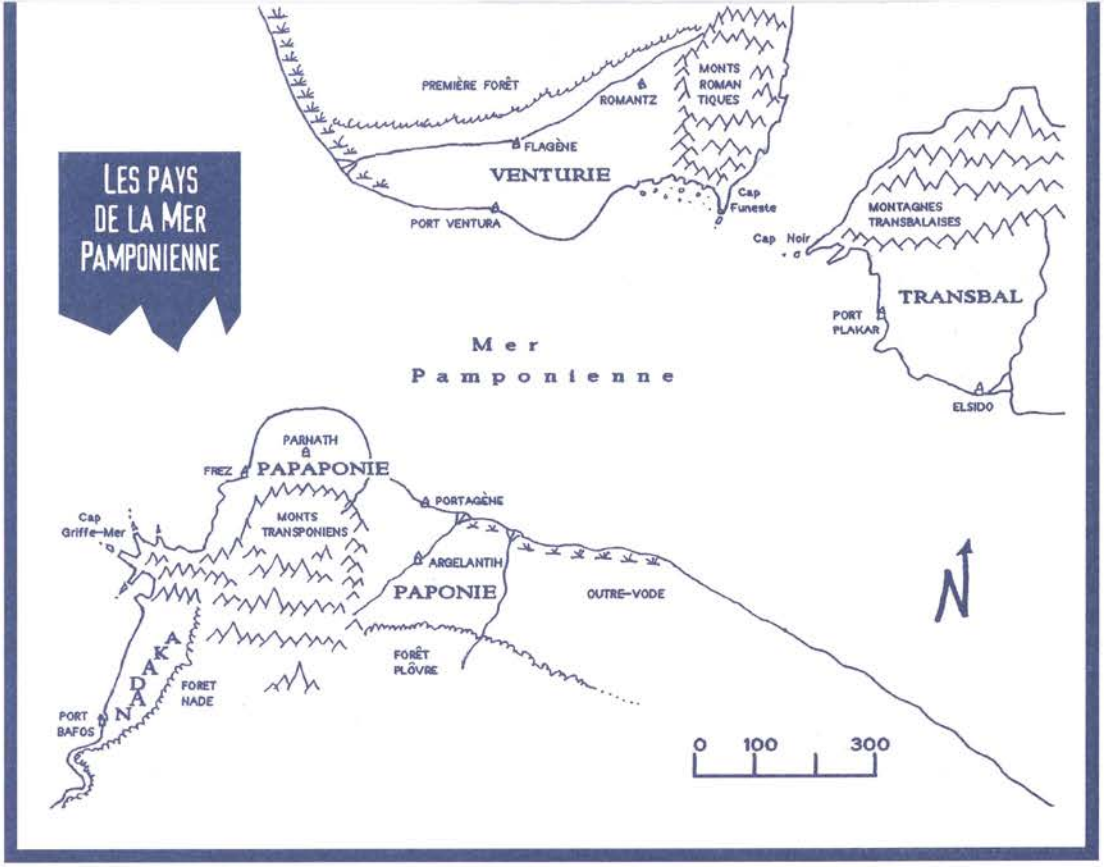
Les portraits magiques

Mélinoë leur a toutefois fait promettre de ne les restituer qu'à elle-même ou à Aristéliod. Et pour qu'il n'y ait aucun doute sur leur identité, elle leur a également remis un portrait magique les représentant tous les deux côte à côte. Chacun des deux amants possédait un exemplaire de ce double portrait. Quand Mélinoë le regardait, la jeune femme du portrait baissait les yeux avec confusion, tandis que celui de son compagnon s'illuminait d'un large sourire. Et inversement, quand c'était Aristéliod qui regardait le portrait, c'était son visage peint qui baissait les yeux, et celui de Mélinoë qui souriait.

Psilam'Phoor fait alors quérir le portrait en question afin que chacun le regarde. Le test est évidemment négatif : aucune des deux figures peintes ne bronche, aucun des voyageurs n'est Aristéliod ni Mélinoë. Sur quoi Psilam'Phoor est aussi ferme que catégorique : il est hors de question de donner les Yeux de Justice aux voyageurs, pas même de les leur montrer. (Tenter un coup de force pour s'en emparer dans la cité gnome serait évidemment pure folie !) Toutefois, un second coup de théâtre a lieu ! La Mélinoë du portrait ressemble trait pour trait à la Mélinoë que les voyageurs connaissent : la haut-rêvante de leur rêve et la Papone scrupuleuse de la réalité... Une seule explication à cela : la jeune bourgeoise est la réincarnation de l'ancienne compagne du haut-rêvant, mais n'ayant pas recouvré le souvenir de son identité en termes d'archétype.

La liqueur d'Argilom

Si les voyageurs sont toujours en possession du livre de Bartoldi et décident d'en faire cadeau à Psilam'Phoor, celui-ci sera comblé de joie, mais n'en restera pas moins ferme sur sa position. Toutefois, pour ne pas demeurer en reste, il offrira à chaque personnage un flacon de liqueur d'Argilom, alcool distillé à partir de lichens et de champignons phosphorescents (force éthylique -7 pour une dose de 5 cl). Chaque flacon contient 60 cl. « Je ne sais pas si vous l'aimerez, ajoute-t-il cependant, peu d'Humains en apprécient le goût, encore que nos légendes rapportent que dame Mélinoë ne crachait pas dessus... » Cette indication est précieuse. Les voyageurs vont-ils



s'en rendre compte ou vider pour eux-mêmes les flacons de liqueur?

Le retour

La suite semble maintenant toute tracée : retrouver la jeune bourgeoise et la convaincre de son identité, afin de pouvoir retourner avec elle à Argilom récupérer les Yeux de Justice, tâche qui, à elle seule, risque d'être plus difficile que de retraverser toute la Venturie dans l'autre sens, avec les Chèvres-pieds, les bandits et les marchands d'esclaves. Gérez le retour au mieux, en maintenant une pression juste suffisante pour ne pas décourager les personnages, d'autant que le même voyage devra encore être effectué aller et retour en compagnie de la Papone.

Peu de choses ont changé en Paponie. Après tout ce temps écoulé, la poursuite des criminels fugitifs a abouti à un point mort, et on ne les recherche plus aussi activement qu'au début. Les patrouilles ordinaires n'en possèdent pas moins leur signalement, de même que les gardes des cités. Déguisements et illusions d'Hypnos peuvent s'avérer à nouveau utiles pour passer inaperçu. De même, il pourrait être avisé de quitter Portagène au plus tôt et de ne même pas chercher à entrer à Argelantih. Venant du nord, il n'est pas besoin de franchir l'Arge pour se rendre à Neurath.

C'est évidemment aux joueurs de se rappeler que dame Mélinoë habite à cet endroit : elle leur a donné ce renseignement, banal, au cours de leurs conversations. À défaut, ils peuvent enquêter à Argelantih, auprès du personnel de leur ancienne auberge. Ils obtiendront l'information, mais avec le risque d'être reconnus.

Neurath

Neurath est un bourg agricole situé dans les collines de l'ouest. La vie y est tranquille, comme dans les autres bourgs papons. Une petite garnison de gardes y est certes aux ordres du bourgmestre, mais on n'y recherche pas spécialement les voyageurs, d'autant que, comme dit précédemment, l'affaire commence sérieusement à s'enliser.

Dame Mélinoë réside dans une luxueuse maison, entourée de jardins, au sommet d'une colline et à l'écart du bourg proprement dit. Célibataire, elle y vit seule, entourée d'un nombreux personnel. Le régisseur de son domaine habite le bourg. Sa vie oisive se passe essentiellement en promenades à cheval et visites aux autres notables. Comme elle est jeune, riche et jolie, les galants ne manquent pas, qui viennent également lui rendre visite. N'oubliez pas d'improviser, le cas échéant, ces personnages intempestifs.

Avec le temps, l'affaire Gantyr est parvenue aux oreilles de Mélinoë, comme dans toute la Paponie, mais sans qu'elle y ait prêté de réelle attention dans le train-train de sa vie égocentrique. Pour les voyageurs va néanmoins se poser un dilemme. Soit ils gardent leur apparence au risque d'être repérés, soit ils se déguisent. Dans le premier cas, Mélinoë se souviendra d'eux et les recevra aimablement, n'établissant pas d'emblée le rapport avec les criminels recherchés. Dans le second cas, elle ne leur accordera qu'une brève attention, avant de les faire mettre à la porte – surtout si, comme on peut le supposer, ils manquent de linge frais et de récente visite aux bains publics. C'est un va-tout à jouer ; en cas d'erreur, le coup sera plus difficile à rattraper.

Dans tous les cas, il faudra « marcher sur des œufs ». Révéler directement toute la vérité n'aura pour effet qu'un grand éclat de rire de la dame, pareillement suivi, pour peu que les voyageurs insistent, par une mise à la porte. C'est progressivement que devront être amenées les révélations.

Un point positif joue en la faveur des voyageurs : dame Mélinoë s'ennuie. Ses courtisans, de même que les autres notables, l'indiffèrent. Même la récente fête du Haut-rêve à Argelantih ne l'a que peu intéressée. Elle rêve secrètement de voyage ; elle aimerait prendre des cours d'escrime et savoir manier l'épée, si ce n'était pas si ridicule pour une dame ! De la sorte, tant qu'ils ne la brusquent pas, c'est plutôt d'un bon œil qu'elle considère les voyageurs. Ils la fascinent avec leur vie insolite et aventureuse ; elle les envie dans le secret de son cœur.

Lors, si tout se passe bien, dame Mélinoë leur offrira l'hospitalité pour la nuit, ravie d'écouter le récit de leurs aventures, attrayant dérivatif à sa vie monotone. Puis, le lendemain, elle franchira le pas, et osera demander à l'un d'eux de lui donner des cours d'épée, voire de tir à l'arc. La décevoir en se moquant d'elle aurait pour effet de ruiner la confiance naissante.

Avec les cours d'escrime, voilà les voyageurs installés au manoir pour une durée indéterminée. De fait, Mélinoë n'envisage même pas le jour de leur départ.

PSILAM'PHOOR

Denis Gerfaud

illustration : Rolland Barthélémy
plan : Denis Gerfaud

Les déclics

Mélinoë n'a jamais entendu parler du légendaire Aristéliod, ce n'est pas une érudite comme Gantyr. Toutefois, à l'écoute de ce nom, elle devient songeuse et, interrompant l'occupation en cours, prétexte le besoin d'aller se reposer un moment. À un degré moindre, les mots « Badistra », « Gnome » et « Argilom » produisent sur elle le même effet, l'écho de souvenirs dont elle ne comprend pas encore la signification. La liqueur d'Argilom peut terminer le travail. Mélinoë refuse d'abord d'y goûter, puis consent à y tremper les lèvres, et finit par en redemander. C'est les yeux brillants et quelque peu ivre qu'elle éprouve à nouveau le besoin de sommeil. Au réveil, c'est une métamorphose : la jeune femme a recouvré la majeure partie de ses souvenirs, et dès lors, n'a plus de cesse que de partir pour l'Arche de Badistra.

Alternative « Gantyr »

Utilisez cette alternative si les voyageurs font fausse route, qu'ils n'aient pas voulu utiliser la téléportation pour Argilom ou qu'ils pataugent avec Mélinoë. Dans le lointain Nadaka, Gantyr a fait une trouvaille inespérée : un portrait magique représentant indubitablement les personnages de ses recherches, Aristéliod et Mélinoë. (Il s'agit évidemment de l'exemplaire jadis possédé par Aristéliod). Il contacte alors les voyageurs par un rituel d'Invoquer sa présence, et leur montre ledit portrait. Il vous appartient de choisir le moment propice à cette intervention. De cette façon, les voyageurs peuvent tout de même faire l'adéquation entre leur Mélinoë et la figure légendaire. Il leur faudra alors convaincre la jeune femme comme précédemment. Cela fait, c'est elle qui leur révélera son passage à Badistra et comment elle a confié les Yeux de Justice aux Gnomes. La suite est inchangée.

Alternativement encore, Gantyr peut pareillement survenir avec son invocation tandis que les voyageurs sont à Neurath, avec pour résultat de montrer finalement le portrait à Mélinoë. Ce « déclic » sera le plus puissant de tous pour lui faire recouvrer ses souvenirs. (Notez tout de même, dans tous les cas, qu'il serait préférable de pouvoir se passer de ce deus ex machina.)

Épilogue

Une seule chose importe maintenant à Mélinoë redevenue elle-même : réparer le tort commis autrefois en restituant les Yeux de Justice à la Paponie. Pour que le voyage s'effectue dans les meilleures conditions, elle décide d'en assumer tous les frais. Les voyageurs sont équipés de neuf ; et c'est monté sur de bons chevaux que tout le groupe peut galoper jusqu'à Portagène.

Là encore, la riche bourgeoise ne lésine pas. Elle affrète une nef pour son seul usage et celui de ses compagnons. Pas question de s'alourdir de marchandises.

En Venturie, par contre, la Papone redevient une étrangère sans influence. Il ne vous reste plus qu'à mettre en scène à nouveau le voyage vers le nord, en gardant toutefois à l'idée qu'il serait dommage de ruiner maintenant l'aventure par une rencontre aux conséquences trop aléatoires. À l'Arche de Badistra, les harpies ne devraient pas avoir eu le temps de repeupler les ruines.

Cette fois, les Gnomes sont moins surpris de voir arriver des Humains. Psilam'Phoor contemple Mélinoë sans mot dire, tout en tripotant les nœuds de sa barbe, l'air agacé. Sur quoi l'épreuve du portrait a de nouveau lieu, et la magie opère : devant Mélinoë, le visage d'Aristéliod se met à rayonner d'un éblouissant sourire tandis que celui de sa compagne baisse les yeux. En ce qui concerne les yeux de la véritable jeune femme, on peut voir qu'ils se sont soudain emplis de larmes...

Les Yeux de Justice reposent dans un petit écrin de cuir verni. Ce ne sont pas à proprement parler des globes, mais des dodécaèdres. L'un est d'or, constellé de poudre de gemme rouge sur six de ses faces ; l'autre est d'argent constellé de bleu. Les autres faces sont gravées de signes confus, apparemment sans signification. Les haut-rêvants peuvent toutefois y reconnaître, sans l'ombre d'un doute, des signes draconics.

De retour en Paponie, les voyageurs peuvent laisser Mélinoë se rendre seule au palais royal avec les Yeux, ou l'accompagner malgré les risques. Car, et c'est le paradoxe dans cette histoire de justice, s'étant opposés à des gardes et en ayant probablement tués, les voyageurs ne sauraient être complètement innocents. C'est à vous de décider s'ils doivent être arrêtés finalement. Si c'est le cas, faites en sorte qu'ils comprennent que toute résistance est inutile, pour ne pas gâcher par un héroïsme indu ce qu'ils doivent tout de même pressentir comme un futur happy end.

Le retour des Yeux de Justice, bientôt réintégrés dans les orbites de la statue de dragon, provoque un émoi sans précédent dans le royaume. Ainsi se trouve tenue la promesse de la Mélinoë haut-rêvante du rêve des voyageurs, comme quoi il faudrait s'attendre à une très, très grande surprise au dernier jour de la fête. La justice a cessé d'être aveugle.

Les haut-rêvants captifs à Argelantih sont jugés sans plus attendre et, à la stupéfaction générale, sont lavés de tout crime. Puis vient le cas des voyageurs, qu'ils soient ou non présents aux débats. Pour cette affaire, c'est S. M. Glafoutim qui préside en personne.

« Eh bien, dit-il après s'être endormi quelques minutes entre les bras du fauteuil, les Dragons m'ont montré toute la vérité dans cette affaire, qui est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. En toute justice, les voyageurs étrangers sont passibles des plus lourdes peines (peine capitale s'ils ont tués des gardes). Toutefois, pour que justice soit totale, les juges papons méritent la même chose pour avoir, des années durant, fait périr des innocents dans la souffrance. Et, hum... tousote le roi, les Dragons ajoutent qu'en tant que souverain, ma responsabilité n'est pas la moindre. M'ayant montré cela, ils me laissent le choix de la sentence globale... »

Un silence inquiet succède à ces paroles, vite dissipé par le verdict : « En toute équité, déclare le roi, j'opte pour la clémence générale. Messieurs, levons-nous, l'affaire est jugée ! »

Ainsi se conclut le retour des Yeux de Justice. En vérité, les voyageurs ne sont pas seulement innocentés. Pour éminents services rendus à la couronne, ils sont chacun décorés de l'ordre de la Croix papone, lors d'une fête unique et sans précédent, qui restera inscrite dans les annales comme la fête des Voyageurs.

Que feront-ils ensuite ? Iront-ils retrouver Gantyr au Nadaka ? Se joindront-ils à Mélinoë, dont la quête personnelle est maintenant de retrouver Aristéliod ?

Cela pourrait faire l'objet d'une autre histoire.

L'OBJET DE LA QUÊTE

Pour Rêve de Dragon

▶ ***Les Yeux de Justice***

Chaque face permet une lecture, soit douze en tout.
Case de résonance : Cité.
Difficulté de lecture : zéro.
Gain en points de sort : 12.

Quelques jours à bord de l'Hyperion

Qui pourrait penser que la quatrième cheminée de l'« Hyperion » abrite les appartements d'un astrologue perclus de rhumatismes ? Ramsay d'Aquillée, lui, est au courant : il a passé six mois à l'aménager. Ce soir, vous êtes son hôte, et c'est l'occasion ou jamais d'en apprendre davantage sur le plus grand paquebot du monde. Sur le pont arrière, la fête bat déjà son plein. Et la nuit ne fait que commencer...

Pour la suite : T.S.V.P. →

Une aide de jeu pour BaSIC ou L'appel de Cthulhu

Ce background sert de cadre à l'aventure présentée p. 48.
Si vous jouez à *BaSIC*, la majorité des caractéristiques sont données dans le scénario,
si vous jouez à *L'appel de Cthulhu* il faudra les décliner par rapport à celles de *BaSIC*.

La genèse

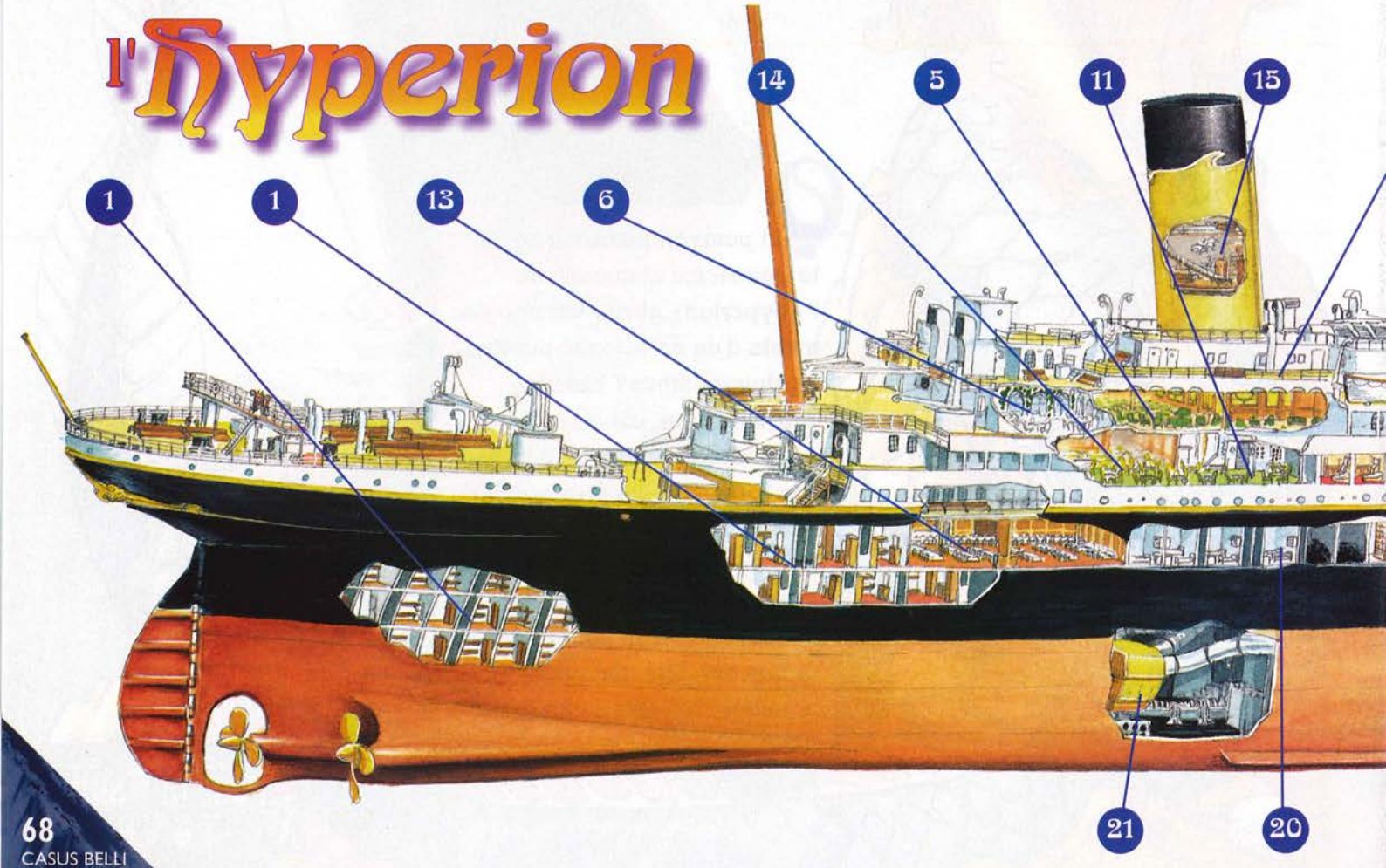
Parfois, l'humanité se prend à rêver, et le songe devient réalité.
L'*Hyperion*, lui, est le rêve d'un seul homme : Bruce Ismay, directeur général de la compagnie de navigation White Star Line, fondée par son père en 1869. Bruce est un homme ambitieux. Depuis des années, la White Star et la Cunard, sa principale concurrente, se battent pour le contrôle des océans en lançant tour à tour des paquebots de plus en plus énormes, de plus en plus luxueux et de plus en plus rapides. A plusieurs reprises, en 1872 et 1889, Ismay a su prendre l'avantage sur son adversaire : le *Crius* et l'*Okeanos* ont incontestablement ouvert la voie des super paquebots de l'ère moderne. Mais la Cunard ne s'en est pas laissée compter. Par deux fois, ses brillants ingénieurs ont réduit à néant les efforts de la White Star, établissant de nouveaux records de traversée de l'Atlantique dans le sens ouest-est. Cette fois-ci, Ismay veut frapper un grand coup. Nous sommes en 1896, et notre homme pense déjà au XX[e] siècle : pour symboliser l'entrée de l'Angleterre dans l'ère moderne, il veut construire le plus magnifique paquebot jamais réalisé et lui faire traverser l'Atlantique fin décembre 1900 en un temps record. Les passagers de l'*Hyperion* pourront tout à la fois fêter l'entrée du monde dans le XX[e] siècle et la suprématie totale de la White Star sur son arrogante adversaire. Ce sera le Nouvel An le plus extraordinaire de l'histoire de la navigation : avec un peu de chance, la reine Victoria sera même de la partie… Rapidement, les espoirs de Bruce Ismay rencontrent l'enthousiasme de Simon Morgan, riche financier américain qui se propose de prendre des parts dans la White Star et de payer lui-même les travaux. Les négociations avancent rapidement, et le 4 septembre 1897 on pose dans les chantiers navals Harland & Wolff de Belfast le premier élément de la quille de l'*Hyperion*. L'Europe toute entière ne tarde pas à se passionner pour la construction du titan le plus ambitieux jamais imaginé…

Comment embarquer ?

Très vite, dès 1897 en fait, se pose la question de savoir qui va pouvoir embarquer à bord de l'*Hyperion*. Bien entendu, la fine fleur de la noblesse européenne est conviée. Victoria, usée et fatiguée par plus de soixante ans de pouvoir, décline rapidement l'invitation, mais on annonce la présence de nombreux lords et ladies, ainsi que celle d'innombrables personnalités de la politique, des arts et du spectacle. Tour à tour, Rudyard Kipling, Gustav Mahler, Luigi Pirandello, Arnold Schönberg, Claude Monet, Gustav Klimt et des personnages aussi inattendus qu'Henri Dunant, Georges Méliès ou Ferdinand von Zeppelin annoncent leur participation à l'aventure. L'affiche de souscription, placardée à New York et dans toutes les capitales européennes, est réalisée par Alfons Mucha – qui sera lui aussi présent à bord.
L'engouement pour la première traversée de l'*Hyperion* atteint rapidement des proportions inimaginables. Sur les 2200 passagers que peut accueillir le paquebot, les 330 de première classe sont déjà inscrits au 25 août 1897. Les deuxième classe, eux, sont choisis par tirage au sort : sur les 65 000 demandes reçues, seules quelques centaines pourront être satisfaites. Chez les troisième classe, la sélection est plus sévère – et plus aléatoire – encore. Inutile de chercher à s'inscrire : l'intégralité des 700 places prévues sont attribuées par concours, dans les journaux de Londres, de Vienne, de New York ou de Paris. Voilà peut-être l'unique chance pour les PJ de participer à cette extraordinaire aventure…

Le grand départ

Au matin du 27 décembre 1900, l'*Hyperion* est prêt à appareiller sur les quais de la White Star Line à Southampton (voir le scéna-



rio). Il doit rallier New York à une vitesse moyenne de 490 miles marins (plus de 900 km) par jour – sans escale. Tout a été prévu : les cales contiennent 20 000 litres de champagne, plus de 5 000 homards et langoustes ainsi que 20 bons kilos de caviar, sans compter le saumon, l'agneau, le poulet, le foie gras, les huîtres, les consommés, les vins et les liqueurs, les sorbets, les pâtisseries, les amuse-gueules et les épices, ainsi que les tonnes de légumes et de riz destinées à accompagner le tout. Cotillons, déguisements, feux d'artifice et l'orchestre de ragtime du Dave Walsh Quartet sont également de la partie.

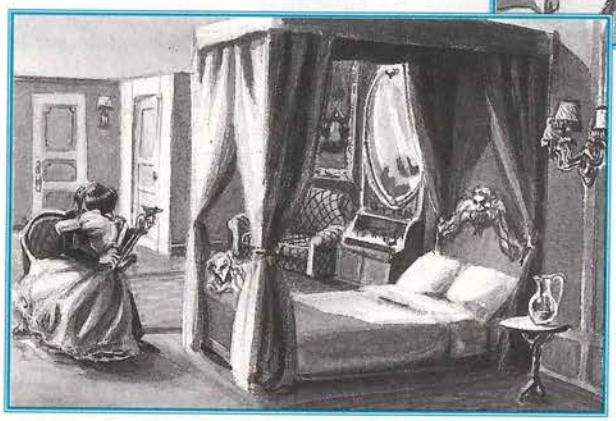
Quelques lieux à connaître

1 - Les cabines de deuxième et troisième classes

Bien qu'évidemment moins luxueuses que celles des ponts supérieurs, les cabines de troisième classe offrent un confort bien plus grand que celui auquel leurs occupants sont généralement habitués. Les familles disposent d'un logement cossu, avec quatre lits superposés et un cabinet de toilette. Détail amusant : les célibataires sont séparés par toute la longueur du bateau ; hommes à l'avant, femmes à la poupe. Les cabines de deuxième classe, elles, sont plus spacieuses, mieux meublées et plus éloignées de la ligne de flottaison.

