CASUS Belli
jeux de rôle, de cartes, et Cie...
Octobre 97
N° 109
Flaelle
La mémoire des Elfes
Warhammer JdR : la totale !
Les armes vivantes du Collectionneur : les Vifs Horions
Gagnez des BD Vents d'Ouest avec le concours Gorn ; faites le plein de scénarios pour Nephilim, L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Star Wars, Warhammer et Shadowrun.
M 3168 - 109 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 5.25 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

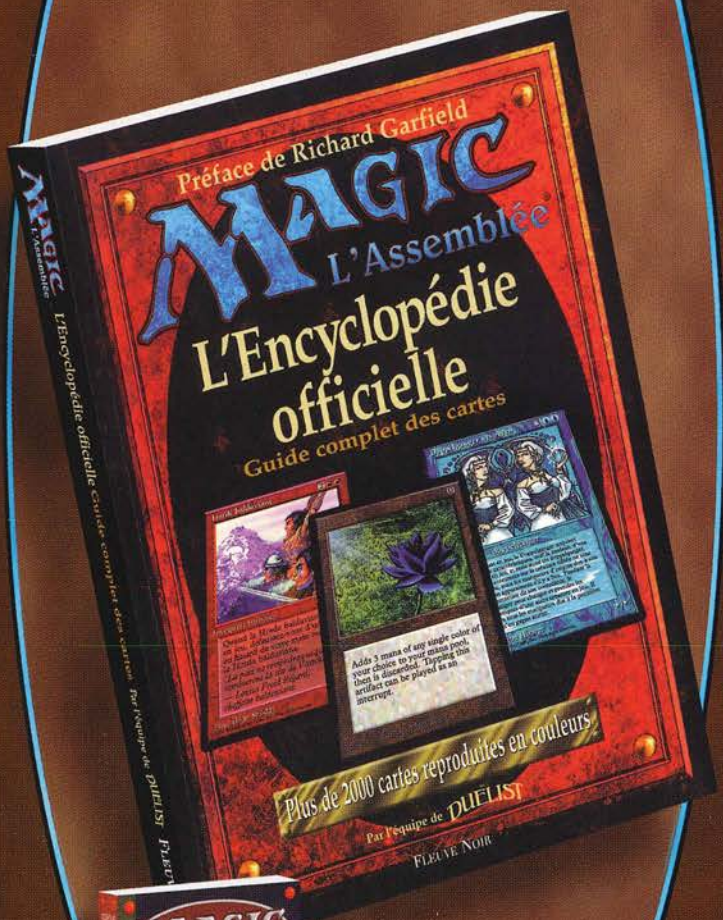
Pour tous les amateurs de jeux de rôles...
Pour tous les adeptes des jeux de cartes...
DOUBLE ÉVÉNEMENT AU FLEUVE NOIR !

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

VENEZ VOUS MESURER !

Tournois Magic Arena 7 jours sur 7

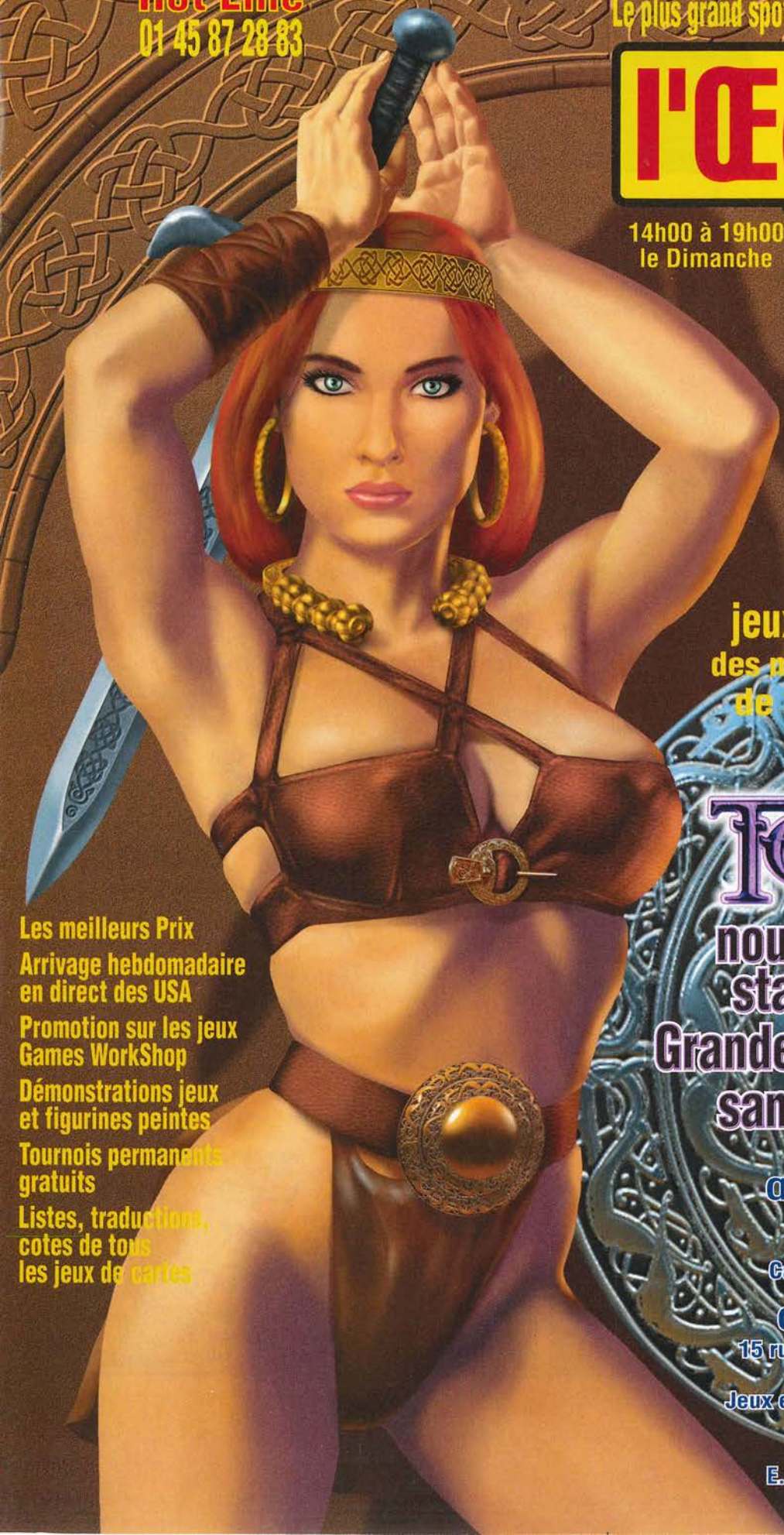
Hot Line
01 45 87 28 83

Le plus grand spot d'échange en Europe

l'Œuf Cube®

14h00 à 19h00
le Dimanche

10h15 à 18h45
du Lundi au Samedi



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

Dépôt-Vente
jeux et figurines d'occasion
des milliers de jeux et de figurines
de 30% à 70% moins cher !

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

TEMPÊTE
™ Wizards of the Coast

nouvelle extension
starter & booster
Grande fête et super prix
samedi 18 octobre

Œuf Cube Classic
24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Cartes, JDR et Simulations

Œuf Cube Cyber
15 rue Guy de la Brosse PARIS 5
Tél : 01 43 31 91 02
Jeux et Figurines Games WorkShop

Minitel 3615 OEUFCUBE
E.Mail oeufcube@micronet.fr

Édito

Waow! Merci à tous pour l'accueil fait à *BaSIC* : notre hors-série a carrément dépassé nos espérances de vente!... Nous l'avons conçu comme un système universel, pour l'initiation, ou pour faciliter le passage de simple joueur à MJ. Et vous, comment l'utilisez-vous? N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire vos remarques, exprimer vos attentes. Dans le prochain *Casus*, nous irons refaire un petit tour du côté d'Énigma.