2 - Les cabines de première classe

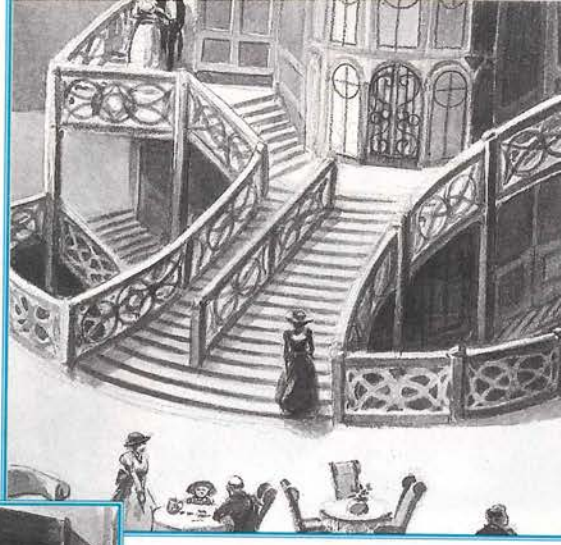
En termes de luxe et de confort, la plupart de ces cabines peuvent rivaliser sans difficulté avec les chambres des grands hôtels parisiens. Meublées en style Empire et décorées de lourdes tentures rouges ou bleu marine, certaines sont en outre équipées de salles de bain privatives avec toilettes attenantes. Les lits sont spacieux et excessivement confortables, et les draps changés tous les jours.



Une cabine de première classe

3 - Le grand hall

Éclairé par un lustre monumental (une statue d'Artémis tenant deux candélabres jumeaux à bout de bras), le grand hall est tendu de larges panneaux blancs où sont exposés de nombreux tableaux de maîtres achetés par la White Star. Le connaisseur pourra notamment

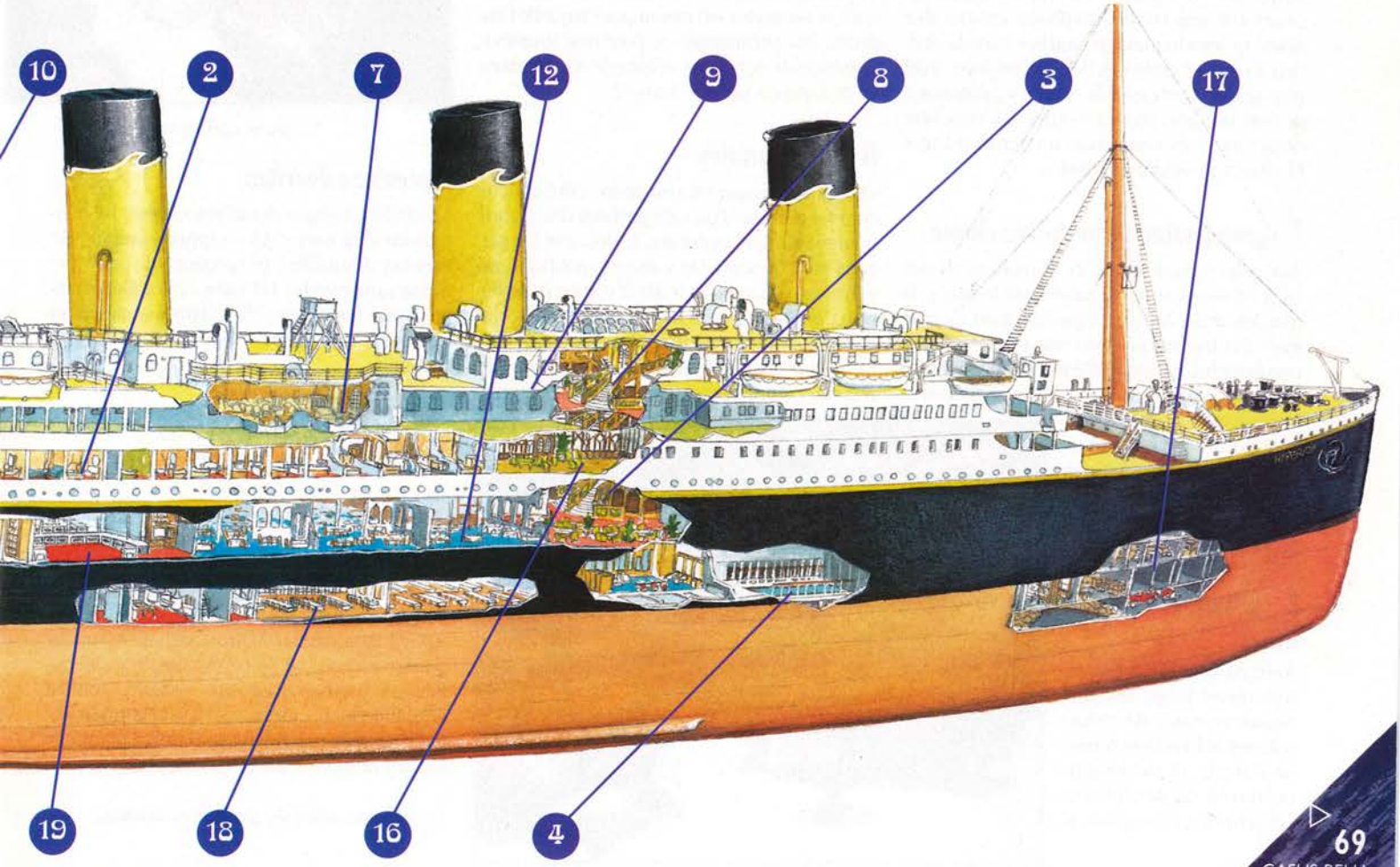


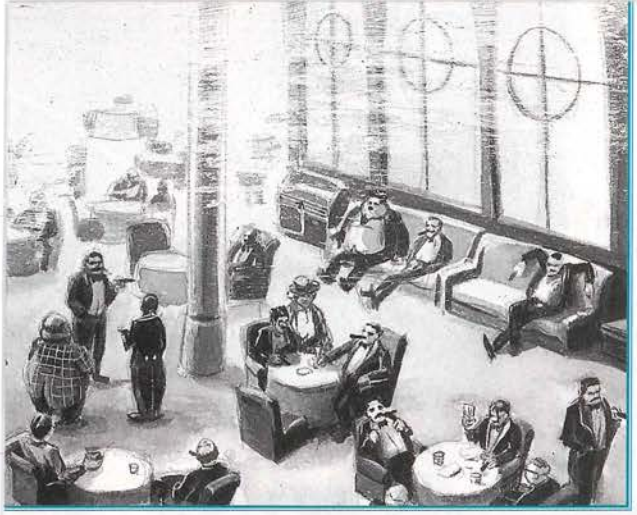
Le grand escalier donnant sur le grand hall

admirer *The School Room* d'Alfred Rankley, un portrait de James Wyatt exécuté par Millais et plusieurs œuvres de Richard Redgrave.

4 - Piscine et bains turcs

C'est la première fois qu'une piscine et des bains de vapeur sont installés sur un paquebot. Décorés de mosaïques aux tons pastels, d'un plafond à caissons et de lustres en bronze doré, les bains turcs sont plus appréciés pour l'impression de fantaisie exotique qu'ils distillent que pour le confort tout relatif de leur atmosphère irrespirable. On y va généralement une fois « pour voir… » et on n'y revient plus : la mode des bains de vapeur n'est pas enco-





Le fumoir

re entrée dans les mœurs. La piscine est de dimensions réduites, et les passagers ne s'y trempent généralement que quelques minutes, le temps de se délasser.

5 - Fumoir

Exclusivement réservé « aux messieurs », le fumoir ressemble à un club londonien, avec son mobilier couvert de maroquin et ses lambris de chêne sculpté. Lorsque l'envie leur prend de savourer un bon cigare, les visiteurs prennent place par groupe de quatre autour de petites tables carrées ou ovales. Le fumoir est l'une des rares salles de l'*Hyperion* à rester ouverte toute la nuit.

6 - Jardins & véranda

Appelée aussi « les Jardins de l'Olympe », cette salle à grandes baies vitrées et au mobilier d'osier blanc ferait presque oublier aux visiteurs qu'ils se trouvent sur le plus grand paquebot du monde. Un lierre vigoureux court sur des treillis disposés le long des murs, et les chemins de marbre carrelé invitent à circuler entre des îlots de verdure. Quel plus grand plaisir que de venir s'y prélasser à la nuit tombée pour savourer un chocolat chaud avec, en contrebas, un océan d'encre bleutée s'étendant à l'infini…

7 - Grand salon de première classe

Aménagé en style Louis XV et repensé en version edwardienne, ce salon est la pièce la plus luxueuse de tout l'*Hyperion*. Il est meublé avec des fauteuils à revêtements de velours, une large bibliothèque d'ébène, une cheminée surmontée d'une statue (Zeus brandissant la foudre), et une porte vitrée, s'ouvre sur le grand escalier avant. La plupart des gentlemen s'y retrouvent pour jouer aux cartes ou boire un verre de brandy.

8 - Grand escalier avant

Avec sa verrière à l'armature de fer forgé, ses panneaux muraux de chêne poli, ses balustrades ornées de dorures et sa pendule entourée de sculptures marbrées (Ouranos et Gaia, les parents des Titans, couronnant le Temps), le grand escalier est l'un des éléments décoratifs majeurs de l'*Hyperion*. Il relie les ponts de promenade supérieurs au grand salon de première classe (deux ascenseurs sont également disponibles). Des fauteuils de velours anthracite disposés ici et là invitent à un repos momentané ou une petite discussion entre gens de bien.

9 - Gymnase

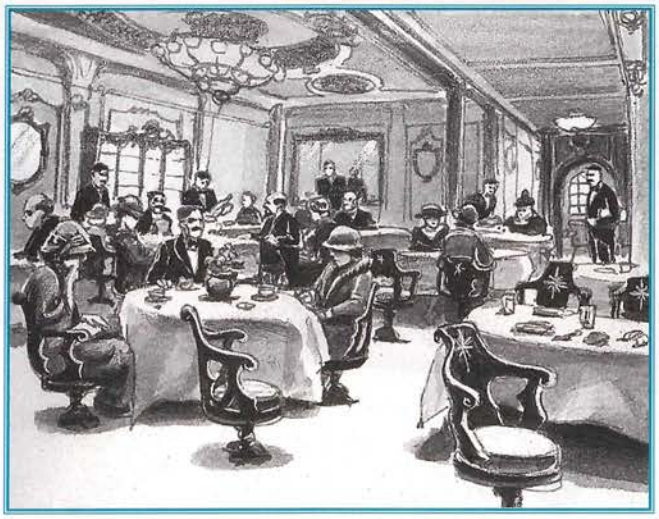
Doté de hautes fenêtres qui donnent sur le pont des embarcations, le gymnase est le rendez-vous des athlètes et des sportifs de première classe soucieux d'entretenir leur forme. Grâce à des équipements dernier cri, on peut s'y adonner aux joies de l'équitation, de la natation, du cyclisme ou de la course à pied. Sur le mur central, une gigantesque carte du monde est jalonnée de longs arcs de cercle rouge vif représentant les trajectoires des précédents navires ayant tenté de battre le record de la traversée de l'Atlantique. Si l'on s'approche suffisamment, on constate que certaines de ces lignes sont griffonnées d'annotations microscopiques – messages personnels ou correspondance ésotérique ?

10 - Pont-promenade ouvert

Au lever du jour, un petit groupe d'amateurs de littérature gothique vient y déplier ses transats : les discussions tournent principalement autour d'Edgar Poe ou d'Ann Radcliffe. A la nuit tombée, ce sont les amoureux qui viennent se retrouver ici, raison pour laquelle l'endroit a été surnommé « le pont des Soupirs ». Combien de serments échangés ici, combien de promesses jamais tenues ?…

11 - Café parisien

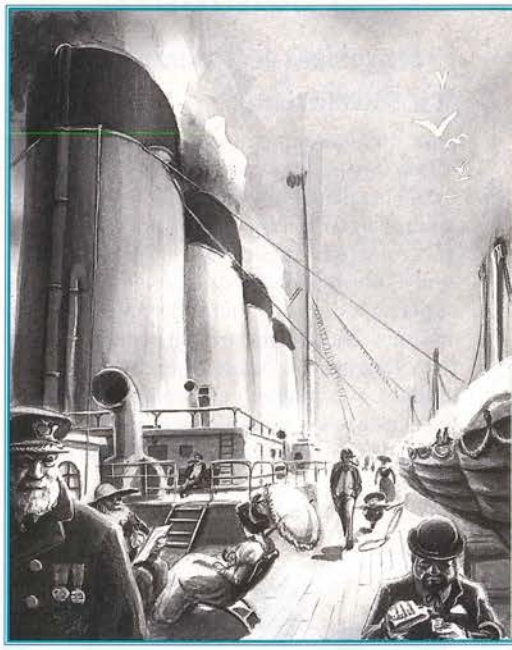
Cette salle unique en son genre a été conçue comme la copie d'un café parisien des grands boulevards. La nourriture, le décor et les garçons sont français. On y discute politique, on y joue aux cartes, on tente d'y attirer l'attention des dames… Au fil du voyage, des « cercles » d'affinités s'y forment de façon régulière autour d'un ou plusieurs « mentors » et chacun prend ses petites habitudes (tenue superbe exigée). C'est l'un de meilleurs endroits pour être tenu au courant des derniers ragots ou pour en apprendre plus sur la nouvelle conquête du capitaine !



Le grand salon de première classe

12 - Salle à manger de première classe

Avec ses 30 mètres de longueur, ses alcôves et ses fenêtres à vitraux, cette salle de style Jacques 1er est la plus vaste jamais réalisée pour un navire. Au sol, une immense fresque représente le combat entre les Titans et les Dieux. Le dîner, généralement somptueux, y est servi de 18 h 30 à 20 h (on déjeune à midi). Une fois rassasiés, les convives peuvent aller sur les ponts supérieurs ou se réfugier au café ou au fumoir.



Le pont -promenade ouvert

Pièces non décrites

13 - Salle à manger deuxième classe ; 14 - restaurant à la carte ; 15 - « appartements » de Ramsay d'Aquillée ; 16 - promenade privative d'une suite royale ; 17 - cales ; 18 - salle à manger troisième classe ; 19 - cuisines première et deuxième classe ; 20 - hôpital ; 21 - salle des turbines.

Bonne ambiance, non ?

Que vos joueurs se rassurent : 900 membres d'équipage sont là pour veiller au confort de leurs personnages et satisfaire leurs désirs les plus conventionnels. Le commandant Randolph T. Wilson représente l'autorité suprême à bord. Avec sa barbe broussailleuse, son air bourru et son calme olympien, ce quinquagénaire taciturne est bien évidemment la coqueluche de ces dames. Il est secondé par l'officier principal Brian Lyndhurst, un homme secret, réservé mais très compétent, à qui il

Nantis ou mal lotis ?

La société victorienne, même sur le déclin, reste excessivement cloisonnée. Les personnages de vos joueurs risquent de s'en rendre compte lorsqu'ils se verront refuser l'accès de certains lieux pour cause, le cas échéant, de rang social trop bas. Deux solutions s'offrent à vous : soit faire en sorte que les PJ soient riches et/ou célèbres (en inventant au besoin un héritage ou un parent providentiel), avec l'assurance de pouvoir leur faire rencontrer une foule de personnages passionnants et fortunés, soit accepter les difficultés inhérentes à une condition disons « moyenne » et jouer avec elles. Rien de tel pour motiver vos joueurs que de mettre en travers de leur chemin des individus arrogants, méprisants et (trop) sûrs de leur droit.

arrive parfois de sourire. Le médecin chef, Francis Rawson, lui, est un véritable gentleman : il saura toujours trouver le mot pour rassurer ses patients, ou pour les faire rire (n'oubliez pas que l'*Hyperion* dispose d'un hôpital). Ah, et le cuisinier en chef ! Si vous voulez savoir ce qu'est un « ennemi », répétez-lui donc ce que vous disiez tout à l'heure à propos de son pudding Waldorf… Le tact, cher ami, le tact… La plupart des passagers de l'*Hyperion* sont là pour faire la fête, c'est entendu. Mais la plupart ont aussi un rang à tenir, et il s'agira pour les PJ de faire montre d'un minimum de savoir-vivre – pendant la journée tout au moins. Le soir, l'alcool aidant, beaucoup de choses peuvent changer. Un grand coup de pied dans les barrières sociales, pourquoi pas ? Mais plutôt à la nuit tombée. Bon. N'oubliez pas qu'il y a un orchestre, ici. Que les gens ont tous envie de s'amuser. Que les personnages n'ont – quasiment – rien d'autre à faire que dormir, manger des petits fours, séduire de jolies filles (ou de jolis garçons) et rencontrer des peintres déments. Un peu d'action ? Reportez-vous au dernier paragraphe. Et rangez ce fleuret !

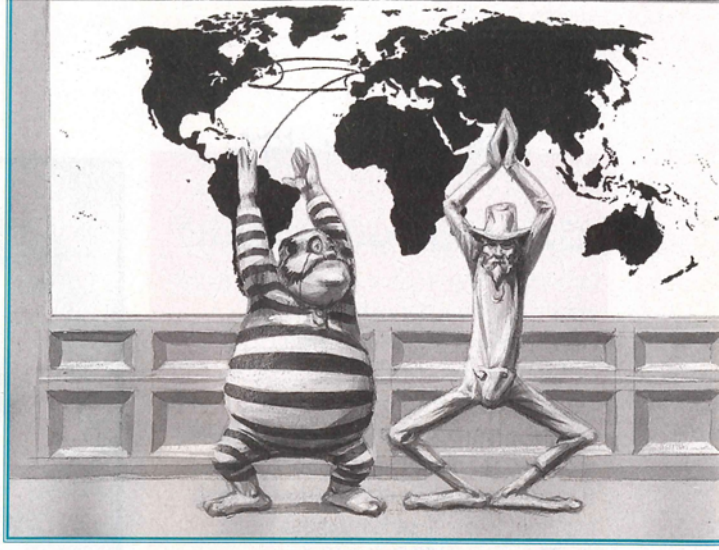
Quelques rencontres…

Ramsay d'Aquillée

Qui est vraiment Ramsay ? Nul ne le sait. Une chose est sûre : cet homme, qui prétend avoir connu John Dee, est un passager clandestin. Il a élu domicile dans une cavité de la quatrième cheminée du navire (dont l'intérêt est purement esthétique), cavité qu'il a lui-même aménagée au cours de ces six derniers mois – Dieu seul sait comment. Affichant soixante-dix ans bien tassés, Ramsay passe son temps à tirer les cartes du tarot, à rêvasser et à regarder vivre le paquebot. Seuls quelques passagers sont au courant de son existence.

Bloom et Halifax

Appelez-les Hyppolyte Bloom et lord T. Halifax, s'il vous plaît. Sans quoi ils pourraient se vexer. Bloom (le petit ventripotent avec la moustache et le costume mal coupé) et Halifax (le grand sec qui cite Byron à tout bout de champ mais sait à peine écrire son nom) sont deux vrais faux détectives américains qui gagnent péniblement leur vie en se faisant passer pour des agents fédéraux. Ils ne sont pas crédibles une seule seconde, mais leur aplomb est désarmant. Qu'un meurtre soit commis, et les véritables enquêteurs risquent de les traîner dans leur sillage pendant toute la durée de la traversée. Souhaitons-leur bonne chance : Bloom et Halifax sont aussi involontairement drôles que dangereusement obstinés.



Bloom et Halifax s'entretiennent au gymnase

Roger Whittaker

A vingt-six ans, Roger pourrait bien être l'un des poètes les plus doués de sa génération si une maîtresse des plus exigeantes ne menaçait de mettre un terme prématuré à sa prometteuse carrière : l'absinthe. Depuis deux ans, Whittaker ne vit plus que par et pour elle. Persuadé qu'elle est une femme réelle, il lui compose des odes de plus en plus morbides et hallucinées.

Millie Paton et sa gouvernante Jane MacBe

Millie Paton est une ravissante fillette de huit ans aux cheveux noirs et bouclés qui doit rejoindre ses parents de l'autre côté de l'Atlantique. Ses questions indiscrètes et sa petite moue boudeuse en ont fait la mascotte des passagers de première classe. Toujours tirée à quatre épingles, Millie est parfois sujette à de curieuses « visions » : ses yeux se révulsent, et son corps devient inerte l'espace de quelques secondes. A son réveil, Millie parle en termes étrangement clairs et précis de meurtres, de fantômes, d'adultères et de tourbillons. Jane, sa vieille gouvernante, tente de minimiser ces crises imprévisibles ; en vérité, elle est certainement plus inquiète que l'enfant elle-même.

Peter Langman

A quarante-deux ans, ce milliardaire américain accumule les ennuis : sa femme est morte en couches il y a moins d'un an, et lui-même a contracté la syphilis dans un bordel de Boston. Depuis, il brûle d'en finir avec la vie le plus vite possible – avant que ce ne soit elle qui en finisse avec lui. Langman est le genre d'homme qui vous défiera en duel pour un mot déplacé ou qui tentera de séduire votre femme sous vos yeux en vous marchant sur le pied. Le pousser à se confier ne pourrait qu'arranger les choses, mais ce ne sera pas facile…

Steven Glazer et Vincent Myatt

Steven Glazer n'aurait sans doute jamais dû quitter le temple d'Amen-Ra à Edinburgh. En tous cas pas en laissant un cadavre derrière lui : la Golden Dawn ne plaisante pas avec ce genre de choses. Pourchassé, menacé, Glazer a réussi à se procurer au tout dernier moment une place pour la traversée Southampton-New York et se croit désormais hors d'atteinte. Il est loin de se douter que Vincent Myatt, l'homme engagé par la société secrète pour le supprimer, se trouve également à bord. Les retrouvailles risquent d'être douloureuses…

Carole Verdier

La carrière de Carole Verdier est bien derrière elle : cette actrice anecdotique, qui a connu son heure de gloire dans les années 80, est désormais totalement passée de mode. Désabusée, abandonnée et pratiquement ruinée, Carole s'est réfugiée dans l'alcool (une muse pour Mr Whittaker ?) et pense que cette traversée est sa dernière occasion d'interpréter *Mac Beth*. Bien entendu, Miss Verdier est lady Mac Beth, ou à tout le moins en est persuadée. Nous n'en sommes pour l'instant qu'au premier acte, et toujours aucune trace du roi Duncan. Il ne devrait plus tarder…

Malcom Cavanagh

Malcom est-il un baroudeur authentique ou un simple escroc ? Âgé d'une quarantaine d'années, portant moustaches et chapeau à larges bords, ce Texan rigolard prétend avoir fait le tour du monde et constitue à lui seul l'une des principales attractions des salons de deuxième classe. Joueur de poker émérite, il a transmis le virus à un certain nombre de passagers et en l'espace d'une soirée, s'est remboursé le prix de la traversée. Malcom ne se sépare jamais d'un étrange jeu de cartes acquis dans une échoppe du Caire : offrez-lui le verre de trop, et il vous expliquera

Uchronie ou réalité ?

La White Star Line a réellement existé, mais notre background mélange allégrement réalité et fiction. L'*Hyperion*, par exemple, est sorti tout droit de notre imagination, même si ses dimensions sont calquées au mètre près sur celles du *Titanic*. Bruce Ismay, tout comme la Cunard, est bien réel : il se trouvait à bord du *Titanic* en 1912 et n'échappa à la mort que pour sombrer dans l'oubli et le déshonneur. Le *Crius* et l'*Okeanos* n'ont jamais vu le jour, mais ce n'est qu'une question de noms. Certains passagers de l'*Hyperion* ont réellement existé. Parviendront-ils à sortir vivants de notre scénario (*Les noces d'Hyperion*, p. 48) ?
A priori, ce dernier n'est pas conçu pour les tuer car malgré un périple des plus mouvementés, l'*Hyperion* est censé arriver à bon port.
Vous pouvez toutefois en décider autrement : dans ce cas, l'humanité devra se passer, entre autres merveilles, des Kindertotenlieder et de la fin des *Nymphéas*, ou de la Croix-Rouge. Un mot au sujet de Simon Morgan : il s'agit tout simplement du cadet imaginaire de John Pierpont Morgan, qui rachètera la White Star Line en 1902 et financera la construction du *Titanic* peu de temps après. A vous de décider si, après ce qui va arriver à l'*Hyperion*, le brave homme sera toujours prêt à se lancer dans l'aventure huit ans plus tard…

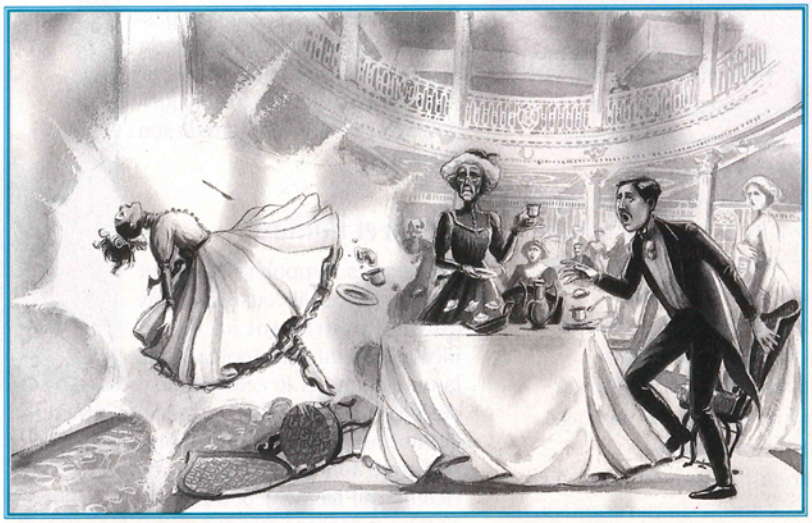
que ses cartes sont vivantes. Ce qui n'est pas impossible.

Daralyn et Michael Killbride

Gare à quiconque croise la route de Mrs Killbride ! L'épouse du riche financier porte ses trente ans avec une grâce presque surnaturelle, et ne reculera devant rien (œillades langoureuses, décolletés indécents, frôlements calculés) pour séduire un gentleman célibataire… et rendre son mari fou de jalousie. Que ces dames se rassurent : l'intéressé en fera autant de son côté.

Comte Pietro di Magione

Di Magione est un riche mécène vénitien qui passe son temps à parcourir le monde pour acquérir des toiles de maîtres ou découvrir de nouveaux talents. C'est un vieux monsieur d'une extrême courtoisie, toujours impeccablement vêtu. Il est très attachant mais un peu bavard, surtout lorsque la conversation



Millie Patton, Jane Macbe et un écrivain célèbre, au restaurant à la carte

dévie sur Canaletto – son peintre préféré. Il possède une toile de Canaletto dont il ne se sépare jamais : *L'escalier des géants au palais des Doges*. Il s'est mis en tête d'organiser une séance médiumnique autour de ce tableau pour tenter de rentrer en contact avec l'esprit de son idole. La petite Millie se portera-t-elle volontaire ?

Jacob Titellius

« Vous ne me croyez peut-être pas, mais je l'ai fait ! Je l'ai vraiment fait. » Oui, bon, d'accord : Jacob Titellius a peut-être vraiment construit le canon de *La Terre à la Lune*, le roman de Jules Verne. Ou peut-être pas, qu'importe ? Reste qu'il ne cessera de vous en parler que lorsque : 1) Vous lui aurez juré que vous le croyez sur parole ; 2) Vous lui aurez promis d'embarquer avec lui à bord de l'improbable engin dès la prochaine « conjonction », quoi que cette foutue conjonction puisse être. Jacob Titellius est allemand, millionnaire et complètement cintré.

Gloria Heyvner

Qu'est-ce réellement qu'une fée ? Vous ne le savez pas, et nous n'en sommes pas très sûrs non plus. Les fées elles-mêmes semblent avoir oublié qu'elles existent – ou qu'elles ont existé. En apparence, Gloria est une vieille fille un peu excentrique, au sourire doux et mélancolique. Rien ne semble pouvoir lui arriver. Parfois, des fleurs venues de nulle part s'envolent dans son sillage. A d'autres moments, une petite pluie d'étoiles scintillantes semble agiter sa chevelure, et son café change de couleur pendant quelques minutes. Tous les chats du navire semblent la connaître, et les enfants cessent de pleurer lorsqu'elle leur passe la main sur le front. Mais à quoi bon lui parler de tout ça ? Il est probable qu'elle ne vous prendra pas au sérieux.