Vous aviez du mal à articuler le nom de Nestiveqnen, l'éditeur qui avait publié le bouquin de langues elfiques? Voici l'occasion de travailler votre prononciation : Nes-ti-veq-nen, donc, va sortir en peu de temps une nouvelle collection de scénarios, le nouveau jeu de rôle de Denis Gerfaud (*Hystoire de fous*), et *Evam, le jeu de l'éveil*, un jeu de rôle sur la philosophie bouddhiste « approved by » le dalai-lama.
Pour son passage à la vitesse supérieure, l'éditeur lyonnais ne trahit vraiment pas son caractère original!

Et pour discuter de tout cela, l'idéal n'est-il pas de se rencontrer? Un nouveau rendez-vous ludique voit le jour fin octobre à Pantin : le Monde du Jeu. Trois jours de jeu tous azimuts, et un prix d'entrée d'autant plus raisonnable que *Casus* vous fait une offre à ne pas rater (voir page 96). A 100 m du métro Hoche, le cadre est très sympa (Ludodélire y avait organisé l'un de ses championnats de Formule Dé). On vous y attend.

Didier Guiserix

Les crapougnats

Flaelle, les Elfes du Temps

En couverture, les amateurs de Magic auront reconnu la patte du talentueux et confirmé Quinton Hoover qui a croqué, à notre demande, l'une des Elfes de notre background.

Quant aux illustrations intérieures, elles sont l'œuvre du jeune et non moins talentueux Nicolas Ryser. Nous espérons que cette nouvelle direction « graphique » des aides de jeu vous séduira ; bien sûr texte et intérêt ludique n'en sont pas oubliés pour autant. (Voir page 68)

Après d'étranges statuettes et du matériel cyberpunk, le Collectionneur nous présente de mystérieuses armes vivantes, appelées les Vifs-Horions. C'est le premier volet d'une aide de jeu qui se poursuivra par un background le mois prochain : les forges de Galgatan. (Voir page 30)

NOUVEAUX HORIZONS

Pourquoi toujours jouer de la même manière, ne pas essayer quelques variantes?
Ce mois-ci :
jouer avec deux meneurs de jeu à la fois.
Le mois prochain :
concevoir une campagne avec l'aide de ses joueurs.
(Voir page 80)

Gorn

CONCOURS GORN

Gagnez des BD Vents d'Ouest en lisant notre aide de jeu sur les fantômes. (Voir page 76)

SOMMAIRE 109

Critiques

22 ▶ *Jeu de rôle :* Blue Planet, **Aquablue made in USA ?**

24 ▶ *Portrait de famille :* Warhammer, **le jeu de rôle méd-fan.**

Magazine & aides de jeu

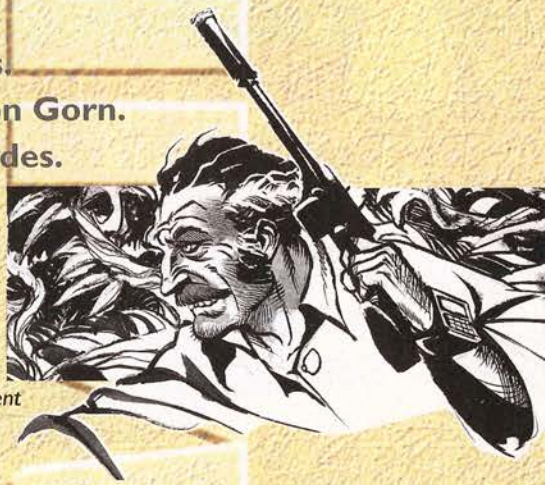
30 ▶ *Le Collectionneur :* **Vifs-Horions, les armes vivantes.**

68 ▶ *Background méd-fan :* **Flaelle, la forêt des Elfes du Temps.**

76 ▶ *Aide de jeu :* **Chronique d'outre-tombe, la mort selon Gorn.**

80 ▶ *Nouveaux horizons :* **Deux meneurs de jeu aux commandes.**

82 ▶ *Dialogues :* **MultiSim, la fuite en avant ?**



Jonas Tyler

Scénarios de jeu de rôle

36 ▶ L'appel de Cthulhu : **Le centre Sélène**
***Court Métrage**, difficulté moyenne, pour un groupe d'Investigateurs moyennement expérimentés, sous la houlette d'un Gardien des Arcanes capable d'improviser.*

40 ▶ Bloodlust : **Frères d'armes**
***Court Métrage**, complexe, pour un groupe de joueurs expérimentés et un meneur de jeu connaissant particulièrement bien Bloodlust, et spécialement le supplément « Les Voiles du Destin ».*

44 ▶ Nephilim : **Les chants Phlégréens**
***Court Métrage**, difficile, pour joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés. Connaître le supplément « Les Mystères » et avoir un guide de Naples est conseillé.*

48 ▶ Star Wars : **« Elle »**
***Court Métrage**, difficulté moyenne, pour un groupe d'indépendants expérimentés, majoritairement sensibles à la Force et possédant un vaisseau. La présence d'un Jedi de faible niveau peut être un avantage.*

52 ▶ Shadowrun : **Les vestiges de la terre promise**
***Moyen Métrage**, difficulté moyenne, pour un groupe de 4 à 6 shadowrunners, joueurs et meneur de jeu expérimentés. Un elfe est souhaitable, un decker recommandé.*

58 ▶ Warhammer JdRF : **Perfide Albion**
***Moyen Métrage**, facile, pour 4 à 5 personnages de tous niveaux (guerriers conseillé). Joueurs et meneur de jeu peuvent être novices.*

Nos rubriques habituelles

6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).

84 ▶ Aux quatre coins des CARTES : **Magic et les médias** en vedette.

86 ▶ & Compagnie…, les AUTRES JEUX en bref : **Throne World** en vedette.

92 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours…

Les Coups d'œil du Critik (14), Petites annonces (79),
BD – Les Irrécupérables *épisode 19* (83), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (88),
Calendrier (90), Backstage (97).

Couverture : Sinaelle Alelflame par Quinton Hoover.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 27 & 90.*

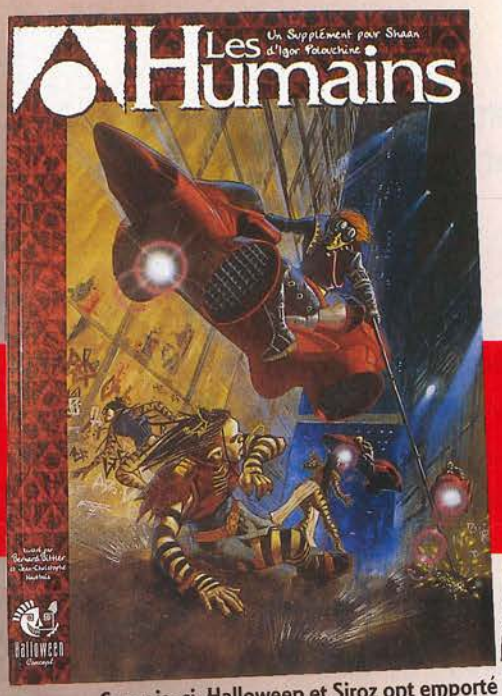
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