Le rabbin Elijah Compton-Levy

Ce rabbin très élégant mais un peu perturbé est un grand spécialiste de la kabbale juive : il est parvenu à se persuader que les dix sephirot (les principes définissant l'univers) étaient des sites géographiques bien précis, disséminés dans le monde par l'Éternel lors de la création des continents. D'après ses calculs, Kether, le premier des sephirot, se situerait en plein milieu de l'océan Atlantique, en un point sur lequel doit passer l'*Hyperion*. Une île ? La surexcitation du rabbin est à son comble, surtout depuis qu'il a lu les annotations inscrites sur la grande carte du gymnase. Se pourrait-il que… ?

Mr Bloomingdale

Cet énorme multimilliardaire (140 kilos) s'est mis en tête de faire le plus grand banquet de sa vie pendant la traversée de l'*Hyperion*. Quatre jours de goinfrerie totale, à raison de quatre repas quotidiens. Sa table personnelle est dressée sur le pont avant. Il est venu à bord avec ses propres provisions (soigneusement conservées dans une chambre froide) et son propre cuisinier (Monsieur Maurice, un Français). Mr Bloomingdale est parfaitement antipathique, sauf si on lui parle de gastronomie, auquel cas il devient étonnamment prolixe.

Tobias et son maître, Mr Stuart

Tobias est un chien savant qui a apprivoisé un être humain : le fait est assez rare pour être signalé. Aimable beauceron aux yeux doux, Tobias ne parle pas, mais il est capable de comprendre une discussion dans un grand salon. Son maître, Mr Stuart, l'air toujours avachi et/ou dépassé, sert d'interprète (il n'est pas rare de l'entendre aboyer pour expliquer un mot difficile à Tobias). Tobias comprend six langues (le français, l'anglais, l'italien, l'espagnol, l'allemand et le turc), sait dîner avec une serviette, et est l'ami intime du commandant Wilson.

Le Pr Harroll-Mankenspiece

Zoologiste réputé, spécialisé dans les requins, Harroll-Mankenspiece a obtenu de Bruce Ismay la permission d'attacher son prototype de sous-marin, le *Narval*, à la proue de l'*Hyperion*. Enfermé là-dedans pendant quatre jours, il pourra observer à loisir la faune sous-

marine et prendre suffisamment de notes pour alimenter un nouveau livre.

Mr Papadimakos

C'est un homme d'affaires grec. Il n'a rien de spécial, ce qui le rend systématiquement suspect. En fait, il est si discret et si effacé que cela en devient presque surréaliste : c'est comme s'il avait une sorte de don pour se retrouver systématiquement au mauvais endroit au mauvais moment ; le bouc émissaire idéal pour une affaire de meurtre ou de vol.

Mr Daisy

Mr Daisy est un vieux monsieur solitaire au sourire enchanteur. Il porte un chapeau de paille, un vieux costume rayé et une rose à la boutonnière. Il a oublié qu'il était… quoi, déjà ? Marié, c'est ça. Une certaine… Gloria, non ? Elle doit être morte, à présent. Bah, aucune importance ! Mr Daisy rêve d'aller voir le far-west. Il fait rire les enfants et amuse les chiens du bord, notamment Tobias, avec qui il a de longues conversations philosophiques.

Le Dave Walsh Quartet

Ancien barbier, Dave Walsh a décidé de quitter la profession lorsqu'il s'est aperçu que ses clients venaient plus pour les chansons qu'il entonnait gaiement en jouant du rasoir que pour ses talents professionnels. Lâchant son modeste cabinet de Berwick Street à Londres, il rejoint en 1896 le trio de son ami Fred Aberdale avec qui il fondent l'Aberdale-Walsh Quartet et commence à tourner dans les petites villes de la côte ouest de l'Angleterre. Mais Aberdale meurt d'une pneumonie, et le quartet redevient trio, jusqu'au moment où Walsh engage Harris Simpson-Ford à la batterie. Remarqué lors d'une garden-party organisée par le duc de Clarence, le Dave Walsh Quartet est désormais l'un des orchestres de ragtime les plus connus, et a signé pour une tournée américaine qui s'annonce triomphale. En attendant, Walsh et les siens ont été engagés par Bruce Ismay, pour rythmer la traversée de l'*Hyperion*.

Pour BaSIC

Passager type

FOR 11	INT 14
CON 13	POU 12
TAI 12	DEX 13
APP 14	PV 13

Compétences principales : Athlétisme 30 %, Bibliothèque 40 %, Culture générale 60 %, Équitation 40 %, Histoire/géographie 30 %, Persuasion 30 %.
Langues : Anglais 70 %, Français 40 %, Allemand 20 %.
Note : Vous avez tout intérêt à personnaliser ce modèle. Tout le monde a une compétence professionnelle à 70-80 % (Commerce pour un magnat de l'armement, Vigilance pour un détective privé en mission, etc.).
Même chose pour les langues : un noble russe aura plutôt Russe, Français et Allemand (gardez les pourcentages).

Steward (serveur du restaurant, croupier du casino, etc.)

FOR 12	INT 15
CON 13	POU 14
TAI 12	DEX 12
APP 12	PV 13

Compétences principales : Culture générale 50 %, Faire le service 80 %, Garder son calme en toutes circonstances 60 %, Orientation (à bord) 50 %, Persuasion 50 %, Sagacité 40 %.

Officiers et marins

FOR 14	INT 14
CON 15	POU 13
TAI 13	DEX 14
APP 12	PV 14

Compétences principales : Culture générale 50 %, Navigation 60 %, Orientation (à bord) 60 %, Secourisme 40 %.

Intriguant, non ?

Si la vie à bord de l'*Hyperion* vous semble un peu trop calme, jetez donc un œil à notre scénario page 48. Ou inspirez-vous des quelques pistes qui suivent pour concocter vos propres intrigues :

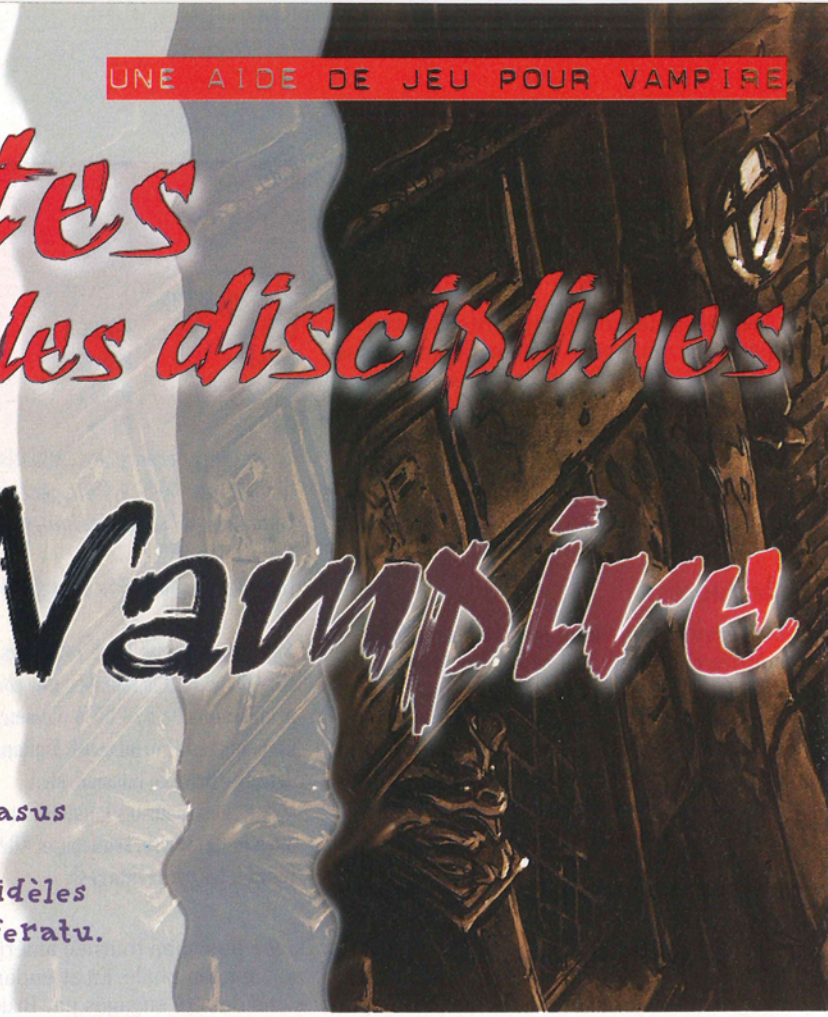
- Honneur bafoué ? Parole mise en doute ? Rendez-vous à 3 heures du matin sur le pont arrière, et amenez vos témoins. Les duels sont bien sûr formellement interdits, mais vous savez ce que c'est… Chaque nuit, une petite foule de curieux se presse au lieu-dit pour humer le parfum du sang.
- Cinq heures. La piscine est vide. Le silence. Puis une forme diaphane, presque… spectrale. Une enfant en pleurs… Sa robe déchirée… Elle appelle au secours, et votre sang se glace. Qui est-elle ? Il y a tout juste une semaine, l'officier principal Brian Lyndhurst a violé puis tué une jeune visiteuse égarée, avant de faire disparaître le corps en mer. Ses parents la cherchent toujours…
- « Le megalodon ! Il nous suit, je vous dis ! Depuis le début ! » Mais oui, Pr Harroll-Mankenspiece. N'empêche… Et si c'était vrai ? Rappelons que le megalodon est, à peu de choses près, l'ancêtre préhistorique du grand requin blanc. Une véritable machine à tuer. Y a-t-il un capitaine Achab à bord ?
- Fondamentalement, Charles Watford est un brave type. Mais était-il vraiment obligé d'amener cette statue prétendument atlante à bord ? Difficile de dire ce qui se trouve sous l'*Hyperion*, à 3 000 mètres de profondeur, mais la statue, elle, doit le savoir. Comment expliquer autrement le fait qu'elle se soit sauvée ?
- Arthur et ses amis français ne voulaient pas… Enfin, c'était pour jouer, et… Bon, que le colonel machin et la duchesse truc fassent des choses ensemble, ça ne les intéressait pas tant que ça, en fait… Seulement, le colonel les a vus, et Arthur – 12 ans – ne se sent plus vraiment en sécurité.
- De nos jours, dans les eaux situées entre l'Écosse et l'Islande, il arrive encore qu'apparaisse le fantôme d'un paquebot du début du siècle, si proche et si réel que « l'on peut voir les officiers et les passagers se promener sur les ponts (…) et que les matelots qui l'ont croisé mettent quelque temps à réaliser [qu'il] est passé dans le silence le plus complet ». Une telle apparition est toujours annonciatrice de catastrophe : collision en mer, mort d'un membre d'équipage, etc. Le nom qui se trouve sur la coque est à moitié effacé, mais il pourrait bien s'agir de l'*Hyperion*. Qu'a-t-il donc bien pu lui arriver ?

Jacob Titellius. Tobias et quelques célébrités incrédules

The Calvin Factory
illustrations : David Cochard

Source : *Titanic, la grande histoire illustrée* (Glénat).

Toutes les disciplines de Vampire



Découvert par un Nosferatu en promenade de santé dans les égouts parisiens, ce résumé en français et sans coquilles des principales disciplines de Vampire (niv. 1 à 5, toutes éditions et époques confondues) fut sans doute l'œuvre d'un obscur archiviste de l'Arcanum dont la santé mentale succomba sous l'ampleur de la tâche. Aujourd'hui, Casus vous présente le précieux document, en échange duquel deux de ses plus fidèles pigistes durent être sacrifiés au Nosferatu. Paix à leur corps exsangues.

Aliénation

(Pouvoir des Malkavien du Sabbat et du Moyen Âge)

• Amplifie l'intensité émotionnelle actuelle de la victime sur un jet Cha + Empathie (dif. voie de la cible). Le nombre de succès détermine la durée (1 tour, 1 heure, 1 nuit, 1 semaine, 1 mois). Peut augmenter la difficulté de résister à la frénésie et au rötschreck d'1 point par succès.

•• Provoque des visions obsédantes chez la cible sur un jet Man + Subterfuge (dif. Per + Maîtrise de soi/ Instinct de la cible). La nature des visions dépend de la cible. Le nombre de succès détermine la durée (1 nuit, 2 nuits, 1 semaine, 1 mois, 3 mois).

••• Mesure la santé mentale de la cible sur un jet Per + Occultisme. La dif. dépend de la complexité de l'âme de la cible et du temps passé à l'étudier. Peut servir à détecter la main qui se cache derrière des événements apparemment dus au hasard.

•••• Embrouille les sens et l'esprit de la cible par la conversation et le regard, sur un jet Man + Intimidation (dif. Per + Maîtrise de soi/ Instinct de la cible). Le nombre de succès détermine la durée (1 tour, 1 heure, 1 nuit, 1 semaine, 1 mois).

••••• La cible souffre de cinq dérangements au choix du Conteur après au moins un tour d'attention complète et sur un jet Man + Intimidation (dif. Volonté de la cible). Le nombre de succès détermine la durée (1 tour, 1 nuit, 1 semaine, 1 mois, 1 année).

Animalisme

• Permet de communiquer avec un animal, voire de lui demander une faveur, sur un jet Man + Animaux (dif. 6).

•• Appelle une espèce animale sur un jet Cha + Survie (dif. 6). Le nombre de succès détermine la réponse (1 animal, 1 sur 4, 1 sur 2, la plupart, tous). Il est possible mais plus difficile d'appeler un animal identifié ou les membres d'une espèce répondant à des critères spécifiques.

••• La cible (mortel ou animal) devient léthargique et ne peut plus utiliser ou récupérer de la Volonté. Sa violence intérieure est intimidée ou apaisée par le toucher et un jet élargi Man + Intimidation ou Empathie (dif. 7). Le nombre de succès doit égaler la Volonté de la cible. Un échec oblige à recommencer et un échec critique l'immunise. Un jet de Volonté par jour (dif. 6) jusqu'à ce que le nombre de succès égale la Volonté du personnage est nécessaire pour échapper à ce pouvoir. Les vampires sont insensibles à ce pouvoir.

•••• Transfère l'esprit du vampire dans le corps d'un animal sur un jet Cha + Animaux (dif. 8). Le nombre de succès détermine le contrôle sur l'animal, ainsi que les disciplines mentales utilisables (aucune, Auspex, Présence, Domination et Aliénation, Thaumaturgie et Chimérie). Tout événement excitant impose un jet Ast + Empathie (dif. 8). Un échec met fin au transfert et un échec critique provoque en plus une frénésie. Il est possible de recourir à ce pouvoir de jour en demeurant éveillé.

••••• Transfère sa bête en frénésie vers la cible sur un jet Man + Animaux (dif. 8). La cible entre en frénésie. Le nombre de succès (vers un ami, réussi mais épuisé pendant 1 tour, réussi) détermine la qualité du transfert. En cas d'échec, la frénésie redouble d'intensité. Si le personnage s'éloigne de la cible avant que toute la frénésie soit transférée, il perd sa bête. Il ne peut ni utiliser ni récupérer de la Volonté tant qu'il n'a pas retrouvé la cible et convaincu sa bête de revenir.

VF : Le niveau 1 remplace le niveau 3 (qui est supprimé). Le nouveau niveau 1 est :

• Permet de communiquer avec un animal sur un jet Int + Animaux (dif. 6). Le nombre de succès détermine la qualité de la compréhension.

Auspex

• Intensifie les sens du vampire, allant jusqu'à des prémonitions. Le Conteur peut demander un jet d'Auspex (dif. variable) s'il l'estime nécessaire. Un stimuli fort et soudain peut provisoirement neutraliser le sens concerné.

•• Lit les auras mystiques sur un jet Per + Empathie (dif. 8). Le nombre de succès détermine la qualité de la lecture.

••• Lit les impressions psychiques laissées par autrui sur un objet, sur un jet Per + Empathie (dif. selon l'âge des impressions et la force du psychisme qui a imprimé l'objet).

•••• Établit un lien télépathique avec la cible pour lui communiquer des pensées ou lire dans son esprit, sur un jet Int + Subterfuge (dif. Volonté de la cible).

••••• Projette l'anima du vampire dans le monde des esprits (la Pénumbra) contre 1 point de Volonté et un jet Per + Occultisme (dif. variant selon la distance et la complexité du voyage). Le jet doit être refait à chaque changement de destination. Le personnage est perdu si la corde d'argent qui relie son corps à son esprit se rompt suite à un échec critique. Le personnage peut se manifester dans le monde matériel sous une

forme fantomatique contre 1 point de Volonté. 2 animas qui se rencontrent interagissent comme si elles étaient solides. Man, Int et Ast remplacent respectivement For, Dex et Vig, et la Volonté représente les niveaux de santé.

Célérité

VF et **VAT** : Chaque point de sang dépensé, à concurrence de son niveau de Célérité, octroie au vampire une action supplémentaire pendant un tour. Dans VAT, le nombre de points de sang qu'il est possible de dépenser n'est pas limité par la génération.

V2 : La dépense d'1 point de sang octroie au vampire un nombre d'actions supplémentaires égal à son niveau en Célérité.

Chimérie

(Pouvoirs des Ravnos)

• Crée une illusion statique et mineure qui n'affecte qu'un sens, contre 1 point de Volonté.

•• Crée une illusion statique et immobile qui affecte autant de sens que désiré, contre 2 points de Volonté.

••• Permet à l'illusion de se déplacer contre 1 point de sang. L'illusion change de direction si le vampire se concentre.

•••• Permet à l'illusion de se maintenir même si son auteur n'est pas présent, contre 1 point de sang.

••••• L'illusion est « réelle » pour une seule victime à la fois, contre 2 points de Volonté. Pour blesser, un jet Man + Subterfuge (dif. Per + Maîtrise de soi/ Instinct de la cible) cause 1 niveau de dommages par succès. La « mort » cause l'inconscience.

Dissimulation (Occultation)

• Le personnage peut utiliser les zones d'ombre pour se dissimuler à condition de rester immobile et silencieux. Ce pouvoir ne résiste ni à une observation minutieuse ni à la perception d'un vampire ayant un niveau supérieur ou égal en Auspex.

•• Le personnage se déplace sans être vu tant qu'il n'attire pas l'attention sur lui. Un jet Ast + Furtivité permet d'éviter les obstacles. 3 succès permettent de parler sans révéler sa position.

••• Le personnage prend le visage de quelqu'un d'autre sur un jet Man + Comédie (dif. 7). Le nombre de succès détermine la qualité de la transformation.

•••• Le personnage disparaît complètement à la vue sur un jet Cha + Furtivité (dif. Ast + Vigilance de la cible). La cible oublie que le vampire existe si le nombre de succès est supérieur ou égal à la Volonté de la cible.

••••• Le personnage étend sa dissimulation à une cible par niveau en Discrétion. Si l'une des cibles se dévoile, toutes redeviennent visibles.

VF : le niveau 2 diffère.

•• Permet de disparaître pendant un court instant contre 1 point de Volonté. Un jet d'App + Furtivité opposé à un jet Int + Vigilance de la cible permet de se faire oublier.

Domination

Rappel : un vampire de génération antérieure ne peut pas être dominé.

• Un ordre clair en un mot est instantanément obéi, sur un jet Man + Intimidation (dif. Volonté de la cible).

Abréviations

VF : Vampire : la Mascarade version française
V2 : Vampire : the Masquerade 2nd edition
VAT : Vampire : l'âge des Ténèbres
GJ : Le Guide des personnages
dif. : difficulté

•• Implante des suggestions sur concentration, contact visuel, et un jet Man + Commandement (dif. Volonté de la cible).

••• Vole et recrée des souvenirs d'une cible, sur un jet Ast + Empathie (dif. Volonté de la cible). Le résultat dépend du nombre de succès. Peut reconstituer des souvenirs altérés par une Domination de niveau inférieur ou égal, sur un jet Ast + Subterfuge (dif. Volonté du vampire d'origine) en obtenant plus de succès que ce dernier.

•••• Conditionne la cible par une action élargie sur un jet de Cha + Commandement (dif. Volonté de la cible). La cible dominée devient un pantin.

••••• Contrôle le corps et l'esprit de la cible en épuisant sa Volonté par des jets Cha + Intimidation du personnage contre des jets de Volonté de la cible (dif. 7 pour les deux). La cible gagne un dé de résistance par succès pour le tour suivant. Un échec critique l'immunise.

Force d'âme (Endurance)

Les niveaux possédés dans cette discipline s'ajoutent aux jets de Vigueur. Des jets de Force d'âme permettent de résister au feu et au soleil.

Métamorphose (Protéisme)

• Permet de voir dans l'obscurité complète après 1 tour de jeu.
•• Des griffes poussent en 1 tour de jeu, contre 1 point de sang. Elles causent des dommages aggravés.
••• Le personnage se fond dans la terre contre 1 point de sang. Dans d'autres matières que la terre, la fusion est douloureuse voire mortelle.
•••• Le vampire se transforme en loup ou en chauve-souris en 3 tours de jeu, contre 1 point de sang. Le Conteur peut autoriser une transformation immédiate contre 3 points de sang.
••••• Le vampire se transforme en brouillard en 3 tours de jeu contre 1 point de sang. Le Conteur peut autoriser une transformation immédiate contre 3 points de sang. La lumière du soleil inflige 1 dé de dégâts au vampire sous cette forme. La Puissance permet de résister aux forts coups de vent.

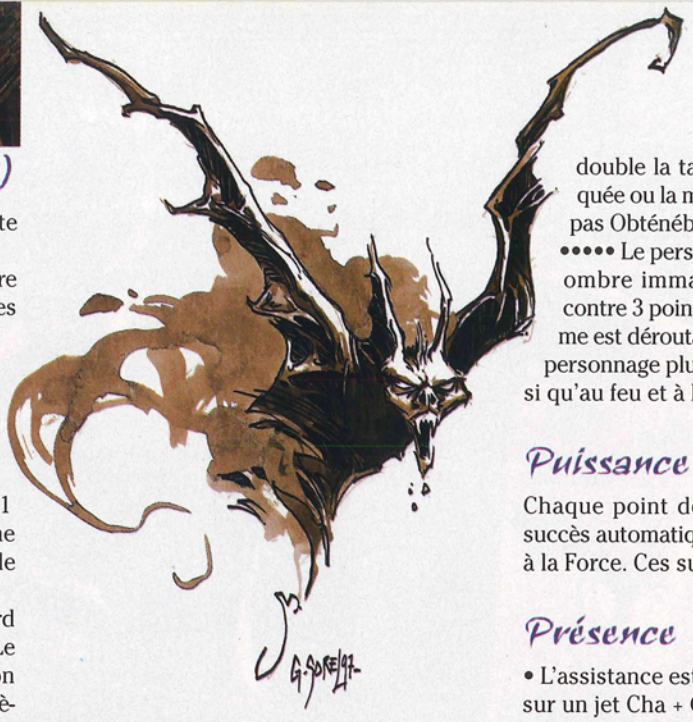
VF:
•• Il est inutile de payer 1 point de sang.
•••• et ••••• La transformation se fait en 1 tour contre 1 point de sang.

Mortis

(Pouvoir des Cappadocien)
• Le personnage ou sa cible prennent l'apparence d'un cadavre jusqu'au crépuscule ou l'aube suivante, contre 1 point de sang. La cible doit être touchée et le personnage doit faire un jet Vig + Médecine (dif. Vig de la cible +3). Le personnage ou sa cible perdent 2 points en Dex et en App. Un vampire peut dépenser 2 points de sang pour neutraliser ces effets.
•• Vieillit prématurément la cible jusqu'au crépuscule ou l'aube suivante, par le toucher, la dépense d'1 point de Volonté et un jet Man + Médecine (dif. Volonté de la cible). La cible perd 3 points dans ses attributs physiques et risque une attaque cardiaque (jet de Vig dif. 6) si elle s'épuise.
••• Soustrait le personnage ou un autre vampire à la torpeur par le toucher, contre 2 points de Volonté et un jet de Volonté (dif. 10 - voie de la cible).
•••• Le personnage échappe à la malédiction de Caïn en devenant un cadavre banal. 2 points de sang sont nécessaires pour sortir de cet état.
••••• Provoque la mort prématurée ou l'entrée en torpeur immédiate de la cible par le toucher, un jet de Vig + Occultisme (dif. Volonté de la cible) et 2 points de Volonté.

Nécromancie

(Pouvoir des Giovanni)
• Permet de percevoir dans les yeux d'un mort la dernière chose qu'il a vue, sur un jet Per + Occultisme (dif. 8, 10 sur un vampire). Le nombre d'informations recueillies dépend du nombre de succès.
•• Permet d'évoquer l'esprit d'un mort. Le nom (ou l'empreinte avec Auspex 3) de l'esprit doit être connu. Une personne ou un objet intimement liés à l'esprit doivent être présents. Un jet Per + Occultisme (dif. Volonté de l'esprit) doit être effectué si l'esprit n'est pas consentant. Pour maintenir le contact, les succès obtenus sont jetés à nouveau à chaque question.



••• Permet de maîtriser un esprit évoqué sur un jet Man + Occultisme (dif. Volonté de l'esprit). Le nombre de succès indique le degré de contrôle.
•••• Empêche un esprit de retourner dans son monde pendant 1 jour par succès sur un jet Man + Occultisme (dif. Volonté de l'esprit ou 4 s'il est consentant).
••••• Évoque l'esprit d'un corps vivant sur un jet Man + Occultisme (dif. Volonté + Occultisme de la cible). Pendant que l'esprit est un fantôme, le corps commence à se détériorer. Retourner dans son corps pour éviter la mort coûte 1 point de Volonté.

Obténébration

(Pouvoir des Lasombra)
• Manipule les ombres contre 1 point de sang. La dif. des jets de Discrétion et d'Intimidation, ainsi que les chances d'être touché, varient d'1 point en faveur du personnage. Les mortels perdent 1 dé sur tous leurs jets s'ils ratent un jet de courage (dif. 8). Les animaux fuient.
•• Crée une zone de ténèbres de 4 mètres de diamètre et la projette à une distance maximale = 10 x (Per + Occultisme). Chaque succès sur un jet Man + Occultisme (dif. 7) permet de doubler le diamètre du pouvoir. Ce pouvoir désoriente (jet de Courage) et étouffe sons et lumières.
••• Chaque succès sur un jet Man + Occultisme (dif. 7) crée un tentacule de ténèbres solides à partir d'une zone d'ombre. Chaque tentacule fait 2 mètres de long, possède une For et une Dex égales au niveau d'Obténébration du personnage (chaque point de sang peut augmenter ces valeurs), quatre niveaux de santé, cause des dégâts contondants (For + 1) et est sensible au feu et à la lumière du soleil.
•••• Chaque succès sur un jet Ast + Occultisme (dif. 7) crée une illusion basée sur les ombres ou double la taille d'une illusion déjà invoquée ou la module. Les victimes qui n'ont pas Obténébration subissent des malus.
••••• Le personnage se transforme en une ombre immatérielle en 3 tours de jeu, contre 3 points de sang. Toucher cette forme est déroutant (jet de courage) et rend le personnage plus sensible au rötschreck ainsi qu'au feu et à la lumière du soleil.

Puissance

Chaque point de Puissance représente un succès automatique à chaque jet faisant appel à la Force. Ces succès comptent en combat.

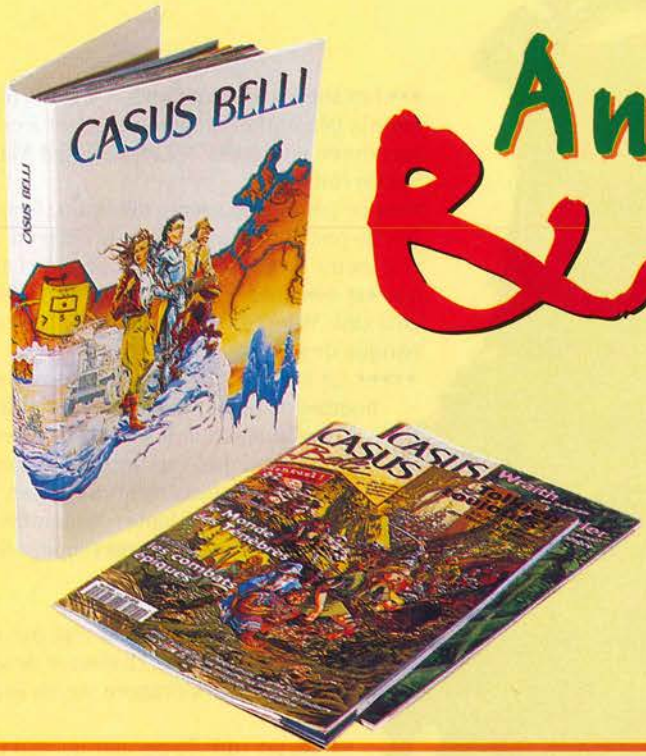
Présence

• L'assistance est fascinée par le personnage sur un jet Cha + Comédie (dif. 7). Le nombre de succès détermine le nombre de personnes affectées (1, 2, 6, 20, toutes). Il est possible de résister en dépensant 1 point de Volonté par minute à concurrence du nombre de succès obtenus par le personnage.
•• Terrifie la cible en sortant crocs et griffes sur un jet Cha + Intimidation (dif. Ast de la cible + 3). Peut être une action élargie. Chaque succès retire un dé aux jets de la cible jusqu'à provoquer sa fuite ou sa neutralisation.
••• Fait des cibles les serviteurs volontaires du personnage sur un jet App + Empathie (dif. Volonté de la cible). Le nombre de succès détermine la durée (1 heure, 1 jour, 1 semaine, 1 mois, 1 année).
•••• Convoque auprès du personnage toute cible rencontrée au moins une fois, quelle que soit la distance, sur un jet Cha + Subterfuge (dif. variant selon la connaissance de la cible). Le nombre de succès indique la réaction du sujet.
••••• Le rayonnement charismatique du personnage devient irrésistible. Les membres de l'assistance doivent faire un jet de courage (dif. Cha + Intimidation du personnage) pour résister. Les vampires ciblés peuvent dépenser 1 point de Volonté en cas d'échec.

VF: Le niveau 3 devient le niveau 2; le niveau 2 devient le niveau 1; le niveau 1 devient le niveau 3 sauf qu'il exige un jet App + Comédie (dif. Volonté de la cible).

Quiétus

(Pouvoir des Assamites)
• Crée un silence total dans la zone entourant le personnage, pendant une heure contre 1 point de sang.
•• Transforme le sang du personnage en poison. Par le toucher, en dépensant 1 point de sang et un jet de Volonté (dif. Vig + Force d'âme/ Endurance de la cible), la cible perd 1 point de Vigueur pendant une durée variant selon le nombre de succès (1 tour, 1 heure, 1 jour, 1 mois, permanent). Une Vigueur réduite à 0 plonge un vampire en torpeur.
••• Provoque par une sorte de maladie la perte d'1 point dans les trois attributs physiques avec les mêmes conséquences et dans ▷



Anciens numéros & Reliures

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; MM : Moyen Métrage ; GE : scénario Grand Écran ; 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, 87, 88.

89 - EdF : Château Falkenstein ; Crisis : Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ : Changeling ; Soirée de meurtre ; Flight Commander II ; Nemak II/Chronos (JpC). PdF : 3W. 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 (Thoan), Dark Sides (Star Wars). DA : Devenez meneur de jeu. Sc : Château Falkenstein, Thoan, Cyberpunk, Warhammer. Poster : carte du monde de Thoan, pin-up.

91 - EdF : Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ : The 3 Days of Gettysbrug, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA : Pour des descriptions vivantes. AdJ : Causer l'arguche 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 Ténèbres ; L'évolution du JdR. AdJ : Gwôrassic 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 cavouineurs ; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M) ; Le mémento de l'Investigateur ; L'ordre des chevaliers d'Airain (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 trombinographe ; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M) ; Miss Grubert, cyber psychiatre. DA : Prends ton crayon et ta gomme… Écrivez 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 : Rhadjabán, 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, WH 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, Thoan, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (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 Katäne) ; Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int : Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc : Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE) ; Warhammer Bataille.

99 (mensuel). Hawkmoon NE ; Nephilim 2. Power (plato) ; Flintloque (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 wangas 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 Ténèbres ; Le monde de Murphy. Plato : Elixir ; 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) ; Gurps Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background : L'archipel de Sergalane. 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 ténèbres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurps médiéval, Shadowrun (GE) ; Warhammer (figu). 500 000 : Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris ; Monde des Ténèbres : 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'Unirêve, Ars Magica 4th E., Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF : Warhammer Batailles fantastiques. Wargame : 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).

106 - Royaumes oubliés ; The Babylon Project ; Cthulhu Live. PdF : JRTM. Int. : Benoît Clerc. AdJ : Les statuettes de Sarayanava ; L'après Endor. L'art du storytelling. Sc : AD&D, Atlantys, Guildes, Le Réseau divin (ép. 13 à 15), Cthulhu (GE).

107 (juillet - août). Nemesis : Les héritiers de Khadesh ; Star Wars 2.5 ; Werewolf : The Wild West ; Dreamlands 4th edition. Cartes : Aquilon ; Middle Earth : The Lidless Eye ; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background : Kê-Thaarn. The best of suppléments. Kazus Beli, zine parallèle. Sc : Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin) ; AD&D/ Basic dans Kê-Thaarn.

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 samouraï, 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, Hurlements, 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, Génèse 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, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. 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 Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. 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. Jeux 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 autre 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 informatisés, 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, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, 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.

HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

HS 19 - BaSIC, LE JEU DE RÔLE DE BASE. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.

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 ___HS n°19
  - ▸ 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.

RCS PARIS B 572 134 773

les mêmes conditions que précédemment, sauf que la difficulté pour le jet de Volonté est la Volonté de la cible.

•••• Permet d'empoisonner une arme avec son sang. L'arme cause alors des dommages aggravés. Chaque point de sang en plus du premier prolonge l'effet d'un coup.

••••• VAT : Permet de diaboliser indirectement la cible en faisant couler son sang dans un récipient puis en le buvant. Un jet étendu de Volonté (dif. 9) est nécessaire pour recueillir les niveaux de santé restants. Les bénéfices de cette diablerie sont temporaires.

••••• GJ : Le personnage crache du sang sur sa cible. L'attaque a une portée de 3 mètres par point de Force et de Puissance et cause 2 dés de dommages aggravés.

Serpentis

(Pouvoir des Disciples de Seth)

• Confère un regard hypnotique qui immobilise sa cible (sur un jet de Volonté dif. 9 pour les créatures surnaturelles).

•• La langue du personnage se transforme en langue de serpent. Elle cause des dommages aggravés (dif. 6, dégâts For) et permet de boire comme une morsure dès le tour suivant.

••• Le corps du personnage se momifie en un tour et ne peut être endommagé que par le soleil et le feu. Le goût du sang peut le tirer de cette « torpeur ».

•••• Le Sétite adopte la forme d'un cobra de 10 mètres de long en trois tours contre 1 point de sang. Sa morsure est venimeuse et son odorat développé, mais la dif. des jets d'écoute est majorée de 2.

••••• Le personnage peut extraire son cœur de son corps lors des nouvelles lunes. Le faire sur autrui demande plusieurs heures. Les pieux sont inefficaces et la dif. des jets de Résistance à la frénésie est diminuée de 2. Les témoins doivent faire un jet de Courage.

Thaumaturgie

Développée par les Tremere, elle est organisée en voies/branches. Pour recourir aux pouvoirs d'une voie, le personnage doit dépenser 1 point de sang et faire un jet de Volonté (dif. niveau du pouvoir + 3). Un échec critique entraîne la perte d'1 point de Volonté. Dans V2, cette règle est parfois remplacée par des jets spécifiques.

Le piège des flammes (Creo ignem)

Le niveau détermine l'ampleur de la flamme qui peut être générée (bougie, main de feu, feu de camp, feu de joie, conflagration) pendant une minute par succès. Un jet Per (Dex dans VF) + Vigilance permet de placer la flamme à l'endroit désiré. Le feu ne blesse pas tant qu'il est en contact avec le personnage.

Télékinésie (Rego motus)

Le niveau détermine le poids de l'objet qui peut être soulevé (0,5 kg, 10 kg, 100 kg, 250 kg, 500 kg) et déplacé à la vitesse d'un homme pendant un tour par succès. Une personne peut y résister par des jets d'opposition de Volonté. Le niveau 3 permet au personnage de léviter.

Contrôle du temps (Rego tempestas)

Le niveau détermine le phénomène climatique invoqué (brouillard, pluie, vent, tempête, éclair 10 dés de dégâts) et le nombre de succès indique dans quel délai survient le changement de temps désiré. L'invocation d'un éclair requiert un jet Per + Armes à feu/Archerie pour toucher. Dans V2 et VF, un jet Man + Survie (dif. selon le climat environnant) détermine le phénomène climatique invoqué.

Le goût du sang (Rego vitae)

• Le nombre de succès détermine le nombre d'informations obtenues en goûtant le sang d'un caïnite ou d'un mortel. V2 exige un jet Per + Occultisme (dif. 7).

•• Chaque succès oblige la cible à dépenser immédiatement 1 point de sang de la façon désirée par le personnage et augmente d'1 point la difficulté de résister à la frénésie. V2 exige un jet Dex + Subterfuge (dif. Volonté de la cible).

••• Les succès doivent servir, à la fois à diminuer la génération du personnage et à créer une durée en heures. V2 exige un jet Man + Survie (dif. 8).

•••• Le nombre de succès détermine le nombre de points de sang volés à la cible en vue et à moins de 20 mètres. La source de l'attaque est évidente. V2 exige un jet Int + Médecine (dif. Volonté de la cible ou 6 dans une banque de sang).

••••• Le nombre de succès détermine le nombre de points de sang qui se mettent à bouillir, ainsi que le nombre de niveaux de santé perdus. Un succès tue un mortel mais pas forcément une goule. V2 exige un jet de Volonté (dif. nombre de points de sang que le personnage désire faire bouillir + 4).

VF : Le goût du sang est régi par des jets Int + Occultisme. La réserve de sang du personnage s'évapore sur un échec critique.

•• Un jet (dif. 7) permet au vampire d'utiliser 1 point de sang supplémentaire par tour pour augmenter un attribut physique ou se soigner.

••• La difficulté du jet est 8.

•••• Le nombre de succès (dif. 6) détermine le nombre de points de sang créés.

••••• La dif. de l'attaque est égale au nombre de points de sang que le personnage désire faire bouillir.

Vicissitude

(Pouvoir des Tzimisce)

• Opère des changements cosmétiques et mineurs contre 1 point de sang et sur un jet Int + Artisanat du corps (dif. 6, 10 pour augmenter son App). Dupliquer à la perfection une cible demande cinq succès sur un jet Per + Artisanat du corps (dif. 8).

•• Altère la chair de la cible agrippée sur un jet Dex + Artisanat du corps (dif. variant selon la tâche, 5 pour réduire l'App et 10 pour l'augmenter d'1 point par succès).

••• Altère les os de la même façon que la chair, sur un jet For + Artisanat du corps. Créer des piques en os (dégâts For + 2) blesse la cible. 5 succès peuvent percer la cage thoracique et atteindre le cœur. Les vampires ciblés perdent la moitié de leur réserve de sang.

•••• Le personnage prend la forme du zulo en dépensant 2 points de sang. Ses attributs physiques sont augmentés de 3 points et ses attributs sociaux sont réduits à 0. Les dégâts à mains nues sont augmentés de 1.

••••• Le personnage transforme tout ou partie de son corps en sang (2 points par jambe et pour le torse, 1 point par bras, pour la tête et l'abdomen). Il suffit de payer le même prix pour se reconstituer. Complètement transformé, le personnage est immobilisé mais n'est menacé que par le feu et le soleil.

Mehdi Sahmi
illustration : Guillaume Sorel

DARK·AGE™

Second Age de la Terre...

UN DEDALE D'EGOUTS INONDES

"Doucement, gamin ! Doucement. Je crois qu'on les a largués. Je te dois une fière chandelle, tu sais. Sans toi, les Témoins m'auraient attrapé et j'aime pas beaucoup leur conversation. Au fait, où diable sommes-nous ? Comment ça, tu n'en as pas la moindre idée ! On est bien partis, maintenant. Oh, mais dis donc... Ce n'est pas un chant qu'on entend, là ? Nous approchons du territoire des HooDoos, petit, il n'y a qu'eux pour baragouiner un truc pareil. Bon, on n'a pas le choix, je crois. Je ne sais pas s'ils vont nous aider, mais une chose est sûre, ils détestent les Témoins. Je vais te faire un petit briefing sur eux, pendant qu'on les rejoint. Allons-y."

The Doc is back, et il est dans un fichu guêpier. Les Témoins veulent sa peau, et il n'a pas d'autre solution que de rejoindre les membres d'une société souterraine qui pratique des rites redoutables : Les HooDoos. Il ne manquera pas de nous en apprendre encore un peu plus sur le monde sombre et épique de DARK AGE. Comme toujours, nous y adjoindrons quelques conseils techniques entre parenthèses et en italique.

UNE SECTE TRES ETRANGE

"Je ne sais pas vraiment d'où sortent ces types, mais ils sont devenus une force non négligeable dans les égouts. Ils ont une religion bizarre avec des totems, des esprits, et parlent tout le temps d'envoûtement et de malédictions, tu vois le genre. Le problème, c'est que ça ne les rend pas doux pour autant, et ils ne rechignent jamais devant une bonne bagarre.

Les femmes de la secte font partie d'un groupe appelé les **Initiées de l'Obscur**. Ce sont de bonnes combattantes, et elles défendent leur territoire par petits groupes. J'en ai déjà eu sous mes ordres. Comme tous les HooDoos, elles ne sont pas très dociles *(Contrôle 3)*, mais sont très douées pour le combat rapproché. Tu peux même les équiper et les former un peu, ce qui en fait de bonnes recrues. Les membres masculins des HooDoos sont surnommés les **Acolytes**. Ils sont encore plus durs à contrôler que les Initiées, mais ils sont plus résistants *(Vie 3 et Contrôle 4)*. Tu l'auras compris, ils se complètent plutôt bien, à condition de pouvoir les enrôler et les faire combattre, ce qui peut revenir cher.

GOUROUS D'HOODOO

A ce propos, nous risquons de rencontrer un dénommé **Grinner**. Ce HooDoo est un vrai trésor d'éloquence. Si tu l'as avec toi, ce baratineur peut te ramener la moitié des hordes qui traînent dans les égouts en un clin d'œil. Pour ce qui est du combat, il ne faut pas trop compter sur lui, quoique si tu lui payes un Derviche de la mort... *(Grinner ajoute + 1 aux jets d'enrôlement des personnages venant des égouts, c'est à dire qui ont leur icône en blanc sur fond noir. Il est donc très utile dans des jeux HooDoos, Scar Gang ou Bad Doc)* Tant qu'on est dans les HooDoos célèbres, laisse-moi te causer un peu de **Fiend**. Ce type est un vrai malade. Il refuse de porter la moindre arme, et il n'a pour tout vêtement que ses tatouages. Mais contre les urbains *(personnages dont l'icône est mi-blanche mi-noire)*, il devient vraiment dingue, et tu ne l'arrêtes plus. Je me demande comment il fait pour être encore en vie !

Le pire de tous, c'est **Red**. Tu as sûrement entendu parler de lui, non ? C'est l'un des meilleurs combattants que je connaisse. Il est insaisissable, de près comme de loin, mais lui rate rarement sa cible *(Red est l'un des rares personnages à disposer d'un blocage sur les tirs à distance, et un 7-11 de surcroît, ce qui est excellent. Avec un talent défensif comme Esquive et Planque-toi, il peut devenir un Défenseur Solitaire presque indestructible aux scores de combat meurtriers)*. Bien sûr, il est très cher et n'aime pas recevoir d'ordres, mais quelle efficacité ! D'ailleurs, j'y pense, la seule fois ou j'ai pu le recruter, c'était grâce à Grinner.

POUPEE DE CIRE, POUPEE DE SON

Ce qui rend les HooDoos vraiment spéciaux, c'est la sorcellerie. Je sais, tu n'y crois pas, mais que tu appelles ça hypnose, hallucinations ou trucages, ces types réussissent parfois des choses stupéfiantes. Un HooDoo que j'ai connu il y a longtemps a réussi à hypnotiser un ennemi en plein combat, et le gars est parti tranquillement se reposer tandis que ses copains se faisaient massacrer *(**Hypnose** est un Talent qui permet à un personnage de tenter un jet d'Action au lieu de tirer. S'il obtient 5 ou plus, le combattant adverse au Contrôle le plus faible est retiré du combat. L'effet est dévastateur sur un Défenseur Solitaire !)*. Non, je te jure, je n'invente rien.

Et puis, tu n'auras qu'à demander autour de toi. Quand on affronte des HooDoos, on a parfois l'impression que tout va de travers : Les armes s'enrayent, les appareils se détraquent, certains combattants refusent d'aller au combat tout seuls, bref, le mauvais œil. Et arrête de me regarder comme si j'étais fou, gamin *(**Poupée Vaudou** est un Instantané qui transforme un jet d'Action ou d'Attaquant/Défenseur solitaire en "1" après que le jet ait été effectué)* !

Bon, je crois qu'on arrive. Laisse-moi parler, tu veux. Ils me connaissent et je pense pouvoir les persuader de nous aider. Je t'ai raconté que dans le temps, on m'appelait le seigneur des bas-fonds... Tu veux bien arrêter de rire, oui ?" *(**Seigneur des Bas-Fonds** est un Talent qui octroie un bonus de un point pour enrôler les personnages appartenant aux égouts, comme la capacité de Grinner que nous avons vu plus haut. Bien entendu, vous pouvez cumuler les deux pour recruter plus facilement vos combattants)*

LE DOC CONTRE-ATTAQUE !

Voici la composition d'un jeu qui s'articule autour de la facilité d'enrôlement des combattants des égouts et des talents HooDoos. Ni lent, ni rapide, c'est un jeu solide qui possède de nombreux personnages robustes avec un Contrôle élevé. C'est pour cela que sont incluses des cartes qui facilitent non seulement l'Enrôlement mais aussi l'implication au combat. Un des principes de base de Dark Age, c'est que les personnages à Contrôle élevé sont chers à faire combattre, même une fois enrôlés. C'est cette double difficulté qui équilibre le jeu.

- Chef Scar Gang
- Red, Fiend, Grinner (2), Venousa, X-Cess, X-Cite, Initiées de l'Obscur (5), Acolytes (4), Pillards (3), Pyromanes (3)
- Seigneur des Bas-Fonds (3), Hypnotisme (2), Esquive et Planque-toi (2), Frapper pour assommer (2), Arts Martiaux (2)
- Grenades Fumigénes (2), Derviche de la mort, Poing Énergétique (2), Crache-Mitraille, Lance-Flammes
- Poupée Vaudou (3), Corruption de Recrue (2), Dame Chance Sourit (2), A l'Assaut (2), Essaye un peu, Réserve Secrète (2), Pas tout à fait mort (3), Inspiration

"Et voilà, mon gars. Je t'avais dit que les HooDoos étaient pleins de bonne volonté. Il est temps de remonter à la surface, maintenant. Le Doc est de retour, et ça va chauffer !"

FD

Aux quatre coins des cartes

Édito

Et hop !
Trois critiques, des news, une combo, et tout ça dans une même rubrique. Vous ne direz plus que nous vous encombrons les pages avec des cartes plutôt que d'y mettre du jeu de rôle ! Mais si vous ne connaissez pas du tout ce genre de jeu, et que vous voulez vous y mettre avec quelque chose de simple, allez donc voir page 82, on vous y parle de *Portal* !

+

La combinaison du mois

Vrilles du désespoir (*Aquilon*/courante) + **Gardien de la porte des abysses** (*Aquilon*/courante)
Le magazine *Inquest* a déclaré que la carte Vrilles du désespoir était la plus mauvaise carte d'*Aquilon*. Pourtant, un de nos lecteurs, Olivier Cartier, a réalisé un paquet (type 1.5) avec cette carte et le Gardien de la porte des abysses. Il suffit de sacrifier le Gardien pour, avec un mana, détruire une créature de l'adversaire et lui faire défausser deux cartes. En mettant cette combo dans un jeu pur noir avec des Coercition, Stupeur, Hymn to Tourach, quelques petites créatures (chauve-souris ou chevaliers) et des Chevalets maudits, vous aurez vraiment de quoi désespérer votre adversaire.

Actualités

Five Rings Publishing

● La nouvelle édition de **Legends of the Five Rings** (Obsidian Edition) change de packaging. Chaque paquet de base contiendra : 25 cartes fixes (pour chacun des six clans), 34 cartes aléatoires, une pochette-recharge, une carte stronghold, un livret de règles grand format et 20 jetons en verre. Ouf !

Harper Prisur

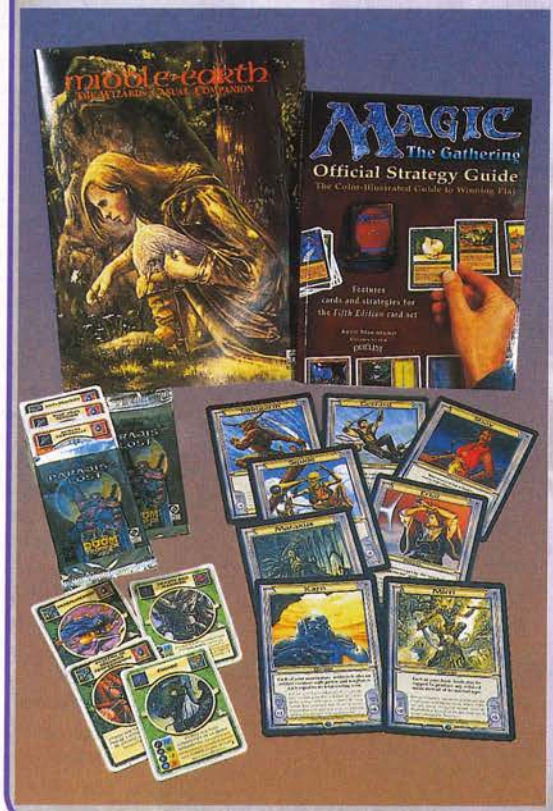
● **Imagica** est un jeu basé sur le roman du même nom, de Clive Barker. Votre but, en tant que puissance surnaturelle, vous emparer de cinq Domaines. Le packaging du double paquet de base est très beau. On ne peut pas en dire autant des cartes.

ICE

● **Middle Earth : The Wizards Casual Companion**. Ce petit livret (48 pages) en anglais est une aide aux joueurs débutants. Il explique à nouveau quelques points de règle fondamentaux, donne des idées de paquets simples (cartes courantes ou inhabituelles du jeu de base et des deux premières extensions), fournit quelques scénarios. Un produit donc tout à fait correct, mais ne vaudrait-il pas mieux que le jeu soit bien expliqué dans les règles de chaque paquet ?

Pionneer

● **Dragon Ball Z** est une extension autonome de *Ani-Mayhen*. Bien que compatible avec ce jeu de cartes, elle est plutôt prévue pour être jouée seule. Les cartes utilisent le background des trois premières saisons de la série, ainsi que des trois dessins animés long métrage. Il n'y a donc pas de « fusionnés » ni de carte Boubou. Rappelons que *Ani-Mayhem* permet de jouer dans les mondes de *Bubblegum Crisis*, *El Hazard*, *Ranma 1/2* et *Tenchi Muyo* ; et sa première extension dans les mondes de *Armitage III*, *Dominion Tank Police*, *Phantom Quest Corp*, *Project A-Ko* et *Oh my goodness !*.



Target Games/Jeux Descartes

● **Paradise Lost**. Cette extension est la dernière disponible pour le jeu *Doomtrooper*. Elle a pour thème les peuples de la Terre (que les gens appellent Dark Eden). Des mécanismes de jeu sont ajoutés (une zone de déploiement supplémentaire est créée : l'avant-poste), il y a un nouveau type de carte : les bêtes (qui sont des montures donc des sortes de véhicules) et quatre « tribus » terriennes.

Wizards of the Coast

● **Vanguard**. Les tournois Arena sont des mini tournois permanents de *Magic* durant cinq semaines, organisés par Wizards, qui ont lieu dans des boutiques de jeux. Lancés l'été dernier aux États-Unis, ils arrivent en ce moment en France. La nouvelle saison permet de jouer avec huit cartes spéciales (dites Vanguard) de moyen format (9x12,7 cm), que l'on place sur la table avant la partie. Chacune représente un personnage d'*Aquilon* (chaque joueur reçoit quatre de ces cartes à son inscription), modifiant la taille de la main, les points de vie de départ, et donnant un pouvoir spécial (par exemple, avec Mirri, n'importe quel terrain de base peut générer n'importe quel type de mana).

● **Magic : The Gathering Official Strategy Guide**. Vous savez déjà un peu jouer à *Magic*, vous n'en êtes pas encore à faire de grands tournois mais vous aimeriez savoir un peu mieux jouer. C'est le but avoué de ce guide, plutôt bien fait. Dommage qu'il soit en anglais.

● **Tempest**. La prochaine extension autonome de *Magic* sera présentée en avant-première le 4 octobre, et paraîtra deux semaines plus tard environ. Il y a de nouvelles règles : Buyback (Rappel, pour les sorts), Shadow (Distorsion, pour les créatures) et un type de créature spéciale, le Licid (Litique). En version anglaise, on aura également droit à des paquets préconstruits, sur quatre thèmes assez différents. Avec le retour du Time Walk, sous le nom de Time Warp, qui coûtera 3 au lieu de 1, mais sans aucun défaut.

Dune : Eye of the Storm

Mauvaise nouvelle : ce jeu de cartes est basé sur le film *Dune*, et pas sur les romans de Frank Herbert. Heureusement, le film est quand même basé sur les romans… Ouf !
Bonne nouvelle : les illustrations du jeu sont des dessins (allant du presque correct au normalement correct) et pas des photos du film. Elles sont malgré tout très (très !) inspirées du film et ne renouvellent pas l'image que l'on a pu

● **Édité par Five Rings Publishing et conçu par Last Unicorn Games. Disponible en anglais uniquement, en starter decks de 60 cartes et boosterpacks de 15 cartes. Testé sur une version préliminaire des cartes, à la GenCon 97. Sortie prévue : rentrée 97.**

Édition dite à bord épicé

alors avoir des personnages (ce qui est parfois bien, parfois non – j'aurais bien aimé voir d'autres Fremen).
Dans le jeu de cartes, vous jouez une Maison inférieure, sous l'influence de l'un des six pouvoirs principaux (Atréides, Harkonnen, Corrino – L'empereur, Fremen, Guilde spatiale et Bene Gesserit). Dommage qu'il n'y ait pas le Bene Tleilax (mais comme les extensions seront tirées du film et pas des romans…) ! Ces Maisons sont symbolisées par six paquets de base différents (comme pour *Legends of the Five Rings*). Votre but : gagner de l'épice (10 points) et conserver au moins 10 points de Faveur. Le système de base n'est pas aussi complexe qu'il en a l'air de prime abord. On y trouve les éternelles phases de dégagement, d'entretien, etc.
La moitié du paquet a un dos bleu, pour les lieux et les personnages stratégiques que vous voulez contrôler. Les cartes à dos orange sont des événements variés, des personnages secondaires ou de l'équipement.
La fidélité à l'univers de *Dune* entraîne quelques lourdeurs de règle, mais finalement du même genre que celles du jeu de plateau d'Avalon Hill. Attention toutefois, la partie peut parfois se gagner en un tour éclair et quelques cartes jouées à bon escient.
Au final, un jeu intéressant, mais plutôt réservé aux fans de *Dune*.