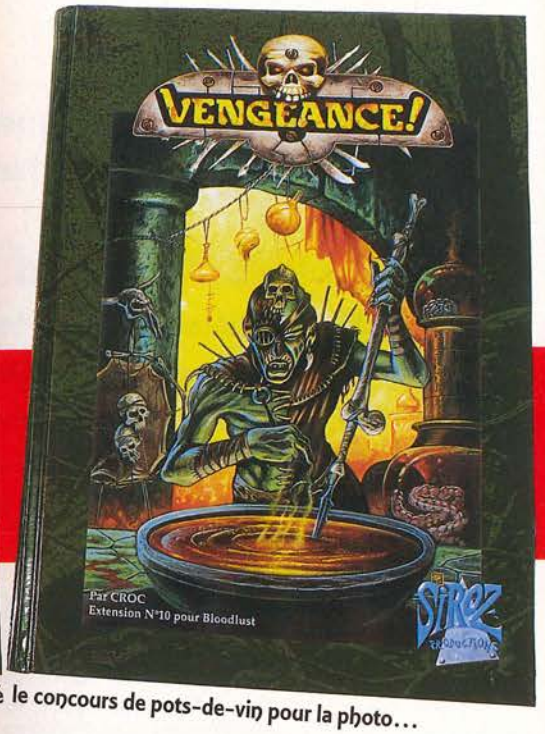
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 29.*

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

C'est dans cette rubrique qu'on voit le mieux le décalage entre les Français et les Américains. En août, les premiers bronzent au soleil, et les seconds s'activent pour sortir leurs jeux à temps pour la GenCon. Du coup, les nouveautés françaises sont surtout riches de prévisions...

Actualité des jeux





Ce mois-ci, Halloween et Siroz ont emporté le concours de pots-de-vin pour la photo...

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

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

Descartes Éditeur

● **Earthdawn** : *Corrompue !* est arrivé juste un peu trop tard pour le dernier numéro. On vous dit ce qu'on en pense dans l'encadré ci-contre.

● **Shadowrun** : Les Américains ayant donné leur feu vert, *Shadowrun France* arrive enfin dans la deuxième quinzaine d'octobre ! Écrit par Philippe « Polaris » Tessier, ce livret de 144 pages est le fruit d'une gestation longue et douloureuse, au cours de laquelle une multitude d'auteurs successifs se sont tués à la tâche. On en reparle longuement dans le prochain numéro.

● **Formule Dé** : Trois paires de circuits devraient être arrivées dans vos boutiques. Il s'agit de San Marin/Afrique du Sud, France/Italie, Brésil/Portugal.

Halloween Concept

● **Shaan** : *Les humains* est arrivé, et détaille en 110 pages le très peu aimable régime que les conquérants font peser sur Héos. En gros, c'est un suffocant mélange d'Église toute-puissante, de bureaucratie répressive et de familles nobles magouilleuses. Et en détail ? On en reparle le mois prochain. *Archéos* sera là mi-octobre. Ce sera un livret de 32 pages, le premier volet d'une longue campagne. A plus long terme, un livret sur la résistance se profile à l'horizon.

● **Polaris** : *Les pirates* est arrivé ou ne tardera plus (plus trop). Ce sera un livret de 80 pages, contenant des informations accessibles à la fois aux joueurs et au meneur de jeu. Il sera suivi d'ici fin octobre d'un second livret, de 32 pages, réservé au MJ.

● **Sur le feu** : Ça concernera plutôt la rubrique & Compagnie, mais bon : un jeu de cartes pas à collectionner sur le thème des pirates des Caraïbes serait en préparation pour le mois de novembre. Comme titre, je proposerais bien Capitaine Vaudou, mais c'est déjà pris.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : *Le livre du clan Gangrel* devrait être là. Qui sait, cette fois, c'est peut-être la bonne ?

● **Vampire – L'âge des Ténèbres** : *Liber Constantinopolis* est la traduction de Constantinople by Night. A partir d'octobre (au mieux), vous allez pouvoir visiter la plus grande cité d'Europe, découvrir l'empire des vivants et celui des morts, sa structure sociale unique, ses Tzimisce sympathiques et ses Brujah calmes. C'est le meilleur supplément de la gamme en anglais, il y a des chances qu'il le reste en français, si le traducteur ne le cochonne pas.