Aliens vs Predator

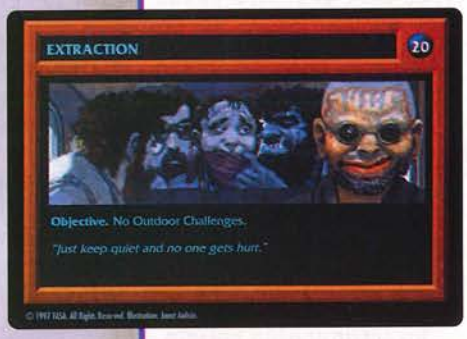
Voilà un jeu simple dont le but est explicite : meuler la gueule aux autres joueurs, dans la finesse, la violence et la simplicité. Vous aurez le choix entre trois paquets de base différents, un pour chacun des camps en présence.
— Il y a les Marines, dont le but est de protéger les colonies humaines. Ils sont en escouades, avec un super matos du feu de dieu. Ils ne peuvent pas perdre car ce sont des Américains.
— Il y a les Aliens, dont le but est de s'emparer de corps-hôtes pour faire plein de petits Aliens et submerger l'adversaire. Ils ne peuvent pas perdre car s'ils perdaient il y aurait un film pour dire qu'ils reviennent (*Alien 5*, *6*, etc.).
— Il y a le Predator, dont le but est de blaster tout adversaire digne de lui afin de gagner des trophées. Il ne peut pas perdre car c'est un héros solitaire seul contre tous, et qu'Arnold Schwarzenegger n'est pas dans les cartes adverses.

- **Édité par Harper Prism.**
- **Testé à la GenCon 97 ;**
- **parution en octobre 1997.**

Shadowrun

Au moment de la parution de *Magic*, les éditeurs de jeu de rôle regardaient avec circonspection ce nouveau type de jeu. C'est ainsi que Fasa préféra laisser Wizards of the Coast réaliser le jeu de cartes *Battletech*. Vu le grand succès aux États-Unis de *Battletech*, Fasa a décidé de produire elle-même son nouveau jeu de cartes, basé sur son fameux jeu de rôle : *Shadowrun*. *Battletech* reprenait déjà de nombreux mécanismes de *Magic*, en y intégrant quelques bonnes idées de *Star Wars*, *Vampire* ou *Netrunner*. Pour *Shadowrun*, la démarche est presque identique. On préfère maintenant que les nouveaux joueurs découvrent des jeux avec des mécanismes connus que de vouloir de l'originalité à tout prix. *Shadowrun* est ainsi un mélange entre *Magic* (mécanismes de base) et *Star Trek TNG* (missions à réussir et embûches sur le chemin).
Le principe du jeu : vous contrôlez une équipe de un à six runners dont le but est d'accomplir des missions. Il y a les combattants, les *Magic*iens et les deckers. Des cartes d'équipements, de sortilèges ou de programmes viennent les aider (enchantements locaux), ainsi que des cartes de contacts ou de lieux divers (enchantements généraux). Les cartes de missions (Objectives) rapportent des points de réputation si on les réussit. Chaque joueur peut mettre des épreuves devant chaque mission (là c'est comme *Star Trek*), que l'équipe de runners adverse devra affronter. Pour vaincre ces épreuves, il faut avoir les talents appropriés (genre Social pour faire croire à des gardes du corps que l'on est célèbre et inoffensif) sinon ça blaste (méchants les gardes du corps !). Enfin, il est également possible d'aller foutre sur la gueule de son adversaire si celui-ci essaye de réaliser une mission non protégée que vous vous étiez réservé (quand même quoi !). Ajoutez à cela des dessins tout à fait corrects (j'adore Janet Aulisio) avec très peu de reprises, on obtient un jeu très sympathique, prêt à plaire à tous les amateurs de cet univers (joueurs de jeux de rôle ou lecteurs des romans). On aimerait bien aussi que Fasa fasse comme Chaosium avec *Mythos* : fournir une carte de mission vierge à remplir, que l'on pourrait ainsi adapter aux scénarios disponibles dans le JdR (voire faire une campagne avec des missions à suite, genre : bonus si on fait la mission 2 après la mission 1, etc.).
La bonne idée de *Shadowrun* : il n'y a pas de terrains comme à *Magic*. Les coûts sont payés en nuyens (¥). À chaque phase d'entretien, le joueur choisit soit de recevoir 4¥ soit de remonter sa main à sept cartes. Imaginez une partie de *Magic* sans terrains, mais où l'on peut soit recevoir quatre manas quelconques dans une réserve (qui ne se vide plus à chaque phase), soit remettre sa main à sept cartes. Enfin plus de « mana death » !
Mon plus gros reproche : comme avec *Middle Earth* et avec *Battletech*, on joue les combats (et pleins d'autres actions) avec un dé. Ce qui fait qu'un très mauvais joueur faisant sans arrêt des 6 vaincra souvent un excellent joueur faisant des 1.

- **Édité par Fasa. Disponible en anglais uniquement, en starter decks de 70 cartes et boosterpacks de 15 cartes.**



Télégrammes

Chron X est un jeu de cartes à collectionner, mais avec cartes virtuelles ; Internet et IBM PC indispensables donc.
Leur site : www.ChronX.com.

– *Throne Wars* est une extension pour *Feng Shui* qui comporte de nouvelles cartes, mais aussi quelques réimpressions de cartes de *Netherworld* ou de cartes corrigées de l'édition standard (parution septembre).

– *Age of Heroes*, de chez Renegade Mage Games, est un jeu simple où les héros bastonnent des monstres. Pas de hasard ; d'autres paquets sont prévus « si le jeu marche ». Vendu en paquets de 70 cartes.

Double page présentée par Pierre Rosenthal

Portal

Magic : L'Apprenti sorcier

Portal existe en français et en anglais.

Si vous avez vécu en caisson d'hibernation ces trois dernières années, vous êtes peut-être passé à côté du phénomène *Magic* (en particulier) et autres jeux de cartes à jouer et à collectionner (en général). Même si vous êtes un irréductible rôliste, vous avez déjà dû faire un jour un mini wargame, un *Monopoly* ou un *Trivial Pursuit*. Pour ne pas mourir idiot, Wizards of the Coast vous propose une version simplifiée de son jeu, dont le résultat est tout à fait réussi.

Boîtes et pochettes

Magic est un jeu de cartes dont le but est de réduire à zéro, par divers moyens, les points de vie de l'adversaire (comme vous, il en a 20 au départ). Jusque-là, il pourrait s'agir d'un jeu de société standard. Mais la différence, c'est que chacun joue avec son paquet de cartes, dont la composition est faite avant la partie. Ce principe existe d'ailleurs déjà dans des jeux comme *Car Wars*, où l'on construit sa voiture ; ou dans nombre de wargames où l'on prépare son armée avant la bataille en achetant des unités avec des budgets en points d'armée. Autre différence, plus importante, le jeu mélange un aspect collection et des possibilités de jeu toujours en expansion. *Magic* n'est pas un jeu fini dont tous les éléments sont dans une boîte, c'est un jeu en constante évolution. Si l'on veut constituer des paquets avec des cartes différentes, il suffit d'en acheter de nouvelles, disponibles en pochettes-recharges. Et, de nouvelles cartes sortant tous les trois mois, il faut suivre un peu si l'on veut rester dans la course ; ce qui donne à *Magic* une image de « produit pour riches », même s'il est possible de s'amuser avec relativement peu de cartes.

Dans sa première tentative (très laide d'ailleurs, beuh !) de présenter ce jeu un peu complexe aux débutants, Wizards of the Coast avait proposé un double paquet avec une sélection de cartes, un exemple de partie et un livret de règles. Avec *Portal*, c'est différent puisque l'on a droit à un tout nouveau jeu, indépendant (mais compatible en grande partie avec *Magic*), beaucoup plus simple, très joliment présenté (important quand on veut offrir une boîte à des amis). La « boîte de base » contient deux petits paquets de 35 cartes chacun (les mêmes dans chaque boîte de base), deux mini tapis de jeu, un livret d'initiation et un livret de règles. De plus, on y trouve une pochette-recharge – pour avoir quelques cartes de plus et savoir ce que c'est –; car *Portal* étant un jeu comme *Magic*, on achète aussi ses cartes supplémentaires dans des pochettes.

Premiers pas

Vous êtes donc un Magicien (ou une magicienne). Vous posez devant vous votre petit tapis de jeu (avec un résumé de quelques règles), votre paquet de cartes dessus, après en avoir mis les sept premières cartes dans votre main. À chaque tour, vous piochez une nouvelle carte et faites certaines opérations. Il existe trois types de cartes : les terrains, les créatures et les sortilèges. Les terrains, de cinq types différents, portent un gros symbole de couleur (plaine et soleil blanc, île et goutte d'eau bleue, marais et tête de mort noire, montagne et flamme rouge, forêt et arbre vert). Vos créatures et vos sortilèges appartiennent à l'une de ces cinq couleurs et affichent des petits symboles en haut à droite de leur cadre. Ces symboles indiquent le nombre de terrains correspondant que vous devez poser avant de pouvoir jouer ces cartes. Les créatures sont des cartes que vous posez ensuite devant vous, qui représentent des entités que vous avez invoquées et qui iront combattre votre adversaire (plus il faut de terrains pour les amener en jeu, plus elles sont puissantes). Les sortilèges ont un effet ponctuel, plus ou moins intense sur le cours du jeu (détruire une créature, gagner des points de vie, aller chercher un terrain dans son paquet, etc.). Chaque couleur est liée à un thème : le blanc et la protection, le bleu et le vol, le noir et la destruction, le vert et la vie, le rouge et la force, même si toutes ont des créatures et des sortilèges plus ou moins similaires. Au final, *Portal* est une espèce de *Mille Bornes* en plus sophistiqué, et avec plus de rebondissements. Je n'irais pas plus loin dans le détail ; si vous sautez le pas, les livrets expliquent assez bien les diverses phases du jeu et ses subtilités.

Marche

Si le premier essai avec la boîte de base de *Portal* vous convainc, vous pourrez acheter quelques pochettes-recharges. Contrairement à celles de *Magic*, leur contenu n'est pas complètement aléatoire, il en existe cinq types principaux différents (mais qu'on ne connaît qu'en ouvrant la pochette). Vous y trouverez cinq cartes avec un thème reposant sur une alliance de deux couleurs (blanc-bleu et créatures volantes, verte-rouge et grosse destruction…), une petite fiche expliquant comment construire et jouer ce type de paquets, et dix cartes au hasard de la collection complète de *Portal* (comptant plus de 200 cartes).

Course

Enfin, si vous êtes vraiment accro et que vous disposez de quelques rentrées d'argent régulières, vous pourrez passer à *Magic*. En gros, les principes appris dans *Portal* sont les mêmes que dans *Magic*. Les sortilèges s'appellent des rituels et il y a de nombreux autres sorts. Parmi eux : les enchantements qui changent l'environnement de jeu, ou une autre carte, les éphémères que l'on peut jouer pendant le tour de l'adversaire, les artefacts qui se jouent avec n'importe quelle couleur de terrain, et les interruptions qui permettent d'intervenir quand l'adversaire lance un sort (sans doute les sorts les plus complexes). De plus les créatures sont dotées de capacités variées comme le piétinement, le regroupement, les protections, etc. (*Portal* propose seulement le vol et la traversée des terrains). Bref, vous entrerez dans un monde complexe, passionnant, subtil et riche (dans tous les sens du terme).

Élise Lander

FICHE TECHNIQUE

- **Boîte de base : contient deux mini paquets de 35 cartes chacun, deux mini tapis de jeu, deux livrets explicatifs, une pochette-recharge. Prix indicatif : 60 F.**
- **Pochette-recharge : contient 15 cartes (5 avec un thème et 10 aléatoires) et une fiche conseil. Prix indicatif : 15 F.**

GUARDIANS™

J'espère que vous êtes bien remis de vos émotions du précédent "épisode", qui aura convaincu les plus irréductibles de la qualité graphique de Guardians. Ce mois-ci, nous allons explorer un aspect bien différent de notre jeu préféré.

Les "familles" de créatures sont un des points forts de Guardians : Les jeux Pirates, Fées, Animaux de Basse-Cour ou Chevaliers sont à la fois amusants et efficaces. Mais penchons-nous sur les plus redoutables et aux plus maléfiques de tous : Les Démons et les Diables.

On trouve ces terribles créatures dans les deux extensions comme dans la série de base, mais les membres de l'aristocratie infernale sont rares, comme le cri de joie d'un collectionneur à la vue d'un Avocat ou d'un Vieux Nick vous le prouvera. Pourtant, il n'est pas obligatoire de posséder cinq collections complètes pour faire un jeu Démons et Diables correct, comme l'exemple qui suit va le montrer.

Je suis Le seigneur des abîmes

Commençons par choisir un Guardian digne de diriger notre armée infernale. **Grazhue**, le seigneur du Vice est un choix évident. D'abord, il est tout à fait dans l'esprit du jeu (les démons sont TOUS vicieux) et surtout, son pouvoir sera très utile pour compenser la faiblesse commune à toutes nos troupes : La corruption. Grazhue accumulera des pierres de pouvoir à chaque créature corrompue, qui alimenteront vos multiples influences. Grazhue n'a pas un PMC formidable, mais rien ne vous empêche d'utiliser plusieurs pierres tant que la Vitalité de base de la créature influencée n'est pas dépassée.

Essayez d'obtenir un ou deux Démons et Diables importants, ceux qui ont les Vitalités les plus élevées (**Baalzebub**, **Baal-a-gog**, le **Vieux Nick**). Avec quelques échanges judicieux, ce n'est pas si difficile. J'ai une préférence marquée pour Vieux Nick : Il vole, a une Vitalité de 20, est influençable (ce qui en fait un tueur de Gardien excellent) et peut lui-même influencer vos démons.

Mais l'outil le plus délicat à obtenir sera l'**Invocation de Portail**. Ce sort rare vous permet de renforcer un Bouclier déjà en jeu avec des Démons et Diables de votre enclos à créatures. Grâce à cette carte, vous pourrez dans le même tour prendre d'assaut une Forteresse ennemie et remplacer vos pertes pour reconstituer un puissant bouclier et détruire le Gardien adverse au tour suivant.

Les Hordes de l'enfer

Un bon général d'armée démoniaque se doit de compter dans ses rangs plusieurs **Yandrax**. La Capacité de commandement de ces charmantes bestioles donne deux points de Vitalité supplémentaires à chaque Démon ou Diable en combat.

Effectuons un petit calcul : Un Bouclier composé d'un **Chephros** (Vitalité 9), deux **Horde démoniaque de Kabod** (6), un **Chien Diabolique** (6) et un **Yandrax** atteint une Vitalité de 35 (9+6+6+6+ les bonus) !

Il faut placer le plus grand nombre possible de créatures dans les boucliers avec les Yandrax et ainsi dépasser allègrement la limite des 30 points de Vitalité.

Nos troupes devront donc avoir une Vitalité raisonnable, et être bien sûr des Démons ou des Diables.

Les **Hordes Démoniaques de Kabod** sont formidables dès que vous en glissez plus d'une sous un bouclier. Non seulement elles peuvent se soigner, mais elles peuvent le faire même après une retraite, ce qui est impossible aux Clercs, par exemple.

Les **Chiens Diaboliques** sont d'excellentes créatures grâce à leur bonus en attaquant secondaire. Avec un Yandrax, un Chien peut atteindre une Vitalité de 11 !

Les **Chephros** complètent très bien ce ramassis de damnés. Ces humanoïdes à tête de bouc reçoivent en effet un bonus de 2 à la Vitalité pour chaque Démon ou Diable déjà battu au cours du combat !

Ajoutons à ces troupes un peu rustaudes une touche de finesse avec les **Succubes**, qui régleront efficacement le cas de certaines créatures très fortes, mais qui ont un faible pour la gent féminine.

Quelques invités de plus

Autorisons-nous quelques exceptions. D'abord, quelques **Hideux monstres pustuleux** : Ils sont suffisamment laids pour notre armée diabolique, et surtout ils protègent les Diables et Démons de leur vice le plus commun : la corruption charnelle. Il est parfois vital de ne pas perdre un combat, et une corruption bien placée peut causer une douloureuse défaite.

En outre, les Démons et les Diables sont des Élémentaires, et à ce titre, ils subissent le bonus hors-couleur des Mortels. Certains jeux composés d'Ogres, de Géants, d'Observateurs, ou même les jeux Chevaliers/Invocation de Saint-Ballantine bénéficieront d'un gros avantage sur nos malheureux damnés. Pour remédier à cela, je vous suggère de recruter la **Mort**, en toute simplicité, car elle a un effet dévastateur sur les jeux majoritairement Mortels (elle les tue... étonnant, non ?).

Dernier défaut à supprimer, l'existence dans le monde de Guardians de créatures anti-démons, comme **l'Archange Odessa**. Réparons cette injustice avec une carte tout à fait dans le style du "deck" : **L'Assassin de l'Ombre**. Ce sort ira chercher les créatures vraiment gênantes de votre adversaire et vous en débarrassera avant même qu'elles ne rentrent en jeu. Vous pourrez également regarder le jeu de votre adversaire pendant une minute. Un brave garçon, cet assassin, qui ira sûrement en enfer !

Mais pourquoi sont-ils si méchants ?

Avec ce jeu subtil et délicat, il ne peut y avoir qu'un but : Tuer le Guardian ennemi. Pour cela, il faut composer un ou deux boucliers très forts, avec un Yandrax. Ensuite, votre assaut devra être direct, rapide, les renforts étant envoyés au bouclier le plus avancé, afin de détruire au plus vite une forteresse ennemie. L'Invocation de Portail et la Tour de Téléportation vous permettront un parachutage de créatures pour composer le bouclier fatal au Guardian adverse. Les Chiens Diaboliques et les Succubes sont plutôt efficaces pour ce travail, comme le Vieux Nick, bien sûr.

Guardian : Grazhue
Amélioration : Tour de Téléportation
Terrains : 7 Forets
Boucliers : 9 Boucliers (les Démoniaques de Brom)
Sorts : 5 Dispersion de la Magie, 2 Invocation de Portail, 2 Assassins de l'Ombre, 5 Déjeuner Énergétique
Créatures : 5 Chephros, 5 Hordes Démoniaques de Kabod, 5 Chien Diabolique, 4 Yandrax, 3 Succubes, 3 Hideux Monstres Pustuleux, Vieux Nick, Mort

Et voilà ! Malvenue aux enfers et amusez-vous bien jusqu'à la prochaine fois.

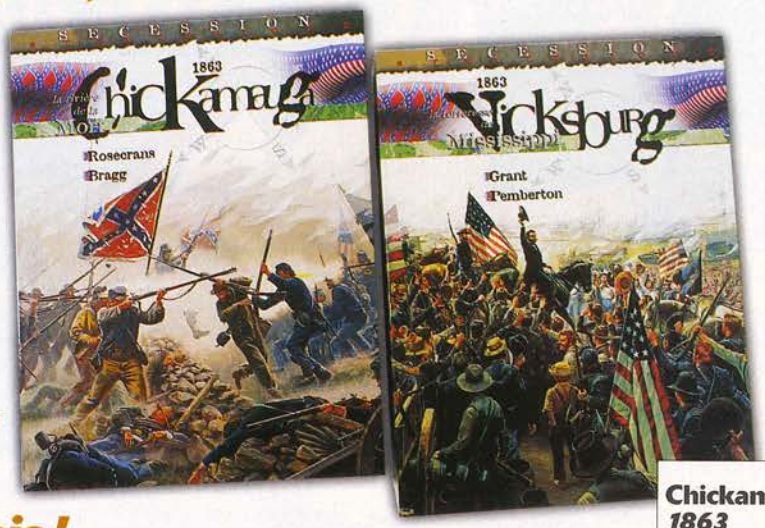
D.F.

Refrain :
Merci, merci, merci à François Olivier pour ses cartes et ses suggestions.

& compagnie

La rubrique des jeux autres

Chickamauga et Vicksburg



La Civil War enfin en français !

L'événement est suffisamment exceptionnel pour être souligné : pour la première fois un éditeur de chez nous, Tilsit Éditions, lance sur le marché deux wargames « en boîtes » et en français sur la guerre de Sécession. Bien sûr, il s'agit d'adaptations de la série Civil War Campaigns de Clash of Arms, et non de créations ; mais, vu leur réputation, l'idée est excellente. Chacune des boîtes couvre une campagne à l'échelle opérationnelle sur une carte découpée en grandes zones (pas d'hexagones !). *Vicksburg* s'attache aux opérations du général Grant pour conquérir l'ultime forteresse sudiste sur le Mississippi, entre avril et juillet 1863. *Chickamauga* permet de simuler les deux mois de la campagne de Bragg et Longstreet contre le nordiste Rosecrans, qui aboutira, fin septembre 1863, à la dernière grande victoire sudiste de la guerre.

Les deux jeux sont frères jumeaux : même système de règles, même présentation impeccable (boîte superbe, cartes et pions élégants et précis, aides de jeu cartonnées). La qualité du matériel, qui est une des forces principales de Clash of Arms, est devenue le cheval de bataille de Tilsit Éditions sur un marché français peu habitué à ce standard.

Le système de jeu est quant à lui parfaitement adapté à l'échelle et aux ambitions de ces wargames. Le ressort ludique principal provient de sa capacité à refléter l'incertitude permanente sur les intentions de l'ennemi qui caractérise la guerre de Sécession. Les pions, brigades ou divisions, se déplacent par piles et face cachée. Chaque joueur ne voit sur la carte que des drapeaux adverses (le verso des pions) sans connaître les forces représentées. Des leurres, se déplaçant comme de vraies unités, ajoutent à la confusion.

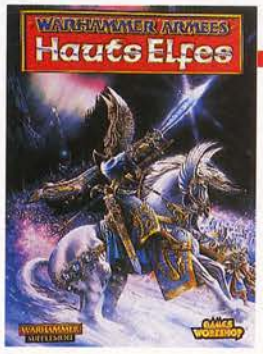
Les batailles sont résolues sur des aides de jeu représentant, en couleur, un « champ de bataille » standard, découpé en quatre zones (aile gauche, centre, aile droite et réserve), où sont déployées les unités.

A l'instar des jeux napoléoniens déjà édités par Tilsit (*Waterloo* et *Iéna*), la tactique ne constitue pas la meilleure partie de la simulation, par ailleurs très performante dans ses aspects stratégiques.

A ce titre, la prise en compte des contraintes de ravitaillement, comme l'importance du commandement, est gérée de façon à la fois simple et efficace. Au bout du compte, *Vicksburg* et *Chickamauga* sont faciles d'accès et procurent, notamment grâce à des situations stratégiques totalement différentes, un plaisir de jeu authentique au cours de parties dont la durée reste raisonnable (cinq heures maximum).

F. B.

***Chickamauga 1863* et Vicksburg *1863* sont édités en français par Tilsit Éditions. Prix : environ 270 F chaque.**



HAUTS ELFES

Voici un nouveau supplément pour *Warhammer Batailles* qui ravira les amateurs d'Elfes, d'armures chatoyantes et de magie balaise (les mages elfiques ne sont pas des rigolos). Comme d'hab chez Games Workshop, le background, toujours destroy, est bien détaillé et des photos couleur donnent une bonne idée de ce que doit être une armée de Hauts Elfes.

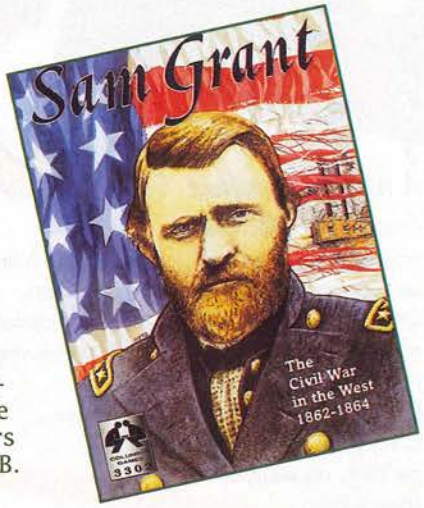
S. O.

Prix : 150 F.

Sam Grant

Une tradition américaine

Columbia Games nous propose un jeu aux caractéristiques originales, sur un sujet, la guerre de Sécession, qui demeure le grand classique des éditeurs américains. Dans *Sam Grant*, il est question des campagnes du front ouest, entre 1862 et 1864, autour des fleuves Mississippi et Tennessee. Il n'y pas de pions, mais des cubes de bois sur lesquels sont collés des autocollants, plutôt ternes, représentant les unités. Derrière cette apparente rusticité se cache un système de jeu précis, qui permet de simuler finement les événements militaires et leur contexte. Les cubes se révèlent extrêmement performants : ils permettent de comptabiliser facilement les pas de pertes (chacune de leurs faces représente un niveau) et de maintenir le secret de déploiement des forces. Pour résoudre les combats, les joueurs utilisent, comme dans *Vicksburg* et *Chickamauga*, de petites cartes, divisées en quatre zones de chaque côté (centre, gauche, droite et réserve), sur lesquelles sont déployées leurs unités. Une dose de tactique dans ce jeu stratégique ! F. B.



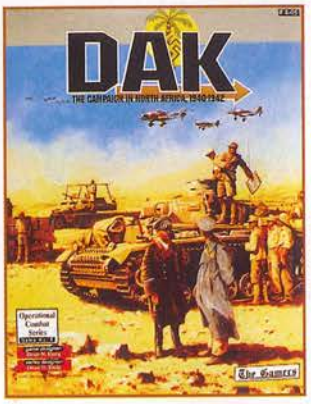
• *Sam Grant* est un jeu en anglais édité par Columbia games. Prix : environ 400 F.

D.A.K. et Crusader

La guerre du désert, en gros ou en détail

L'équipe de The Gamers sort en même temps deux jeux d'excellente qualité, sur des sujets proches, mais d'échelles très différentes.

D.A.K. (Deutsches Afrika Korps) raconte la Deuxième Guerre mondiale en Libye et en Égypte, de septembre 40 à fin 42, avec le luxe de détails et l'obsession de la logistique qui caractérisent la série Operational Combat (*Guderian's Blitzkrieg*, *Enemy at the Gates*, *Tunisia*). L'énorme boîte de *D.A.K.* contient 168 pages de règles diverses, cinq cartes de 55 x 85 cm (de Suez à El Agheila), où vous pourrez faire évoluer 1540 pions, en tours de trois jours.



En un mot, ce jeu est pour les purs et durs, qui ont beaucoup de temps (et d'espace) pour jouer. Les autres passeront leur chemin... et s'arrêteront à *Crusader*. Simulation de la bataille de novembre 41 qui a obligé Rommel à lever le siège de Tobrouk, ce jeu fait partie de la série Standard Combat (*Ardennes*, *Stalingrad Pocket II*...). Séquence classique : mouvement, combat, exploitation par les unités motorisées, ravitaillement. Une carte et 280 pions suffiront aux amateurs de règles brèves et percutantes pour une bagarre intense jouable en une soirée. F.S.

• *Crusader* et *D.A.K.* sont des wargames en anglais publiés par The Gamers. Prix : non communiqués à ce jour.

Tout faux !

Speed, le jeu de cartes dont nous avons parlé dans le n° 107 coûte 60 F et non 160...

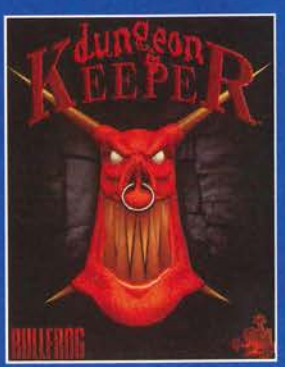
Vavavoum !

Les circuits n° 3 et 4 pour *Formule Dé* sont sortis : Zandvoort 2 est relativement technique et Spa-Francorchamps plutôt rapide. Prix : 110 F.