● **Rolemaster** : Oh, encore un ***Compagnon*** ! Ce sera le volume VII, et il sera là en octobre si tout va bien. Au menu, entre autres, une flopée de listes de sorts, des tables de génération de trésors et des professions supplémentaires (à force d'en rajouter, Rolemaster finira un jour par ressembler à une version méd-fan des Pages jaunes).

● **Orcs & Trolls** : Et encore un jeu de cartes pas à collectionner, un ! Il se joue de deux à quatre joueurs, et l'idée est de gagner en massacrant un maximum d'elfes et de nains. En un mot comme en cent : zogzog ! Contient des elfes, mais en pulpe.

Ludis

● **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* continuent tranquillement de prendre du retard. Aux dernières nouvelles, ils seront peut-être là fin septembre, mais il est plus sage de compter sur octobre. Suite du feuilleton au prochain numéro ?

MultiSim

● **Dark Earth** : *Les marcheurs*, sur les explorateurs qui s'aventurent dans les ténèbres qui entourent les villes-refuges, sortira... mais pas tout de suite.

● **Nephilim** : *L'arcane X - la Roue de Fortune*, et la *XI - la Force*, ont dû arriver dans les boutiques il y a une dizaine de jours. Le prochain supplément Nephilim sort en novembre. Il sera consacré aux Caraïbes, au vaudou et à Haïti, avec des tas de Selenim, des Templiers américains, des tontons macoutes zombis et des machettes en orichalque. Il y aura du background, mais ce sera surtout une petite campagne (pas de titre pour l'instant. On proposerait bien Baron Samedi, mais c'est aussi déjà pris).

● **Guildes** : *L'atlas du Continent, volume 2*, devrait être dans les boutiques, avec trois nouvelles contrées : les très anarchiques Baronnies rouges, le Berceau de Dana et l'abominaffreusement sinistre empire du Noir-couchant. Ce sera un gros livret avec le même look que le premier et plein de cartes en couleur.

● **Deadlands** : Cet excellent jeu arrive aux alentours du 15 octobre, avec une présentation plus sobre que l'original (qui était d'un orange fluo très « bandes de chantier »), quelques changements de règles et, contrairement à la v.o., un scénario. Un bon point : normalement, tout ça devrait coûter moins de 200 F.

Nestiveqnen

● **Les PJ's** : Une troisième série de portraits de personnages arrive courant novembre, avec un thème Rêve de Dragon et avec deux dessins de Florence Magnin.

● **Tableaux de chasse** : *Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre* est un gros scénario multijeu à thème occulte contemporain, avec des sociétés secrètes et des complots (sortie fin octobre). C'est le premier volet d'une série

Monghol & Ghota

Coup de projecteur

CORROMPUE !, UNE AVENTURE POUR EARTHDAWN

Corrompue ! est un scénario pour des personnages de cercle 2 à 4. Moins dirigiste que *Les brumes de la trahison*, paru précédemment, il reste assez facile à mettre en place et en constitue un bon prolongement. Certains éléments de l'histoire sont un peu tirés par les nattes de trolls, mais l'argument principal est tout à fait earthdawnien, tout en réservant quelques surprises aux joueurs. Au total, sans être révolutionnaire, *Corrompue !* propose l'équivalent de trois ou quatre séances de jeu agréables. Mais à quand la traduction de petits chefs-d'œuvre comme *The Serpent River* ?

Descartes Éditeur, 115 F, disponible.

de quatre, et on l'attend de pied ferme.

● **Sur le feu** : Il se confirme qu'**Hystoire de fous**, le deuxième jeu de Denis Gerfaud, sera édité par Nestiveqnen, mais ce sera plutôt au début de l'année prochaine.

Oriflam

● **Mekton Z** : *Mekton Z+* est là, avec 144 pages de règles additionnelles consacrées aux robots (des armes plus grosses, des moteurs plus performants et toutes ces sortes de choses), mais aussi à leurs pilotes (tiens, des pouvoirs psis !). On en reparle certainement dans notre prochain numéro.

● **Ils traînent !** Le recueil de scénarios pour Hawkmoon sera là en novembre, fera une centaine de pages et contiendra quatre aventures. Titre provisoire : **Le seigneur des sans-masques**.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Némésis** : *S.Q.A.D.S.* et l'ouverture de la chasse aux CCC (cafards cosmiques et carnivores) sont repoussés à novembre. Un chouia de retard en plus, et il sera couplé à la sortie en salles d'« Alien 4 » !

● **Soirée enquête** : *Les vertiges du Ka* est une soirée enquête Nephilim, qui sera là avant la fin du mois d'octobre. Et donc, un groupe de Nephilim se réunit pour accomplir un rituel destiné à « guérir » l'un des leurs, sur le point de basculer dans le camp des Selenim… Là-dessus, on assassine l'organisateur avec une épée d'orichalque. J'avoue que j'attends avec impatience de voir comment SPSR résoudra les problèmes dantesques posés par la magie (« et alors, je passe en vision-Ka et j'invoque les Blafardes Succubes aux Yeux Torves, Pers et Vitreux », ce genre de chose). A plus long terme, *Meurtres sans gravité*, la soirée enquête spatiale, doit arriver d'ici la fin de l'année.

Siroz Productions

● **Bloodlust** : Ça y est, *Vengeance* est là !

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Pierre Rosenthal, diablotin honoraire, consacre un Coup d'œil à la troisième édition de l'évangile selon saint Croc, p. 14.

● **Sur le feu** : **Demonworld**, un jeu de guerre avec figurines, arrive dans la deuxième quinzaine d'octobre. C'est du médiéval-fantastique avec des orques, des elfes et des nains, c'est du 15 mm, c'est violent, ça a l'air très bien, et on en reparlera certainement. ▷

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW

CINQ BANNIÈRES UNIES PAR UNE MÊME PASSION

BORDEAUX
L'ANTRE DES DRAGONS
56, Rue du loup
Tél : 05 56 51 73 78

DIJON
LE DRAGONAUTE
72, Rue Monge
Tél : 03 80 53 12 28
Salle de jeux et d'échanges

GRENOBLE
LES CONTRÉES DU JEU
6, Rue Beyle Stendhal
Tél : 04 76 54 48 93
Salle de jeux et d'échanges

LYON 5e
CHANTELOUVE
2, Rue St Georges
Tél : 04 72 77 62 60
Salle de jeux et d'échanges

STRASBOURG
LA TOUR DES DRAGONS
43, grande rue
Tél : 03 88 75 13 33
Salle de jeux

Jeux de Rôles
Jeux de Réflexion
Cartes

Nouveautés, Choix et Conseils

METALLIQUES

● **FENRYLL**. La cavalière barbare (réf.CA01) présentée dans CB n° 107 n'est désormais plus seule : elle a été rejointe par un cavalier conanesque. Celui-ci chevauche un superbe destrier, dont le mouvement est réellement apparent, ce qui reste rare.

Mais la pièce maîtresse de ce mois reste la sorcière. Dans un style proche de la faucheuse (FM 09) Fenryll nous offre une pièce digne de figurer dans un dessin animé, où elle pourrait empoisonner une jolie princesse à l'aide d'une belle pomme rouge. A ne surtout pas rater !

● **HARLEQUIN**. Sortie de nouveaux mort-vivants aux poses surprenantes. Les squelettes, fantômes et autres spectres sauront contenter tous ceux qui rêvent d'une « vie » après la mort ! (réf.H 142 à H 148 : spectres squelettiques et fantômes).

S'ajoute une flopée de petits hommes-lézards aux coiffes pharaoniques. On se demande quelquefois s'ils ne copient pas une marque très connue ?

● **RAL PARTHA**. Restant en terrain connu et reconnu, Ral Partha nous offre encore de superbes demoiselles aux poses aguichantes, ainsi qu'un chambellan aux allures de mage de cour. Génial pour jouer, entre autres, son héroïne favorite. (réf.02 526)

Dans un autre genre, un puissant homme-chat semblant tout droit sorti d'un autre plan fait son apparition.