S. O.

Dungeon Keeper

Ça vous dirait d'éclater quelques aventuriers ? *Dungeon Keeper*, c'est un peu le fantasme ultime de tout meneur de jeu (enfin... de certains). Pas vraiment de scénar, ni de PNJ, rien que des stremons velus qui déboulent dans le labyrinthe mortel d'un donj' amoureusement conçu pour réduire des aventuriers en bouillie. Avec vos imps (serviteurs laborieux), il vous faut exploiter au mieux les filons d'or et bâtir de nombreuses salles pour accueillir des créatures. Celles-ci arrivent par des portails, attirées par la taille de votre donjon. Les monstres, avec leurs défauts et leurs qualités, vivent dans les salles, sauf quand vous les projetez au milieu des combats (qui sont difficiles à gérer précisément). En vue 3D isométrique, l'aspect visuel et l'environnement sonore – parfaits – recréent l'ambiance d'un donjon humide. Pour voir votre création de l'intérieur, vous pouvez posséder une de vos créatures, chacune percevant les choses à sa façon. L'aspect gestion/construction est important, mais un peu répétitif. Naturellement, l'avantage est au défenseur, qui piège ses zones et qui peut faire débouler tous ses hôtes sur la tête des innocents visiteurs... La connaissance de tous les mécanismes et l'optimisation de la gestion du donjon jouent une part décisive dans la victoire finale. Plus d'infos sur les sites web suivants : http://www.scott.net/~sragan/dungeon/ ; http://www.reality-x.co.uk/dkhome.htm. D. M.



Jeu édité par Bullfrog pour IBM PC, compatible avec Windows 95 et processeur puissant. Prix : environ 290 F.

& Co du mois : Frédéric Bey, Didier Monin, Serge Olivier, Frank Stora

Inspirations...

Universalis

À ne pas manquer

Quant on y réfléchit bien, nous autres rôlistes, nous avons quand même un rapport assez particulier avec les faits. Que ce que l'on emmagasine pour le convertir en jolies histoires soit, ou non, la vérité vraie n'a qu'une importance secondaire. L'essentiel est que ce soit bien trouvé... C'est pour ça que la lecture de **TF1, un pouvoir** (Pierre Péan Christopher Nick, chez Fayard) est une lecture plus que conseillée. Laissez tomber les faits ! Dans ce genre de bouquin, ce sont les mécanismes qui comptent, et sur ce plan, le lecteur est servi ! Nick et Péan expliquent en détail comment une grande entreprise peut se constituer en bloc d'influence avant de se transformer, tout doucement, en quelque chose qui ressemble beaucoup à une corpo, avec toutes les adorables caractéristiques de ce genre de bête. Vous voulez des coups tordus ? Des magouilles politiques ? Des haines entre gens de pouvoir ? Des manipulations grossières-mais-plus-c'est-gros-mieux-ça-passe ? Tout y est, et même plus ! Évidemment, si vous vous intéressez au cyberpunk, c'est l'ouvrage rêvé. Mais c'est aussi très intéressant si vous faites jouer dans un univers contemporain (ou tout juste post-contemporain). Après tout, TF1 existe et, pour la rencontrer, il suffit d'allumer sa télé...

Vaut le détour

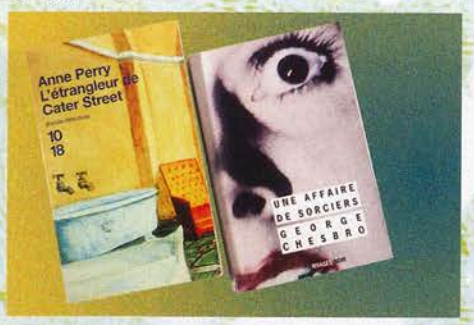
Une affaire de sorciers de George Chesbro (Rivages/Noir) est le genre de bouquin idéal pour vous dépanner lorsque vous avez un scénario à faire jouer le soir même et pas l'ombre d'une idée. On y trouve une bonne louche de polar, une pincée de fantastique et surtout une galerie de personnages absolument réjouissants, allant du détective privé (un ex-nain de cirque répondant au nom de Mongo le Magnifique) au Prix Nobel gravement siphonné, en passant par un troupeau de sorciers du dimanche on ne peut plus jubilatoires, tout à fait le genre de types à jeter dans les pattes des Investigateurs entre deux enquêtes sérieuses. Tout ça se lit vite, se désosse sans problèmes et fait une très bonne histoire, qui retiendra bien les joueurs pendant une soirée. Mieux : ce roman fait partie d'une série. S'ils sont tous comme ça, je me suis découvert un nouvel auteur de chevet...

Tout à fait à l'autre bout du monde du polar, **L'étrangleur de Cater Street** (Anne Perry, 10/18) nous plonge dans un monde suranné où, lorsque l'on est une jeune fille de bonne famille, on ne part pas à la chasse au tueur fou – même quand on a des dispositions pour ça, et que l'assassin a l'effronterie de liquider vos propres domestiques. Et on ne parle pas aux policiers, non plus. Ils sont tellement VULGAIRES ! C'est un gentil petit polar, vite lu, et surtout une remarquable description des très mauvais côtés de la bonne société victorienne, qui est à la fois mesquine, étroite d'esprit, snob et bornée. L'intrigue est un peu trop légère pour soutenir un scénario, mais c'est une source idéale pour *Cthulhu* ou pour *Falkenstein* – et, accessoirement, une bonne source de réflexion sur les contraintes psychologiques imposées par le milieu.

Pour les curieux

Je sais, ça n'intéresse que 10 % d'entre vous, et encore, mais des fois ça fait du bien de céder à ses obsessions. Donc, **Polgara the Sorceress** vient tout juste de sortir en anglais (David et Leigh Eddings, Haper & Collins). Vous savez quoi ? C'est bien. Bien, bien, bien. Et encore mieux que ça, en fait. Et donc, en route pour les mémoires de dame Polgara, immortelle, magicienne toute-puissante ou peu s'en faut, cuisinière émérite et mère adoptive du héros de la *Belgariade* (si vous ne l'avez pas encore lu, vous passez à côté de la meilleure série de fantasy du siècle, et je pèse mes mots). C'est toujours drôle, facile à lire et plein de bonnes idées...

Encore un coup dans la série « ça ne va pas passionner tout le monde », mais ceux d'entre vous qui ont accès à Internet devraient faire un saut sur **http://city.net/regions/**. C'est un gigantesque guide touristique à l'échelle mondiale (en anglais, bien entendu). Pour chaque pays ou presque, on trouve les informations de base susceptibles d'intéresser un étranger qui débarque, un plan des villes principales, des adresses de restaurants, la météo du jour et tout un tas d'autres trucs d'un intérêt éminemment variable... Si vous avez envie de faire jouer dans un coin exotique du monde, faites-y un saut. Après tout, un quart d'heure de consultation vous coûtera toujours moins cher qu'un guide Vert.



Pour comprendre l'Égypte antique, de Jean-Michel Thibaux (Pocket), est un petit dictionnaire très bien fait, bourré de noms de dieux, de villes, d'individus qui ont marqué les trois mille ans d'existence du plus vieil empire du monde. C'est en poche, ça ne coûte pas cher, et on a toujours besoin de ce genre de petit bouquin quand on est, par exemple, un Gardien des arcanes consciencieux. (C'est l'idéal pour ne pas se couvrir de ridicule dans des dialogues du genre : « Oui, d'accord, mais ton gars, là, le Pharaon noir, il était de l'ancien ou du nouvel Empire ? » « Attendez une seconde... le scénario dit : juste avant Djèser... donc... vers 2800 avant J.-C., et avec une date pareille, ça doit être l'ancien empire. Content, monsieur le pinailleur ? »)

Tristan Lhomme

SF & Fantasy

Bon appétit !

Il peut paraître curieux qu'il ait fallu quinze années pour que **Le vaisseau elfique**, de James P. Blaylock, soit enfin traduit en France. Ce premier volume d'une trilogie de fantasy est sans doute l'une des œuvres les plus agréables qu'il m'ait été donné de lire depuis bien des années. Roman picaresque situé dans un univers profondément attachant, il décrit les aventures du maître fromager Jonathan Bing et de ses compagnons, obligés par les circonstances à descendre le fleuve Oriel pour se rendre chez les elfes. Néanmoins, ce ne sont pas les événements qui importent dans ce livre, mais bel et bien tout ce qui les entoure : les descriptions paisibles ou alléchantes, l'humour omniprésent, la légèreté du ton. Sans jamais basculer dans le pastiche ou la parodie, Blaylock revisite à sa manière la mythologie de Tolkien, avec autant de respect que d'ironie, et c'est un vrai bonheur que de se laisser emporter par ses personnages et de se laisser séduire par son ton de conteur merveilleux, auquel rend justice la traduction de Pierre-Paul Durastanti. Les amateurs vont se régaler. (Rivages « Fantasy ».)

Danseurs, acteurs et extraterrestres

Avec **Danse aérienne**, Nancy Kress se penche sur l'incidence des biotechnologies du XXI[e] siècle sur la danse classique. Sur une structure policière efficace, qui permet de faire avancer l'intrigue sans temps morts, ce court roman joue – avec succès – la carte du réalisme d'après-demain, posant au passage un certain nombre de problèmes qui ne tarderont guère à devenir d'actualité, au rythme où évolue la science médicale. Ajoutez à cela une astucieuse intériorisation d'un chien transgénique qui ferait un PNJ très intéressant, et vous obtenez l'un des meilleurs textes publiés cette année. Rien que ça. (Étoiles Vives « Science-fiction ».)

Les pêcheurs du ciel, de Tim Powers, est sans doute une œuvre de jeunesse, mais que cela ne vous empêche pas de vous précipiter dessus, si ce n'est déjà fait. Dans un improbable Los Angeles du futur, où ce sont des hommes-oiseaux qui jouent les percepteurs et où les flics androïdes mangent de l'herbe, un moine en fuite entre dans une troupe de théâtre et se retrouve mêlé à un complot contre la municipalité sclérosée. L'influence de Philip K. Dick est nette dans ce roman, écrit au mi-

lieu des années 70, mais la personnalité de Powers est déjà bien marquée, et certains détails annoncent des œuvres plus matures, comme *Les voies d'Anubis* ou *Date d'expiration*. (J'Ai Lu « Science-fiction » n° 4512.)
Adaptation romanesque d'un jeu vidéo, **La directive Pandora**, d'Aaron Conners, a tout d'un bon polar un tantinet parodique, avec son narrateur mettant un soin scrupuleux à se goudronner les poumons et à s'imbiber de bourbon et d'autres boissons fortes. L'intrigue, amusante variation sur le thème du crash de Roswell, ne casse certes pas des briques, et sa conclusion s'avère assez décevante – quoique fort logique –, mais on suit l'enquête avec plaisir, notamment grâce à une savoureuse galerie de personnages. (Fleuve Noir « Virtuel » n° 5.)

Un peu de tout

Il existe deux séries de romans tirés de *Aux frontières du réel*. D'une part, de laborieuses adaptations d'épisodes, comme **Entité biologique extraterrestre** ou **La guerre des coprophages**, courtes histoires au même format que la série *Peur Bleue* (1). De l'autre, sous la présentation habituelle des J'Ai Lu, des textes plus copieux proposant des aventures inédites, comme l'inquiétant **Les gobelins**, de l'écrivain d'horreur Charles Grant, ou **Ruines**, un palpitant récit signé Kevin Anderson, où la civilisation maya joue un grand rôle. (J'Ai Lu nos 4527, 4528, 4099 & 4363 respectivement.)
Earthdawn est une nouvelle série du Fleuve Noir, dans la lignée des *Royaumes Oubliés* ou de *Shadowrun*. La première trilogie publiée, de Christopher Kubasik, démarre fort bien avec **L'anneau de la mélancolie**, qui pose une situation psychologique originale et intéressante, malheureusement résolue sans grande subtilité. L'on retombe ensuite, avec **La voix de la sorcière** et **Souvenirs empoisonnés**, dans une fantasy tout à fait standard. Dommage. (Fleuve Noir « Earthdawn » nos 1, 2 & 3.)
Les fans de Serge Brussolo vont sûrement apprécier **L'empire des abîmes** et **Les invisibles**, où la Canadienne Kitty Doom met en scène un « médiateur de crise » confronté à des énigmes tout à la fois grotesques et malsaines. Le premier est assez distrayant, le second plus imaginatif. (Denoël « Présence du Futur » nos 580 & 581.)
Born Killer, de Patrick Eris, roman d'action sans temps mort, conte la brève odyssée de Jason Born, un tueur ramené à la vie dans un monde post-cataclysmique déliquescent, et dont les certitudes commencent à basculer lorsqu'il renonce à abattre un homme-serpent parce qu'il le trouve « trop humain ». Un livre efficace, intelligent et moins violent qu'il n'en a l'air. Attention : il est diffusé uniquement en kiosque. (S.E.N.O. « Les Quatre Dimensions » n° 5.)

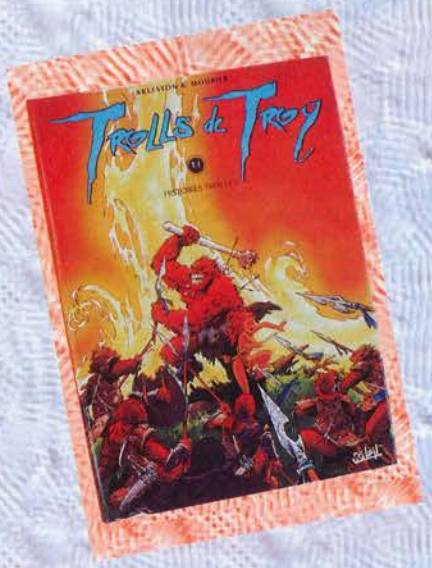
Roland C. Wagner

(1) Consacrée à des romans d'épouvante pour adolescents, parmi lesquels « Week-end fatal », de Christopher Pike (J'Ai Lu n° 4525), constitue un scénario tout trouvé pour une murder-party originale.

Bande Dessinée

Guerre aux Trolls

Lanfeust de Troy, vous connaissez ?
Ses aventures épiques, ses fans, ses femmes, Hébus son Troll « apprivoisé »... Le chouchou de l'été va vous permettre à présent de remonter le long de l'arbre généalogique de ce dernier, jusqu'à son grand-père, un certain Tétram.
Sachez seulement que quelques siècles avant la naissance de Lanfeust, les hautes autorités d'Eckmül avaient décidé de se lancer dans la « Grande Guerre d'Extermination des Trolls ». Des armées d'humains ont alors tenté d'éradiquer cette race poilue et combative. C'est le prétexte d'une grande quête menée par Teträm et sa fille adoptive (une humaine, si, si...), ils vont devoir parcourir les territoires magiques de Troy afin de lever l'enchantement qui maintient asservi leur peuple (dont le moindre des défauts est d'apprécier la chair humaine !).
Tout cela est conté dans **Trolls de Troy**, T1, *Histoires trolles*, une aventure signée par Arleston et illustrée par Mourier, (qui délaisse provisoirement *Les feux d'Askell*), chez Soleil. Les amateurs de *Lanfeust de Troy* trouveront ici un indispensable complément à la compréhension du monde et des relations conflictuelles humains/trolls. À utiliser avec tous vos jeux méd-fan habituels.



De près ou de loin...

Si vous n'êtes pas resté enfermé tout l'été dans un trou, sans télé ni journaux, vous n'avez pu échapper à *Batman et Robin*, le film. Vous trouverez tous les détails des pouvoirs, des armes et du matériel des bons et des méchants dans **Batman et Robin**, le magazine officiel du film, aux éditions Semic. Comme dans les autres films de la série, ce sont les vilains qui sont les plus intéressants, et vous saurez tout sur les costumes et les origines de la pulpeuse Poison Ivy et du glacial Mr Freeze.
À part ça, un peu plus loin dans le futur, Vents d'Ouest propose la suite des aventures de **Cybersix**, tome 9, de Meglia et Trillo. L'héroïne de la série, humanoïde, seulement à moitié humaine, est enceinte (enfin) et sa route va croiser celle d'un vieux policier à la recherche de sa fille, disparue depuis plusieurs années. Rien de directement exploitable dans cet album, sinon une histoire complète de 200 pages, pleine d'idées (noires pour la plupart) sur ce à quoi un monde cyber peut ressembler...
Encore un saut dans le futur, où Jag et Bati jettent les bases d'une société galactique idéale, dans le premier volume des **Chroniques originelles**, chez Soleil. Sur fond d'énigme martienne, on y découvre les écoles qui enseignent les quatre meilleures techniques de combat de l'univers connu, et l'ébauche d'une sorte de conspiration à l'échelle galactique. Si le space opera est votre tasse de thé, cette série pourrait bien être une source renouvelée d'inspiration. À suivre, avec intérêt !

Dans un tout autre ordre d'idée, **Le troisième testament**, tome 1, de Dorison et Alice (Glénat), peut vous donner de très bonnes idées, comme base à des aventures méd-fan (essayez *Miles Christi* ou *Ars Magica*, pour voir), ou comme prélude à la création d'une société secrète à faire renaître dans *Nephilim* ou *Cthulhu*. En fait, cet album est le début prometteur d'une aventure mystico-biblique, servie par un excellent graphisme (en particulier quelques paysages et architectures à couper le souffle !).

Un peu de tout

Pour continuer dans le méd-fan, vous pourrez trouver dans **Le dernier titan**, de Tarquin et Fino (Soleil), quelques bonnes idées à mettre en œuvre, tous systèmes confondus, mais spécialement applicables à un jeu comme *Guildes* (le voyage, la découverte, l'inconnu, voire les échanges commerciaux ou encore l'esprit de conquête...).
Si c'est d'une enquête façon James Bond dont vous avez besoin, **Le ventre du Doryphore**, de Pop et Buche (Dargaud), devrait faire l'affaire, avec force espions, satellites, plongée sous-marine, poursuites en voiture... rien n'y manque ! Toujours dans le même esprit, avec une touche exotique, le tome 8 de *Largo Winch* (**L'heure du tigre**, de Francq et Van Hamme, chez Dupuis) vous entraînera en Birmanie, pour rien de moins que prendre d'assaut une prison. Qu'est-ce que ce bon Largo ne ferait pas pour aider un ami dans le besoin, on se le demande ! Dans la lignée, vous pourrez aussi tenter le coup avec **Bombardier pour Mexico**, de Blanc-Dumont et Greg (Dargaud), une aventure cinématographique pour l'agence de détectives Blue Sky. Une arnaque « intelligente » pour faire passer de la drogue entre Mexique et États-Unis, très facile à mettre en scène ! Et si James Bond ne vous plaît pas, je suis certain qu'avec *Shadowrun*, ça marche aussi.

Pour terminer

Vous avez certainement découvert cet l'été dans *Libération* le douzième épisode de *XIII*, **Le jugement** (Vance et Van Hamme, chez Dargaud). L'album sera disponible à la FNAC à partir du 13 septembre et il promet de détonantes révélations sur l'un des secrets les mieux gardés de l'histoire américaine. En plus, et c'est une première, un CD-Rom permettra de « jouer au journaliste » et de revivre les onze volumes déjà parus. Si vous arrivez au bout des différentes énigmes proposées sur le CD-Rom, vous aurez le privilège d'interviewer XIII lui-même !

André Foussat

Petites annonces

ACHATS

— Ach. **Battle System pour AD&D**. Delphine et Olivier, entre 19 h et 23 h, au : 04 76 15 32 40.
— Je **recherche l'ancien Dragon Ogre Citadel et anciens Regiments of Renown.** Michel, en soirée, au : 01 39 80 87 00.
— Ach., éch. **tout sur Star Wars : JdR, cartes, jeux de plateau...** Yvan Jourdain, tél. 00 41 32 731 76 17 **(Suisse)**.
— Ch. **White Dwarf français de 1 à 30 ainsi que les anglais de 1 à maintenant**. Écrire à Seb - Rue de la Louise 105 **- 7340 Wasmes (Belgique)**.
— Achète **figurines Skaven Wh. B.** Demandez Baptiste au : 01 34 73 07 85.
— Achète **wargame Tomorrow the World de WWW**. Faire offres au : 02 43 80 61 41 ap. 20 h demander JS.
— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents**. René Battle - 2 impasse du Cerf, lot du Lac RM2 **- 66210 Matemale**. Tél. 04 68 04 47 64.
— Ach. **tbe War of the Ring, Elric the Necromancer, Beastlord, Kings & Things**. Tél. 02 98 29 97 44 le week-end.

PARTENAIRES

— Joueur **ch. partenaires (pas bourrins) pour parties d'AD&D et autres (âge : 15 à 20 ans) à Colmar**. Tél. Ismaël ap. 18 h au : 03 89 80 16 15.
— MJ **cherche joueur(euse)s, 20 ans mini et dispo. cet été pour parties de JdR sur Grenoble**. Cédric au : 04 76 09 44 14 (avant 21 h).
— MJ / joueur **ch. MJ / joueur(euse), 20 ans et plus, tout JdR sur Brest, même cet été**. Contacter Christophe au : 02 98 80 64 40 **(29)**.
— Cherche **joueurs Warhammer 40 000 pour jouer le soir et le dimanche**. Bob au : 01 48 44 80 65 (répondeur).
— Débutant **recherche joueur pour une initiation au JdR**. Michaux Didier - 2 cité du Sentier de St-Rémy **- 59330 Hautmont**.
— Rôliste 18 ans **cherche joueur(se)s sur Paris et région parisienne**. Tél. Céline, de 12 h à 22 h, au : 06 11 97 23 36 ou au : 01 48 48 98 90.
— MJ / PJ 34 a. **Cherche PJ / MJ + 20 a. - RP - pour AD&D, Diplo, etc. Humour et curiosité exigés**. Tél. à Kris au : 06 60 92 56 70 **(92)** ou au : 01 39 23 80 24 **(78)**. Bye.
— MJ / joueur 23 ans expérimenté **cherche MJ expérimenté pour jouer dans AD&D Royaumes Oubliés**. Tél. Stéphane 01 60 92 00 45 **(Paris et 91)**.
— MJ **ch. désesp. joueur(euse)s 20 ans mini. pour Chât. Falk., Whr. Btle, Queyras H-Alpes (05)**. Stéphane au : 04 92 46 70 52.

ÉCHANGES

— Éch. **Guildes, Torg, Berlin XVIII, Cyberpunk contre INS/MV, Toon, Gurps Warehouse 23, Dieu est mort**. Boumet Damien après 18 h au : 05 53 93 74 41.
— Éch. **cartes SW Premier + New Hope + Hoth + cartes Star Trek + cartes Waterloo**. Thierry au : 01 47 85 09 77.
— Éch. / ach. **cartes Guardians (vf)**. Contacter Jean-Claude au : 01 47 68 54 34 **(92 Courbevoie)**.
— Éch. **Livre de base Shadowrun contre Livre de base Kult, Polaris ou autres, ou contre fig. peintes**. Dem. Greg. au : 03 85 81 68 84 mess. rép.
— Éch., vds, ach. **cartes Guildes (R, U, C). Rech. « Aicha » & « Maison des droits guerriers »**. Cal Pierron Jérôme - DA160 SSIS, Ouakam Air **- Dakar (Sénégal)**.
— Éch., vds, ach. **cartes Magic liste sur demande**. Denis Schalck - 13 C bd Diderot **- 25000 Besançon**. Tél. 03 81 50 76 34 entre 20 et 21 heures.

DIVERS

— **JPC sur les combats de rue. Pour recevoir les règles envoyez 6,70 F à** A. Cattet - 347 av. des Filagnes **- 06700 St-Laurent-du-Var.**
— **Peintre expérimenté propose cours de peinture de figurines initiation et perfectionnement. Progrès rapides.** Michel Dauvillier - 139 rue Louis Lherault **- 95100 Argenteuil**. Tél. le soir au : 01 39 80 87 00.
— **Je peins vos figurines toutes échelles / époques échantillon sur demande**. Laurent au : 05 61 87 86 11.

VENTES

— Vds **Blood Bowl Zone Mortelle 120 F, Table Ronde 80 F, Strombringer 60 F + sup. AdC**. Demander Laurent au : 04 78 31 74 47.
— Vds **Official Encyclopedia + cartes Magic**. Gaël au : 03 26 97 66 75.
— Vds **Mage + écran, Warham. 40K + arm ork Sp. Marine, Warham. JdR + écr. + ext., armées Warham. Bat., Epic anc. édition + armées.** Aurélien ap. 18 h au : 01 69 09 23 10.
— Vds **Codex Ultramarines et Hauts Elfes 100 F + figs Empire neuves + AD&D1 vf 150 F + Unearthed Arcana vo 85 F.** Bruno au : 04 74 87 73 93.
— Vds, éch., ach. **cartes Star Wars. Vds Kult tbe**. Contacter François au : 04 79 37 58 30 **(73400 Ugine)**.
— Vends **nombreux jeux (Wargames, JdR) dont Collectors**. Liste contre enveloppe timbrée à Ch. Simon - 3 rue du Burtul **- 56100 Lorient**.
— Vds **important lot de cartes Spellfire, 1re édition bords noirs Metw et échange ou vends ou achète cartes Magic**. Tél. 02 47 39 65 38.
— Vds **W. Battle + W. Magie + livres armées (Skavens, Morts V., Hauts Elfes, Nains) + armée Hauts E. et Morts V.** Olivier ap. 7 h 30 au : 05 61 82 29 87.
— Vds **JdR + sup. Hurlements, Maléfices, Légendes Celtiques, Avant Charlemagne, Gurps + divers magazines, livres**. Tél. Christophe : 02 98 80 64 40.
— Vds **romans Royaumes Oubliés 1 à 19 + Ravenloft 1 à 5. Tbe 20 F un ou 50 F la trilogie**. Ludovic au : 01 64 24 18 32.
— Vds **Ogre Deluxe 70 F, AD&D Manuel des Psi 50 F, La Guerre des Héros 100 F**. Olivier Vermaut après 19 h au : 03 20 37 58 17.
— Vds **Star Wars 2 éd. 140 F, + sup. Thrawn trilogy 100 F + Manuel du Maître 70 F + Commando Shantipole + Heavy Metal 130 F**. Tél. 03 27 48 90 32.
— Vds **cartes Middle Earth à l'unité ou collection**. Jean-Marc le soir au : 04 67 72 44 51.
— Vds, éch., ach. **cartes Star Wars, Spellfire toutes collections, recherche Obi One Kennobi en urgence**. Demander Neveu Grégory après 20 h au : 02 40 70 34 38.
— Vds **Bloodbowl 3ème édition + supplément Zone Mortelle + toutes les figurines + 40 figurines 2e édition. Val. 5000 F vendu 4000 F**. Tél. 01 45 47 67 45.
— Vds **armée Blood Angels + 350 opts + W40K + DM + 2 Codex. Px très intéressant. Cherche joueurs AD&D, Mekton Z et Cyberpunk** sur le Doubs. Séb : 03 81 67 34 88.
— Vds **lot Casus Belli n° 1 à n° 60 + divers autres n°**. Tél. après 19 h au : 01 48 72 44 08.
— Vds **figurines Space Marine pour Warhammer 40 000**. Demander Martial au : 03 20 71 69 49.
— Vds / éch. **wargames, revues, JRTM + Les Voleurs de Tharbad, cartes L5R, Lidless Eye...** Philippe, ap. 20 h, au : 04 77 79 14 43 **(42390 Villars)**.
— Vds **fig. Citadel Haut Elfe et Eldar boîte base, nbreux livres d'armée, prix très intéressant**. Demander Pierre-Yves au : 03 20 91 00 83 **(Lille)**.
— Vds **Scales, sup. RQ, Dragon Radieux, Tatou**. Philippe au : 03 83 40 20 61 **(54000 Nancy)**.
— Vds **sup. Nephilim / sup. AD&D2 tbe**. Contacter William le week-end ap. 19 h au : 02 32 45 92 66 **(27 Bernay)**.
— Vds **matériel JdR, revues (White Dwarf vo) et livres HF, SF etc.** Tél. Fréd, après 20 h, au : 04 79 28 30 85.
— Vds **cartes Magic + sup. AD&D (1 et 2 éd.)**. Olivier, après 20 h, au : 03 80 22 29 74.
— Vds **nbreux JdR + sup. + revues prix sacrifiés**. Pour liste écrire : O. Chastan - 529 bd du Puits de Cales **- 121000 Millau**.
— Vds **en tbe sur Gujan M. RuneQ. + écr. + Genert. + D. de Gloran. + M-A-E-Ciel + S. le Sign. du Chaos ; val. : 980 F vendu 490 F**. Manu au : 05 56 66 55 53.
— Vds **Codex Ultramarines + Hauts Elfes 100 F + fig. Empire + AD&D1 : 150 F + Unearthed Arcana vo 85 F**. Renaud au : 04 74 87 73 93.
— Vds **nbx JdR + sup. : Nephilim, Ambre, SW, Gurps. Très bon prix**. Demander Jonathan le soir au : 02 99 44 04 62 **(Dépt. 35)**.
— Vds / éch. **jouets Star Wars : figurines, véhicules (Kenner 78-85)**. Liste au : 03 84 96 01 61, heures repas.
— Vds **Cyberpunk + sup. + Légendes Cont. Oubliées + sup., achète figurines Skavens**. Bertrand au : 01 30 08 98 33.
— Vds **Cyberpunk + 9 sup. vf et 3 sup. vo valeur 1700 F cédé à 900 F**. Contacter Ben au : 03 25 82 26 33.
— Vds **Storm. + Hawk. + Vamp. + Wargam. + Kult + Maléfices + nbx ext. + JdR**. Guy au : 02 47 93 07 60.
— Vds **Fantasy Warrior, Full Metal Planète, Les Heros Œil Noir, Dracula, Aristo**. Laure Poulain - 25 rue des Martyrs **- 93330 Neuilly-sur-Marne**.
— Vds **jx Wh.40K = ultra ; Stealers, Chaos + Epic = 1 Titan Reaver**. Demander Sylvain le week-end au : 04 92 63 29 32.
— Vds **l'encyclopédie oficielle Magic**. Gaël Laurent - 7 rue des Charmilles **- 51500 Sermiers**. Tél. 03 26 97 66 75.
— **Attention, collector's vds AD&D1 vo tb état : PH, DMG, MM1&2, Fiend Folio, Unearthed Arcana, Legends & Lore**. Tél. 01 43 37 96 06.
— Vds **Torg + ts sup. 450 F, Chât. Falk. 120 F, Shaan 80 F, Bitume + écran 60 F, Paris. B 50F, Berlin XVIII 60 F.** Tél. David au : 05 56 89 15 34 (33).
— Vds **Warhammer Quest neuf jamais servi 350 F**. Ludovic au : 01 64 24 18 32.
— Vds **collection Magic valeur 4000 F vendue 1900 F**. Demander Nicolas au : 05 62 42 99 04.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 108
Parution n° 109 : 3 octobre 97. Date limite : 12 septembre 97.

Classement
☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

Glossaire

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

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

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

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

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

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

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

GN : Grandeur-nature.

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

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

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.
• **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
• **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques 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 14 h 30 à 19 h ; le soir à partir de 20 h 30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h. 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 14 h à 19 h. 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 14 h à 20 h. *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 20 h 30, samedi 14 h 30 (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 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h 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 21 h et le samedi à partir de 15 h ; 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 20 h 30. *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 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. *Boutique* : « L'Œuf 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 14 h à 19 h et de 21 h à 8 h. *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° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18 h à 24 h. *Responsable* : Thomas Osipowicz ; tél. : 01 44 09 99 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 », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

La vie des clubs

Cette page est celle des clubs. C'est ici que vous pouvez faire connaître l'association que vous venez de créer, rappeler l'existence de votre club, donner vos horaires, signaler vos besoins, etc. N'hésitez pas à nous écrire. La liste des clubs d'initiation devrait s'agrandir, alors si vous souhaitez en être, manifestez-vous !

Lille

Apparition d'un nouveau club à Lille. **Les Conteurs de légendes** existent en fait depuis janvier et se réunissent à la maison de quartier Lille St-Maurice, 82 rue St-Gabriel, à proximité des métros Caulier et St-Maurice Pellevoisin. Contact : Etienne Lemaire au 03 20 04 58 56, e-mail : Etienne.Lemaire@univ-lille1.fr. Les Conteurs ne souhaitent pas rester seuls dans leur coin, aussi seraient-ils enchantés que d'autres clubs de la région se manifestent à eux.

PACA

Le Dragon d'Azur est une association toute nouvelle toute belle qui s'est donnée comme but de dynamiser le petit monde du jeu de rôle dans le Var et les Alpes Maritimes. Comment ? En organisant des rencontres, des GN, et en éditant un fanzine, *Langue de Dragon*, dont le n° 1 sort le 15 septembre. ✉ : Dragon d'Azur, Eric Grisendi, le Cymanthe B2, 425 corniche Fahnestock, 06700 St-Laurent du Var. ✆ : 04 93 07 08 42. E-mail : dragon.dazur@usa.net

Essonne

Naissance du **CDEJDRS**, c'est-à-dire du Comité Départemental Essonnien De Jeux de Rôle et de Simulation. Ce comité, créé en association avec la FFJDR, souhaite rapprocher les joueurs actuels et futurs en Essonne. Concrètement, cela donne la publication de *L'estafette*, un annuaire des manifestations organisées dans le département, qui devrait devenir un vrai fanzine. De plus, le Comité cherche à créer une licence pour dégager joueurs et assocs des obligations administratives liées à l'assurance « responsabilité civile » obligatoire pour utiliser des salles communales ou un terrain de GN. ✉ : Comité Départemental Essonnien de Jeux de Rôle et de Simulation, Grégory Janer, 120 rue Championnet, 75018 Paris. ✆ : 01 42 64 81 25.

Clermont-Ferrand

Le club **Némésis** réapparaît, tel le vengeur masqué, là où on ne l'attendait pas. Nous sommes donc en mesure de vous communiquer sa nouvelle adresse. ✉ : Némésis, Mathilde Gory, 2 bis rue du Clos-Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : 04 73 34 15 96.

Neuchâtel (Suisse)

Cédant à leur « démarchage », nous vous informons que **Les Dés Marcheurs** accueillent tous les joueurs de jeux de rôle, de cartes, de plateau et de wargames, pour jouer à, entres autres, *Pendragon*, *Guildes*, *Diplomatie*, *Netrunner*, etc. ✉ : Les Dés Marcheurs, Bachelin 12, 2000 Neuchâtel. ✆ : 032 725 16 33 (Bernard) ou 032 835 34 66 (Christian).

Debriefing

30e GenCon
Pèlerinage à MECCA

MECCA, c'est le nom du grand centre de conventions qui se dresse au centre de Milwaukee, où se tient depuis des années la GenCon, la plus grande manifestation mondiale de jeu de rôle. Pendant quatre jours, le rôliste y est roi – et accueilli comme tel, ce qui est difficile à imaginer en France.
L'ambiance qui règne à l'intérieur est indescriptible : prenez un hall grand comme celui de la Porte de Versailles, entassez-y quelques dizaines de milliers de rôlistes, tous les éditeurs anglophones du monde, rajoutez quelques allumés déguisés en Klingons ou en Dark Vador, sans oublier des guerrières vêtues de bikinis en cottes de mailles – si si, on en a vues (hélas, elles ressemblent rarement à celles d'Elmore, plutôt à des pubs pour Olida ; le résultat est… écrasant).
Bien sûr, la grande nouvelle est le redémarrage d'*AD&D*, symbolisé par une avalanche de nouveautés très attendues (depuis six bons mois, pour la plupart). Les responsables de TSR et ceux de Wizards of the Coast apprennent petit à petit à se connaître. On verra à terme ce que donne le mariage…
Cette année, la tendance est… à l'absence de tendance.
Les éditeurs établis estimaient que le creux de la vague est tout juste derrière eux ; mais cela n'empêchait pas de nombreux petits jeunes de se lancer, et ceux qui avaient marqué un essai l'année dernière de le transformer en beauté (ainsi, *Deadlands*, qui avait un grand stand plein d'entraîneuses, d'officiers de la guerre de Sécession et de cow-boys).
LE gros succès de cette année est *Legend of the Five Rings*, dans ses deux incarnations, cartiste et rôlistique. Le jeu de rôle * est déjà épuisé, un mois à peine après sa sortie. Quant aux cartes, elles ont généré une animation telle qu'à certains moments, on frôlait l'émeute…
Il semble que le jeu soit promis à un bel avenir.
De son côté, Greg Stafford menait une double vie : de jour un aimable businessman qui se prépare à créer une nouvelle société pour éditer, d'ici un an et demi, un jeu de rôle gloranthien ; et de nuit le « révérend Greg », organisateur de sacrifices humains en l'honneur du grand Cthulhu. Ce dernier a fait une visite remarquée dans les salons du *Hyatt Regency*… Et Peter Adkison lui-même a échappé d'extrême justesse au couteau du sacrificateur en chef.
Dans le genre cocorico, il y a les Anglais d'Hogdshead Publishing. Immédiatement après avoir vu le dernier *Casus* et notre article *Best of suppléments*, ils ont imprimé une affiche « Élue par Casus Belli meilleure campagne de tous les temps » et l'ont placardée à côté de leur réédition de la *Campagne impériale* pour *Warhammer*.
Enfin, chez White Wolf, on célébrait la sortie de la deuxième édition de *Changeling* (beaucoup mieux et à peine plus chère que la précédente, et n'oubliez pas de prendre l'écran… et le badge… et le premier supplément pour *Werewolf – The Wild West*).
Plus rigolo, une bande de cinglés en blouse blanche faisaient passer des tests de potentiel psi aux futurs joueurs d'*Æon*, le prochain jeu de WW, à paraître en novembre.
Pour ce qui est de l'avenir, une chose paraît relativement sûre : la GenCon 1998 se tiendra encore à Milwaukee.
Ensuite, mystère…

* Voir de quoi il est question pp. 22-23.

En direct de la GenCon
Les années Donjons

La GenCon de cette année a bien évidemment été marquée par le rachat de TSR par Wizards of the Coast. Nostalgie aidant, Casus a demandé à Gary Gygax de nous raconter les débuts de *Donjons & Dragons*…

Casus Belli : Alors, comment tout a commencé ?
Gary Gygax : En fait, *D&D* a existé avant qu'il y ait un TSR. Nous aimions jouer au jeu d'histoire avec figurines. Un de mes amis, Jeff Parent, est arrivé un jour avec un set de règles qu'il avait intitulé simplement « Medieval Miniatures Rules », où une figurine symbolisait 20 hommes. Je me suis dit : ce truc pourrait être encore mieux si une figurine symbolisait un seul homme. Pendant l'hiver 72-73, j'ai donc rédigé une quinzaine de pages de règles, que j'ai envoyées sur des campus où je connaissais des joueurs. En disant : vous allez voir, c'est une variante de *Chainmail*, mais on y explore des souterrains, des donjons, et parfois les alentours… Dans *Chainmail*, la première partie est donc le travail de Jeff, et la seconde (le combat d'homme à homme, avec figurine historique ou de fantasy) est ma création personnelle. Quand nous avons

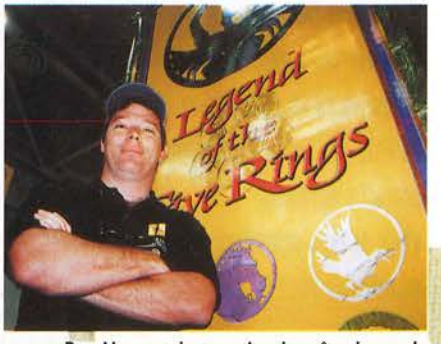
Ci-dessus, malgré la disette, le toujours survivant château de TSR.

Des psycho-évaluateurs de White Wolf psycho-testent les joueurs. « Quelle carte ai-je en main ? Ah, mauvaise réponse, vous n'avez pas le profil pour survivre dans *Æon*. »

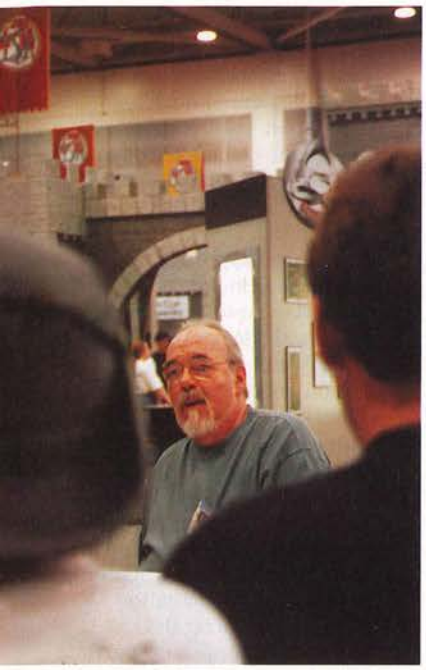
Chaque année, le stand White Wolf rivalise un peu plus avec le château de TSR. Cette année, l'esprit de clocher. L'an prochain, une cathédrale ?

Pour invoquer Cthulhu, Greg Stafford a besoin d'immoler une victime vraiment corrompue. Diverses personnalités du jeu (ici, Peter Adkison) venaient convaincre les sectateurs qu'ils faisaient l'affaire.

Côté « flattons notre ego », Steve Jackson faisait remarquer que ses deux meilleures ventes étaient deux adaptations de jeux français : *In Nomine* et *Tempête sur l'échiquier*.



Parmi les postulants au titre de maître du monde, John Zinser se place désormais dans le peloton de tête.
Voir Backstage page 97.



commencé à tester cela, nous avons rapidement été débordés : tout le monde voulait jouer, et notre grande table ne suffisait plus ! C'est comme ça qu'est né *D&D*.
Dans l'intervalle, mon premier jet de 50 pages était devenu un corpus de 150 pages séparé en trois livrets, qui allaient rester la forme finale de *Dungeons & Dragons*.
J'ai fondé TSR en octobre 1973, avec Don Kayne. Mais nous n'avions pas assez d'argent pour produire ces trois bouquins. Aussi, nous avons réalisé *Cavaliers & Roundhead*, des règles sur la guerre civile anglaise, qui fut donc le premier jeu édité par TSR. Lorsque Brian Blum nous a rejoint, l'été suivant, nous avons alors eu assez d'argent, puisqu'il a payé pour être associé ! Ah ! Ah ! Son apport est donc allé directement chez l'imprimeur, à qui nous avons commandé 1000 exemplaires de *D&D*.
Tout était entassé chez Don Kaye, et remplissait tout son débarras. Nous nous installions sur la table de son salon, nous montions les boîtes et collions les étiquettes de couverture, on mettait le matériel dedans… On a mis onze mois pour vendre ces 1000 premiers exemplaires. Et on trouvait que ça se vendait très bien ! Alors on en a recommandés 2000, qui se sont vendus en à peine six mois.

C.B. : Voilà qui était plus que bien.
G.G. : A cette époque, nous connaissions Jim Oden, qui dirigeait la compagnie de figurine Heritage à Dallas. Il voulait se lancer dans la publication de jeu. Il nous a dit : les gars je vous imprime 3000 exemplaires, je vous les donne, mais j'en imprime 3000 que je vends pour mon compte.
Nous avons dit OK, pris nos 3000 exemplaires, qui se sont vendus en trois mois. Tout cela nous amène à environ un an et demi d'existence de la compagnie, vers mi-75. Hélas, début 75, Don est décédé d'une crise cardiaque.
J'ai donc tout déménagé dans ma cave et je suis devenu le premier employé à temps plein de TSR.
Je gagnais 85 $ par semaine (l'équivalent de 500 F).
Ça me suffisait juste à survivre, mais il fallait alors vraiment quelqu'un à plein temps.
A l'époque où je testais les règles, je me souviens qu'il était impossible d'arrêter la partie : « Quoi, ça fait à peine quatre heures que l'on joue, et tu veux arrêter ? Pas question, la suite, la suite… »
Je me levais aux aurores, je travaillais comme un fou pour trouver un peu de temps pour écrire des aventures et les jouer, une fois ou deux par mois.
J'avais complètement arrêté les jeux par correspondance, comme *Diplomatie*, qui me prenaient trop de temps.
Nous avons dû organiser la cave, avec des étagères, une table d'expédition qui devenait parfois la table de jeu, la nuit… ou le jour, lorsqu'un copain venait faire le maître de jeu (j'arrivais à être joueur et à travailler en même temps).
En dehors de Terry Kunz, qui bossait à temps partiel, le second employé à plein temps fut Tim Kask. Je n'arrivais plus à faire *The Strategist Review*, et il nous fallait un magazine pour *D&D*, plus orienté sur la fantasy. Ce sera *Dragon*.
Tim dirigea encore les deux derniers numéros du *Strategist*, tout en réalisant les premiers de *Dragon*…
Au printemps 76, nous avons pu acheter une vieille maison et enfin déménager. Nous avions au sous-sol une pièce réservée à la vente, une à l'expédition (la cuisine), une à la compta, et à l'étage, j'avais mon bureau, Tim le sien, et des dessinateurs et rédacteurs se partageaient les autres pièces, nous étions souvent à 4 ou 5 par pièce.
C'était une bonne époque, nous étions tous vraiment très proches, et même si personne ne vivait là, il y avait des lits de camp pour les périodes de coups de bourre.

C.B. : Quand avez-vous réalisé que vous étiez devenu un « gros » éditeur parmi les éditeurs déjà installés sur la place ?
G.G. : On était discrets. En fait, on ne voulait pas que l'on sache que nous allions si bien. Le jour où nous avons déménagé pour une plus grande maison, qui comptait plus d'une dizaine de pièces, nous, nous avons su que nous étions une compagnie qui grimpait ! Mais c'est vers 1977 que nous n'avons pu cacher nos 100 000 $ de chiffre d'affaires, et d'autres compagnies se sont dit : oh oh, voilà un marché qui réunit de plus en plus de joueurs… GDW a été la première, dès 75, à s'y intéresser et à publier *En Garde*. En 1980, nous avions fait 4 millions de dollars de chiffre d'affaires, et on escomptait le double pour 1981. Comme la compagnie fit 16,5M$ de CA, il devint évident qu'il fallait un peu plus d'organisation de management !

C.B. : Vous faisiez les conventions à cette époque ?
G.G. : Oh oui, c'était indispensable ! Pour la première manifestation d'Origins, on s'était entassé à cinq dans une Golf Rabbit (c'est une petite voiture, pour les États-Unis), avec tout notre matériel dans une grosse boîte ficelée sur le toit, et nous avions roulé de Lake Geneva à Baltimore (environ 1400 km). C'était long et fatiguant à l'aller, et pire au retour ! L'année suivante, nous étions déjà une petite compagnie, et j'ai loué une camionnette. Plus tard, nous avons enfin pu expédier nos produits et prendre l'avion. En fait, nous avons vraiment bien rigolé jusqu'à cette année 81, date à laquelle j'ai passé la main pour la direction de l'entreprise, et que TSR est devenue une entreprise « sérieuse »…

C.B. : Racontez-nous votre rencontre avec François Marcela-Froideval (1)
G.G. : Well, c'était à une GenCon. Ma fille Lisa, qui avait dix-sept ou dix-huit ans, est arrivée en disant : Papa, je veux te présenter François, c'est un Français. Et je me suis dit : woooo, qui c'est ce type avec ma fille ? Ha, ha ! Il m'a demandé s'il pouvait jouer dans une de mes parties, et j'ai accepté. Il a donc participé à une de mes campagnes durant quelque temps, puis il m'a proposé de faire le meneur de jeu.
Et là c'est moi qui ait joué dans les scénarios qu'il inventait, entre autres dans Greyhawk. On s'entendait vraiment bien, et en jouant dans ses histoires, je sentais qu'il avait des tas d'idées excellentes. Il avait un style de jeu très différent du mien, de la plupart des gens en fait…

C.B. : Comment qualifieriez-vous son style de jeu ?
G.G. : François était du genre jeu de haut niveau, basé sur l'emploi de pouvoirs puissants, l'intrigue mettait en jeu de maîtres terribles au service desquels les personnages devaient faire de leur mieux. Mon style à moi, c'était plutôt « vous êtes un groupe de free-lancers, allez donc vous promener à la recherche de l'aventure, et vous trouverez ce que vous trouverez », puis j'approfondissais, quitte à devenir un peu plus directif, lorsque je sentais qu'un objectif les motivait.

C.B. : Quelles étaient vos relations avec les autres compagnies ?
G.G. : Comme je disais, nous avons essayé, au début, d'être le plus discrets possible. Mais je me souviens d'un jour, lors d'une convention où les joueurs venaient en masse, où je n'ai pu m'empêcher de dire à mes interlocuteurs, les éditeurs du jeu *Cosmic Encounter* : « Vous savez, s'il y a tant de monde dans notre hobby, c'est surtout dû au succès du jeu de rôle », — « Qu'est-ce qui vous permet de dire ça ? » ont-ils répondu, — « Eh bien, le fait que nous expédions 2000 boîtes de *D&D*… par semaine ».
Ils ont juste fait : « … Waooo… »
Notez que j'étais lucide. Je leur ai dit : « N'en déduisez pas que vos jeux peuvent devenir des produits grand public : ils vont se vendre mieux parce que le jeu de rôle a du succès, mais ni les uns ni les autres ne seront jamais des produits de masse. Et si à l'époque vous m'aviez montré *Magic*, en me prédisant le succès que l'on sait, je vous aurais dit : « Non, mon gars, vous rêvez ! » Ah ! Ah !

Propos recueillis par Didier Guiserix

1) Fondateur de Casus Belli, il a travaillé chez TSR pendant plusieurs années.

Ça bouge !

Ça bouge ! est la page consacrée aux initiatives, sites web, expos, boutiques, etc. ainsi qu'au courrier des lecteurs (qui intègre l'ex-écho des murs minitel et le cyberécho). Mais comme rien n'est simple, surtout à Casus, le courrier des lecteurs de ce numéro a été victime du Mange-Pages (13 DV, 5 att/rd, dég. : 1 page, ne peut être combattu efficacement que par le rituel « Réunion de rédaction », et encore, il a une résistance à la magie journalistique de 75 %). Continuez à nous écrire, on devrait avoir vaincu le monstre pour la prochaine fois.

Sites web

Quelques sites sympas pour les lecteurs cybernautes.

- Les Arènes Ludiques est une assoc qui œuvre pour la promotion du jeu de rôle. Elle édite un fanzine, *Le Franc Rêveur*, dont on peut trouver le sommaire, et d'autres choses encore, sur le site.
http://www.alpes-net.fr/assoc/domf/
- Un petit site avec pour l'instant une aide de jeu pour *Ambre* (pouvoirs, artefacts) et *Star Wars*.
http://www.home.worldnet.fr/zysberg
- Claude Revere est un passionné de figurines et son excellent site propose un guide complet de peinture à l'huile, ainsi que des scénarios maison qui se déroulent dans le monde de Paorn. Surfez donc jusque chez lui.
http://www.infonie.fr/public_html/figurines/index.html
- Les Voleurs de Bonne Foy est un club toulousain qui édite un fanzine au doux nom de *Vitriol*, que l'on peut découvrir sur le web.
http://www.worldnet.net/~jfbourva/home.htm

Pour une meilleure image

Pour protester contre la diffusion de fictions qui donnent du jeu et des joueurs une image déplorable, la FFJDR prépare une pétition qu'elle compte adresser au CSA et aux chaînes de télé.
Le document est disponible sur le net, sur le site de la FFJDR, ou en lui écrivant.
La FFJDR compte organiser aussi, les 18 et 19 octobre, les **Journées nationales du JdR**.
L'objectif est, à l'occasion d'une date unique, de sensibiliser les médias nationaux au jeu, de manière positive, et de fournir l'occasion aux clubs de réaliser des actions tournées vers le grand public. Donc, si ça vous intéresse, manifestez-vous.
✉ : FFJDR, 6 avenue Hoche, 83500 La Seyne-sur-Mer.
✆ : 04 93 87 18 37 (Jérôme).
Site web :
http://www.mygale.org/08/ffjdr

Château à louer !

La bâtisse que vous voyez sur la photo ci-contre est le château de la Motte-Josserand (XV[e]). Situé à 200 km au sud de Paris, près de Donzy dans la Nièvre, il est à louer pour des grandeur-natures.
✉ : Guy Monmignaut, 70 sentier du Martray, 94320 Thiais. ✆ : 01 48 52 97 52.

Soirées jeu à Dijon

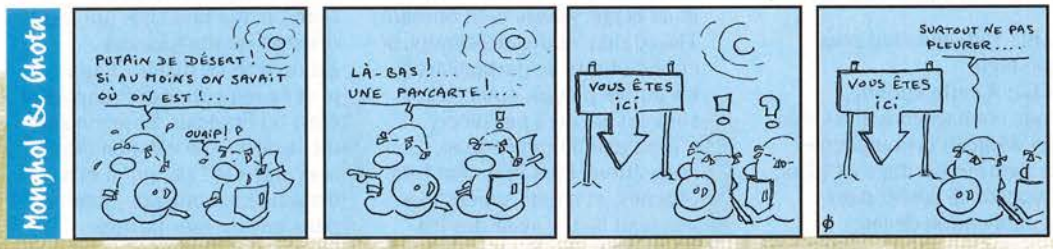
Le Dragonaute est une nouvelle boutique qui vient de s'ouvrir à Dijon. Elle organise aussi sec, le 6 et 13 septembre, deux soirées *Star Wars* et *Pendragon* d'une part, *Legend of the Five Ring* et *Millenium's End* d'autre part. Des parties d'initiation sont prévues régulièrement, pour *Shadowrun*, *Star Wars*, *Dune*, etc.
✉ : Le Dragonaute, 72 rue Monge, 21000 Dijon.
✆ : 03 80 49 88 58.

Tribune bis

« Cher Serge Olivier,
Votre tribune du CB 107 me donne à penser que vous n'avez pas correctement lu mon article sur le storytelling (CB 106), puisque la plupart de vos réserves et de vos observations ne font que reprendre des idées déjà exprimées dans mon article ; ainsi, lorsque vous soulignez que « tout le monde ne demande pas la même chose aux JdR », vous ne faites que répéter mes propos !
Si nous sommes, selon vous, « d'accord sur l'essentiel », pourquoi réagir avec autant d'agressivité et de condescendance ? On ne peut que s'interroger sur la nécessité de votre « réaction à chaud », surtout compte tenu du fait que vous avez coécrit « La Pratique de l'Aventure » (le pseudonyme Pierre Olivier ne trompe personne…), qui suffisait largement, je pense, à exposer votre point de vue.
En outre, sachez que je n'appartiens pas à ce que vous appelez, non sans mépris, la « nouvelle génération nourrie au lait White Wolf » : je joue depuis 1980 et, comme beaucoup d'autres « vieux joueurs », j'ai débuté sur AD&D avant de passer à des jeux comme L'Appel de Cthulhu, RuneQuest puis Pendragon ; c'est tout naturellement que mon intérêt pour l'approche narrative du jeu (eh oui, j'avais déjà, moi aussi, découvert le fil à couper le beurre !) m'a ensuite orienté vers Vampire ou Changeling, et je ne pense pas être le seul « vétéran » à avoir suivi ce parcours… Mais si j'appartenais effectivement à cette fameuse nouvelle génération, cela rendrait-il mes propos moins pertinents que ceux d'un vieux briscard resté fidèle à ses grands classiques ?
A moins qu'apprécier les jeux de « Mark Rein-Hagen et consorts » ne soit une hérésie…
Qui a parlé de querelles partisanes ?
Si mon article vous a fait l'effet d'un « communiqué de presse triomphal », le vôtre m'a plutôt fait songer à un « communiqué de presse officiel » destiné à informer le Citoyen Lecteur qu'après les malencontreux dérapages du dernier numéro, le contrôle de la situation était désormais rétabli.
Lorsque j'ai proposé cet article à CB, je savais pertinemment qu'il présentait un point de vue ne correspondant pas à celui de la majorité des rôlistes, mais je pensais que le premier magazine français de JdR pouvait s'ouvrir à toutes les approches de cette activité, et surtout, à la mise en place d'un vrai débat sur le jeu, ses tendances et ses horizons ; mon intention était de lancer une discussion et non un… Cas de Guerre.
Ludiquement vôtre,
Olivier Legrand »

Dont acte. Je voudrais juste préciser que ma tribune, comme il se doit pour une tribune, n'engageait que moi, et pas la rédaction de Casus, et que je n'ai nullement cherché à me montrer méprisant et condescendant. Pour une fois que quelqu'un à Casus se départissait de l'attitude traditionnellement « neutre bienveillante » du mag, j'ai dû rater un jet de dé !!

S. O.



CONCOURS

Les gagnants du concours Dark Earth de CB n°104 sont :

Pujol Ghislaine, 31240 L'union • Guenot Martial, 59310 Orchies • Michonneau David, 85200 Mervent • Vera Christophe, 94500 Champigny • Léger Mari, 06200 Nice • Hantute Lucien, 62360 Saint-Léonard • Marc Etienne, 70000 Noidans-les-Vesoul • Periquet Pierre-François, 91120 Palaiseau • Lamotte Stéphane, 95100 Argenteuil • Delaporte Sylvain, 62800 Lievin • Campana Franck, 38000 Grenoble • Pichon Christophe, 94190 Villeveuve-St-Georges • Testu Thomas, 44240 Suce-sur-Erdre • Delfino André, 06200 Nice • Consol Bertand, 69380 Les Chères • Darcy Yannick, 42840 Combre • Singhoff Thierry, 55100 Verdun • Gardon Romain, 78990 Elancourt • Bulot Christophe, 62390 Vaulx • Leproult Henrik, 14130 Pont-L'évèque • Sciardis Nicolas, 94230 Cachan • Bouche Stéphane, 75014 Paris • Grimoux Jérémy, 49300 Cholet • Knopf Stéphan, 68100 Mulhouse • Charpentier Christophe, 60110 Lormaison • Dardennes Christophe, 35133 St-Germain-en-Cogles • Suon-Ladirau Médéric, 69100 Villeurbanne • Gotnich Alain, 06110 Le Cannet • Ivorra Mickaël, 76620 Le Havre • Gaudry Yannick, 92000 Nanterre.

Ils ont gagné une figurine représentant Arkhan, le héros du jeu vidéo Dark Earth.

Les gagnants du concours Terres de légendes (éd. Delcourt) de CB n°106 sont :

Rémy Pauline, 78120 Rambouillet • Tugdual Julien, 78120 Rambouillet • Plantive Anne-Françoise, 75020 Paris • Perez Javier, 1400 Cheseaux-Noréaz (Suisse) • Gass Francine, 1374 Corcelles-sur-Chavornay (Suisse) • Le Quéau Guillaume, 94240 L'hay-les-Roses • Abbas Sharif, 91370 Verrières-le-Buisson • Perraud Alexandre, 14290 St-Cyr-du-Ronceray • Morin Michèle, 14000 Caen • Zimmermann Vincent, 1814 La Tour-de-Peilz (Suisse).

Chacun des 10 premiers a gagné 3 albums d'une série + 1 guide + 1 affiche + 1 tryptique.

Thomas François, 6900 Marche (Belgique) • Morel Éric, 14123 Cormelles-le-Royal• Masson Alain, 57000 Metz • Quirion Amélie, 91220 Brétigny-sur-Orge • Decroix Nicolas, 62280 St-Martin-sur-Boulogne • Gaspard Patrice, 51100 Reims • Puis Stéphane, 77680 Roissy-en-Brie • Bouchaudy Céline, 91130 Ris-Orangis • Turmel François, 94200 Ivry-sur-Seine • Suzanna Bruno, 83100 Toulon • Masson-Sablet Simone, 57000 Metz • Fleury-Frenette Karl, 4000 Liège (Belgique) • Mainguy P., 57000 Metz • Gesbert Stéphane, 44220 Coueron • Millet Pierre, 41170 Mondoubleau • Chane Won In Richard, 97400 Saint-Denis (Réunion) • Suzzoni Jean-Marc, 72000 Le Mans • Tacchini Christophe, 1920 Martigny (Suisse) • Dard Jocelyn, 38210 Tullins • Delessert Chantal, 1095 Lutry (Suisse).

Du 11e au 30e, ils ont gagné chacun : 2 albums + 1 guide + 1 tryptique.

Lummert Pierre, 44150 St-Herblon• Christeller Yolande, 1007 Lausanne (Suisse) • Paradis Cécile, 94500 Champigny-sur-Marne • Jouannet Sandra, 92700 Colombes • Le Trouher Charles, 78180 Montigny-le-Bretonneux • Poupard Antoine, 75016 Paris • Leblanc Bruno, 92300 Levallois-Perret • Delepine François, 91130 Ris-Orangis • Oules Romain, 29850 Gouesnou • Ruault Bertrand, 35160 Montfort • Suter François, 1201 Genève (Suisse) • Williams Mikaël, 03700 Brugheas • Jolicard Éric, 77340 Pontault-Combault • Fabre Sébastien, 11300 Limoux • Perdereau Pascal, 91660 Mereville • Willem Mathieu, 59240 Dunkerque • Patureau Stéphan, 91170 Viry-Châtillon • Hernandez Jean-Michel, 33920 Civrac-de-Blaye • Guillaume Cyrille, 88120 Saint-Amé • Balcaen Alexandre, 16000 Angoulême • Laeng Sébastien, 67201 Eckbolsheim • Balmisse Sandrine, 76000 Rouen • Cogitore Célian, 33000 Bordeaux • Defert Julien, 10270 Lusigny-sur-Barse • Madzak Frédéric, - 69100 Villeurbanne • Voisin Jehanne, 4280 Thisne (Belgique) • Hermet Jean-Paul, 30350 St-Jean-de-Serres • Casanova Jean-Christophe, 13003 Marseille • Vassort Nicolas, 13090 Aix-en-Provence • Vikas Fotios, 1640 Rhode-St-Genèse (Belgique) • Pepin Rolande, 63190 Lezoux • Griffon Gwendal, 97233 Schoelcher • Doumont Johan, 4020 Liège (Belgique) • Pignat David, 1920 Martigny (Suisse) • Pellaud David, 1920 Martigny (Suisse) • Renault Denise, 91370 Verrières-Le-Buisson • Prevosto Vincent, 92380 Garches • Schockaert Alexandre, 59650 Villeneuve-D'ascq • Nordi Dorothée, 75015 Paris • Cassier Tristan, 95540 Méry-sur-Oise • Cazeaux Thomas, 21910 Barges • Martinez Sophie, 21000 Fontaine-lès-Dijon • Grevet Nicolas, 19300 Egletons • Delfino Sébastien, 91630 Marolles-en-Hurepoix • Dautzenberg Pascal, 91130 Ris-Orangis • Gesbert Frédéric, 94110 Arcueil • Belon Frédéric, 67540 Ostwald • Maisseu Benoît, 78180 Montigny-le-Bretonneux • Lantin Gaëlle, 73000 St-Baldoph • Aubry Gaëtan, 97490 Sainte-Clotilde.

Du 31e au 80e, ils ont gagné chacun : 1 album + 1 guide. ▷

CASUS Belli
jeux de rôle, de cartes, et Cie...

FLUIDE GLACIAL

&

les Rêveurs de Runes

Grâce à tous ces gens de bien, gagnez : 40 Raôul, le jeu d'rôle qui sent sous les bras ! 10 D'ac Raôul, le supplément estival qui sent fort lui aussi ! 10 boîtes de camembert Raôul, la cerise sur le fromage qui dégouline ! Et 5 BD La loi des séries de l'impayable Larcenet !

M'sieur ! Comment j'fais pour gagner ?

Tu joues à chercher l'intrus petit.

1) Les attributs indispensables du Raôul
- a) La gourmette en or
- b) Le litre de jaja
- d) Les oeuvres complètes de Kant

2) Les amis du Raôul
- a) Marcel le CRS
- c) Mehdi Alaoui le p'tit Beur
- f) Adolphe le Pit-Boule

3) Les 3 livres que Raôul a dû lire à l'école
- a) Le Rouge et le Noir
- b) Les frères Kamarazov
- c) Le père Goriot

Question subsidiaire

Combien de Raôul the JdR ont été vendus ?

(Ceux qui nous donneront pile la réponse exacte seront éliminés !)

Réponses à envoyer sur papier libre avant le 30 septembre 1997 à : Casus Belli, concours Raôul, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

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

Fécamp. *6/7 septembre.* A l'occasion de la convention Terres de Brume, la Jurande des Conte-Brumes vous invite à participer à des **tournois de JdR**, à pratiquer de la peinture de figurines, des jeux sur consoles et en réseau, etc. ✉ : La Jurande des Conte-Brumes, Albéric Derrible, CR 35, Le Peuplientôt, 76400 Fécamp. ✆ : 02 35 28 70 98 ou 02 35 97 23 07.

Bécourt (Aveyron). *12/14 septembre.* La Griffe et le Velours organise un **grandeur-nature barbaro-fantastique** intitulé *Le jour du lion*. C'est plein de Huns, de Celtes, du moins leurs équivalents imaginaires. Et, c'est promis, il n'y aura ni Elfes ni Nains. ✉ : Dominique Castellano, 13 rue Lalanne, appt 17, 31100 Toulouse. ✆ : 05 61 44 67 45. E-mail : lagriffe@mygale.org.

Rennes. *13 septembre.* L'Auberge de la Bière Noire (tiens, moi j'aurais plutôt vu le contraire : la Bière de l'Auberge Noire) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** avec une dose de bière, pardon, de diplo, aux alentours de Rennes. ✉ : L'Auberge de la Bière Noire, 9A rue Surcouf, 35000 Rennes. ✆ : 02 99 67 16 11.

Maubeuge. *14 septembre.* Le Sac à Trolls organise un **tournoi de Magic 1.5 homologué** à Fourmies (30 km au sud de Maubeuge). Système suisse en six rondes. ✉ : CSC, 17/19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ✆ : 03 27 60 81 81.

Guingamp. *13/14 septembre.* Hache et Dés organise un **grandeur-nature à tendance heroic fantasy** à Koad Maloen, près de Guingamp, dans une ancienne abbaye cistercienne. Les organisateurs nous promettent un GN Abgrallproof™. ✉ : Hache et Dés, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ✆ : Ingrid au 01 34 82 05 26. E-mail : 100773.2011@compuserve.com.

Menton. *13/14 septembre.* Pour nos amis figurinistes (euh, y en a ?), une manif à ne pas rater, la cinquième édition de **l'expo - concours - bourse d'échange** organisée par le Grognard Figurines Club du Sud-Est. Y aura plein de figurines, mais aussi des maquettes et un vin d'honneur avec m'sieur le maire. ✉ : Le Grognard Figurines Club du Sud-Est, J-F Accili, 15 avenue de Verdun, 06380 Sospel. ✆ : 04 93 04 09 25.

Fécamp. *20/21 septembre.* Les Chevaliers de Ludivine organisent, avec les Gobelins de la Falaise, leur **10e week-end du jeu**, avec un tournoi de JdR méd-fan (lequel ? Mystère !). Tout ça aura lieu au théâtre Maurice Sadorge à Fécamp. ✉ : Les Chevaliers de Ludivine, 2 route de l'Église, 76400 Colleville. ✆ : 02 35 29 27 39 ou 02 35 51 44 88.

Orcival. *20/21 septembre.* Pour fêter sa récente création, l'assoc GN - Arvernes organise un **grandeur-nature policier fantastique** intitulé *Darkside*. On imagine tout de suite un truc parano à la X-Files et c'est sans doute pourquoi les organisateurs ne nous ont pas laissé d'adresse. On a quand même un tél. et un mail, alors si vous voulez commencer l'enquête… ✆ : 04 73 77 00 83. E-mail : Erinor@club-internet.fr.

Bollène (Vaucluse). *20/21 septembre.* Un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, un ! Ça se passera dans le village troglodyte de Barry et ce sera organisé par Rhône Alpes Jeux de Rôle, 22 rue Gabriel Péri, 69100 Villeurbanne. ✆ : 04 78 89 67 81. Site web : http://www.clib.net/RAJR

Triel-sur-Seine (78). *11/12 octobre.* Le club Other Planes (qui a eu du mal à trouver l'adresse de Casus) organise néanmoins et finalement leur **4e tournoi de jeu de rôle**. Fièrement, ils proposent de jouer à Pendragon, Star Wars, L'appel de Cthulhu, INS, Vampire et AD&D. Également au programme : Formule Dé, Duke Nuke'em 3D en réseau et un tournoi Magic type 3. ✆ : Guillaume au 01 39 75 38 73 ou Manu au 01 39 74 13 00.

Clermont-Ferrand. *25/26 octobre.* L'assoc Némésis organise son **6e forum clermontois de jeux de rôle** et on les en félicite. Au programme : un concours multijeu à thème (je ne sais pas ce que c'est, mais ça a l'air bien), un tournoi Magic, un autre de Middle-Earth (je suppose qu'il s'agit du JCC), des jeux sur PC en réseau, du grandeur-nature, des dédicaces d'auteurs, etc. ✉ : Némésis, 2 bis rue du Clos-Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : 04 73 34 15 96.

FUTUR

Marseille. ***26 septembre au 6 octobre.*** **Ludopolis**, le salon des jeux et des nouvelles technologies, est surtout axé sur les jeux informatiques de tout poil. Mais il y aura aussi un pôle JdR et JCC, avec entre autres, en avant-première, un tournoi Magic sur Tempête. Ludopolis a lieu durant la Foire Internationale de Marseille qui se déroule au parc Chanot.

Paris. *4 octobre.* Le club Présences d'Esprits organise une **journée JdR** autour des jeux suivants : Ambre, Ars Magica, RuneQuest, Thoan et Torg. Des initiations sont prévues. Ça se déroulera au Centre d'Animation Interclub, 17-47 rue de Saussure, 75017 Paris. ✆ (renseignements) : 01 60 78 84 28.

Les Mureaux (Yvelines). *5 octobre.* Les Loups de l'Apocalypse organisent leur **11e tournoi multijeu de rôle** à la médiathèque des Mureaux. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Elric, Vampire, plus un concours de figurines. ✉ : AJRM, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : 01 30 93 99 39.

Braine (Aisne). *4/5 octobre.* Le Cercle des Liches du Grenier des Légendes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de la Folie (oh le joli nom). Une histoire d'enfants d'Aradiel et d'orques qui s'entre-tuent… ✉ : Office Municipal de la Jeunesse, 3/5 rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. ✆ : 01 49 60 25 15 ou 01 46 70 04 50.

Maubeuge. *18/19 octobre.* Le Sac à Trolls, qu'on félicite de tant de malice, organise un **grandeur-nature contemporain dans l'univers de Mage : l'Ascension**. Ça se passera à Fourmies, à 30 km au sud de Maubeuge, dans une usine désaffectée (chouette, on pourra faire une rave !). ✉ : CSC, 17/19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ✆ : 03 27 60 81 81.

Boulogne-Billancourt. ***18/19 octobre.*** La ludothèque de Boulogne-Billancourt organise deux jours de « jeux en fête » avec entre autres, le **14e championnat de France de wargame** qui se déroulera sur le jeu La bataille d'Eckmühl ; le **13e championnat de France de Diplomatie** ; un **tournoi de Magic** qualificatif pour le Pro Tour de Mainz ; le **2e trophée des Hauts-de-Seine de Magic**. Mais il y aura aussi des jeux pour les petits, des jeux de réflexion, des démos de JdR, des rencontres avec des créateurs de jeux, etc. ✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 22 rue de la Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : 01 55 18 45 49.

CÔTÉ JARDIN

Suisse, Lausanne. *6/7 septembre.* Venez nombreux pour la **grande convention de jeu** qui aura lieu à l'EPFL avec au menu moult jeux de rôle, wargames (ASL), cartes (Magic), etc. ✉ : L'Ellcrys, ruelle du Grand Pont 6, ch-1003 Lausanne, Suisse. ✆ : 41 21 320 03 40. E-mail : argundel@hotmail.com.

Suisse. *13/14 septembre.* Les Rêveurs d'Ombre et Concilium organisent *La tour d'Abolie*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Les Rêveurs 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 possibles par internet sur http://www.club.ch/fil/ombres/warning.html.

Belgique. *13/14 septembre.* La Guilde du Tumulus organise des **tournois de Warhammer Bataille** et **Warhammer 40.000** ainsi qu'une **brocante de jeux de simulation**. ✉ : Geoffrey Stas, 65 rue Medaerts, 4300 Waremme. ✆ : (32) 019 32 47 02.

Belgique. *4 octobre.* La Guilde du Tumulus fête son onzième anniversaire en organisant des **joutes ludiques**, une **journée de tournois et d'animation médiévale** clôturée par un banquet (Et qu'est-ce qu'on met sur les biscuits ? Les bœufs !). ✉ : La Guilde du Tumulus, rue de la Résistance 85, 4350 Rémicourt, Belgique. ✆ : (04) 343 48 88 ou (019) 54 49 12.

Belgique. *10 au 12 octobre.* La Guilde des Fines Lames organise la 14e convention **Ludoforum** qui se déroulera au domaine de la Ferme à Liège. Plein de jeux au programme, dont des tournois AD&D, L'appel de Cthulhu, Warhammer 40.000, Star Wars (JCC), Zargos, etc. ✉ : Frédéric Hermand, 5 rue Georges Rem, 4000 Liège, Belgique. ✆ : (00 32) 4/225 16 56.

Belgique. *25 octobre.* C'est au centre culturel de Gosselies (Charleroi) que Dragon's Dreams organise sa cinquième grande **convention de jeu de rôle**. Au programme : démonstrations et initiations, armes en latex, bourse d'échange, concours de peinture de figurines, tombola… ✆ : 071/ 340374 (Ninj) ou 095/ 819711 (Eric).

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (e-mail : solivier@francenet.fr) 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 : 3 octobre (n° 109) et 5 novembre (n° 110). Date limite de réception des annonces de manifestations : 10 septembre pour le n° 109, 8 octobre pour le n° 110.

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997

CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR

POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO — 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE)TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

CASUS Belli

TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER
Les Irrécupérables
LE CHEF
PATRICK
MORAD
BENJAMIN
BERNARD
AINSI, VOTRE COMMANDO SE TROUVE RÉUNI SUR LE TOIT DE L'ARASAKA BUILDING.
LÀ, PLUS PRÉCISEMENT
PRÊT À VOUS INFILTRER DANS...
BON, MESSIEURS, ÉTANT DONNÉ LA DIFFICULTÉ DE LA MISSION, IL NOUS FAUT UN BON CHEF, JE ME DÉSIGNE DONC.
ET POURQUOI PAS MOI POUR UNE FOIS ?
JE PROPOSE UN VOTE...
QUE DALLE ! CELUI QUI CONTESTE MON AUTORITÉ N'A QU'À ME DÉFIER EN COMBAT SINGULIER !
ÉVIDEMMENT, AVEC LA FORCE QUE T'AS... JE PROPOSE PLUTÔT UN CONCOURS D'ÉNIGME.
OK ! ALORS DEVINE CE QUE MON PERSO TE PLANTE DANS LE BIDE !
J'ESQUIVE ET JE DÉGOUPILLE UNE GRENADE.
MOI, JE SORS MON FLINGUE ET JE TIRE SUR BENJAMIN ET JE SAUTE SUR BERNARD ET JE...
HOLA ! IL A COMBIEN DE BRAS MORAD ?
JE FAIS BOUFFER SA GRENADE À BENJAMIN.
JE TIRE DANS LE TAS.
BLAM BLAM BLA
ALLONS MESSIEURS, SOYEZ RAISONNABLES ! VOTRE RAFFUT RISQUE D'ATTIRER DES AGENTS DE LA SÉCURITÉ !
OH, ON EST DÉJÀ LÀ !
MAIS ON VOUDRAIT PAS DERANGER, HEIN ALBERT.
ON S'EN FOUT !
CRITIQUE À LA GRENADE ON CRÈVE TOUS LES TROIS !
BLAM

BACK STAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

T'AS PAS QUELQUES MILLIONS ?

A votre avis, TSR, ça vaut combien ? Toutes les gammes *D&D* et *AD&D*, plus un océan de suppléments, quelques autres jeux de rôle un peu décrépits, une flopée de bouquins, une réputation de chieurs auprès des distributeurs et une position de leader sur le marché, hein, ça va chercher dans les combien ? C'est la question que je me suis posée. La réponse ? Ce sont des hommes en noir qui me l'ont donnée, lors d'un rendez-vous clandestin dans une centrale nucléaire désaffectée : 40 millions de dollars, environ, tout compris. C'est une danseuse aux goûts de luxe qu'il s'est payé là, Adkison.

BOULE DE CRISTAL

TSR perdait de l'argent depuis trois ans et, d'une manière générale, fonctionnait avec un budget ridicule, des vieux ordis pourris, etc. Wizards compte bien redresser la barre. Comment ? Peter Adkison envisage quelques pistes :

— Réduire les coûts de production ;

— Homogénéiser les formats des produits ;

— Abandonner les gammes qui ne marchent pas ou peu ;

—Réduire le personnel ;

— Augmenter les prix de certaines gammes…

ALTERNATIF

Ce que vous voyez sur la photo là, est un scoop. Il s'agit du prochain jeu de rôle de la filiale de Wizards of the Coast, TSR ; il s'appelle *Alternity* et ne paraîtra que l'année prochaine. Les auteurs affichent l'ambition d'écrire un jeu qui sera à la SF ce que *AD&D* est à la fantasy. Bien sûr. Moi je dis que dans la vie, l'ambition c'est comme les illusions : c'est important de ne pas la perdre. Pour l'instant, *Alternity* (tirage preview limité à… 2600 exemplaires) ressemble à un gros bouquin de 250 pages, tout en couleur et quand on l'ouvre on voit que… mais oui le système est… oh, ça c'est étonnant… voilà une bonne idée… tiens, intéressant ça… cool ce passage…

Désolé amigos, je ne dirai rien. Mais je suis éminemment corruptible. Envoyez vos dons à la rédaction.

Raise dead

Il est de retour ! Il ? Le seul et unique *Dragon Radieux*… Pour les petits jeunes, je rappelle que le *Drag Rad* était un vaillant magazine et éditeur de JdR, à la fin des années 80. Et donc, il revient sous la forme d'un site web sur lequel on pourra trouver des news sur le passé (notez le paradoxe temporel), genre la liste des numéros encore disponibles, mais aussi des aides de jeu pour Trégor, avec une réédition revue et améliorée de ce monde méd-fan, *Empires & Dynasties*, et d'autres. http://altern.org/dragonrad/Welcome.html

Wizards est un ogre

Après TSR, Wizards of the Coast vient de se payer Five Rings Publishing, une petite boîte fondée l'année dernière et qui édite les JCC Legend of the Five Rings et Dune, ainsi que le JDC (jeu de dés à collectionner) Star Trek : the Next Generation. On va bien voir si WotC arrive à digérer tout ça. Un peu de Maalox peut-être ?

De retour au bercail

TSR et Dave Arneson (le coauteur de *D&D*) étaient en bisbille depuis l'apparition de la gamme *AD&D* (voir *TSR Story* pp. 26-28). Grâce à l'influence apaisante de Wizards, ils sont parvenus à un arrangement qui accorde à TSR les pleins droits sur *Donjons & Dragons*, contre une indemnisation financière tenue secrète.

Dans la série « c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe », Margaret Weis et Tracy Hickman (l'un des deux est un homme ; lequel ? gagnez la sympathie et l'admiration de la rédaction en trouvant la bonne réponse !) rejoignent l'équipe TSR où ils seront – surprise – chargés de la gamme *DragonLance*. Cela signifie aussi qu'a priori, *Fifth Age* devrait continuer sur sa lancée. Interview dans *Casus* n° 109.

Trois questions à… John Zinser, d'Alderac Entertainment Group, éditeur de « Legend of the Five Rings the JdR » (voir pp. 22-23)

CB : Est-ce que LoFR marche bien ?

JZ : Oui, plutôt. Notre premier tirage était de 8000 exemplaires, il a été épuisé en six semaines !

CB : Le jeu de rôle est situé avant le jeu de cartes. Comment allez-vous vous débrouiller avec la chronologie ?

JZ : Le jeu de rôle va lui aussi évoluer suivant une chronologie. Nous avons publié le livre de base, puis le game master's pack (écran + scénar), ensuite nous allons nous attaquer aux clan books : Dragon, Licorne, Crabe. Puis viendra une boîte décrivant le monde de Rokugan avant la guerre et, à la fin de l'année prochaine, un supplément consacré au coup d'État du clan du Scorpion qui marquera le début de la guerre.

CB : La conception du JdR et du JCC se fait-elle en parallèle ?

JZ : Alderac Entertainment Group a en charge la conception de tous les produits qui ont pour cadre l'empire d'Émeraude (le monde des jeux, *NDLR*). AEG commercialise aussi le JdR et le jeu de figurines, tandis que Five Rings Publishing (filiale de WotC) s'occupe du jeu de cartes. L'avantage c'est qu'ainsi ce sont les mêmes personnes qui gèrent toute la création.

Dans Casus Belli n°109

parution le 3 octobre 1997

Bande-annonce des scénarios :

Court Métrages : Nephilim, L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Star Wars.
Le Grand Écran habituel laisse momentanément la place à deux Moyen Métrages : Warhammer et Shadowrun.

Le dicton du mois prochain:
TSR redémarré,
Coups d'œil encombrés...

Tour du Vieux Monde

Ce n'est pas le tout de consacrer *La campagne impériale* meilleur supplément jeu de rôle de tous les temps (voir CB n° 107), encore faut-il montrer pourquoi elle est si bien. C'est l'occasion de tirer le Portrait de la famille *Warhammer*.

Les Vifs-Horions

ARMES VIVANTES

sont des objets uniques, de grande valeur, que vous trouverez peut-être chez le Collectionneur. Mais assurez-vous de leurs pouvoirs avant d'essayer de les acquérir...

La Bellanjinette du mois, par Bruno Bellamy

Avertissement :
le numéro 109
contiendra des Elfes.
Toutes les personnes
allergiques sont priées
de prendre des précautions.

CASUS BELLI n°108 septembre 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 : 3e 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. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Serge Olivier. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, David Cochard, Coucho, Didier Guiserix, Manu Larcenet, Christopher Longé, Eric Puech, Emmanuel Roudier, Guillaume Sorel. **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 : 0 800 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 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 286,40 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par Descartes sous licence TSR ; BaSIC est édité par Casus Belli ; Vampire est édité par Hexagonal sous licence White Wolf ; Raôul est édité par Les rêveurs de runes ; Rêve de Dragon est édité par MultiSim. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

Frappez à la bonne porte !

ROCAMBOLE

à Lille

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 CARRÉ MAGIQUE,
4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE**
L'ECLECTIQUE, 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** - JOUPI 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'Emeraude du Lac
Tél. 04.50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE,
56, rue Bonneterie - 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
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
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven
Tél. 02.98.44.25.30
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE,
13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70
Tél. 02.31.85.17.77
28000 **CHARTRES** - LA PETITE BOUTIQUE,
29, rue des Changes - 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 **LIMOGES** - 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 CRYPTE 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
44000 **NANTES** - SORTILEGES,
7 rue des trois croissants - Tél. 02 40 12 14 99
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION,
16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 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'Etape
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
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-Jérome, 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

DESCARTES RELAIS

Plus de 50 boutiques à votre service

Après le vent froid de l'Aquilon™ vient l'heure de la Tempête™ !

TEMPÊTE™

Tempête™, c'est 350 nouvelles cartes **Magic: L'Assemblée**®. Cette extension autonome vous offre des possibilités de jeu inédites, comme la capacité **Distorsion,** les créatures **Slivoïdes,** ou encore l'effet **Rappel.**

A découvrir **dès mi-octobre**:

- en starters* de 60 cartes et en boosters** de 15 cartes,
- et également en starters* pré-construits **en édition limitée** (4 versions différentes, uniquement en anglais), pour vous permettre d'explorer l'univers de *Tempête*™ à votre convenance !

MAGIC L'Assemblée®

Wizards OF THE COAST®

Wizards of the Coast, France – BP 103 – 94222 Charenton Cedex
Tél : 01 43 96 35 65 — Fax : 01 43 96 52 53 — 3615 WIZARDS (1,29 Frs la minute)

*Starter: Paquet de base – **Booster: pochette-recharge

WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée et Tempête sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Illustration de Donato Giancola. © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.