Enfin précisons qu'arrive toute une armée de soldats du Chaos. La nouvelle mode des gammes pour wargames avec figurines ne cesse de prendre de l'ampleur !

Enfin, pour finir en beauté : le dragon doré du chaos. C'est la pièce maîtresse de la gamme 1997, et c'est une réelle réussite. Cette figurine, composée de 13 pièces finement gravées, nécessite une certaine compétence pour son montage.

De gauche à droite : un chambellan, une jeune femme qui aguiche, un barbare galopant, une sorcière (grande prêtresse), une jeune femme qui aguiche (bis), et un homme-chat.

Précisons que les trois cavaliers apparaissant sur la boîte sont aussi disponibles (réf.02 800 et 02 801) et forment avec le dragon un quatuor infernal… si vous avez les moyens : la bête vaut plus de 600 F !

Peintres : Bruno de Grimouard et Philippe l'Invincible.
Photo : Bruno de Grimouard

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Singer of Strange Songs* est une anthologie de nouvelles de Brian Lumley. D'un point de vue littéraire, c'est sans doute le moins doué des continuateurs de Lovecraft, mais il y a sans doute des idées de scénarios à puiser dans son œuvre…

● **Pendragon** : *Percival and the Presence of God* est un roman arthurien.

Fleuve Noir

● **Royaumes oubliés** : *Le coureur des ténèbres*, *Les sorciers noirs* et *La source obscure* forment la trilogie de *Sélénae* (paru).

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainement

● **Legend of the Five Rings RPG** a été réimprimé, et devrait donc être à nouveau disponible. L'écran est là, avec des aides de jeu et un scénario, et on attend toujours *Ways of the Dragon*. Ces grosses bêtes, ça prend son temps…

Les pubs d'Alderac dans les magazines anglo-saxons annonçaient fièrement « un supplément par mois ». Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai comme l'impression que ce ne sera pas le cas.

Atlas Games

● **Over the Edge** : Finalement, *Over the Edge Second Edition* est très bien, très paru, mais surtout très identique à l'original. C'est toujours un jeu contemporain complètement fou, à réserver à des MJ et à des joueurs vétérans désireux de se faire un petit trip « expérimental ». Il y a quelques pages de conseils de jeu en plus, mais à part ça, les textes n'ont pas changé. Simplement, maintenant qu'ils ont été maquettés correctement, ils prennent un peu plus de place.

A. Whetton

● **Principia Malefex** est un jeu de rôle d'horreur présenté dans un livre à couverture dure très classe, sans illustrations ▷

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 Maître	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
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
•The Sea Devils	135,00
•Evil Tide	65,00
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
•Powers & Pantheons	155,00
•Lands of Intrigue	195,00
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
•Faces of Evil : The Fiends	129,00
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
•Heroes of Defiance	135,00
•Dragonlance Fate Deck	69,00
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
•Domain of Dread	209,00
•ABYSS (INFERNO)	159,00
AFTER WARS	115,00
•AGE OF EMPIRE	119,00
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
•ARMAGEDON	165,00
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
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 Pole	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
➤BLUE PLANET	Tel.
BUBBLEGUM CRISIS	150,00
BUREAU 13	135,00
CHAMPIONS (rules +software)	350,00
CHAMPIONS NEXT MIL	149,00
•Alliances	89,00
CHANGELING 2nd Ed.	165,00
•Screen (2nd Ed.)	85,00
COMBAT INTERSTELLAR	225,00
CHATEAU FALKENSTEIN	236,55
L'ère de la vapeur	151,05
CHILL	235,60
Ecran	83,60
De chair et de sang	104,50
Lycanthrope	120,00
CHIMERES	100,00
Le Jeu de l'Initié (Tarot)	42,00
Ecran	42,00
Anteros	50,00
La croisée des chemins	50,00
Hurlelune N°2	89,00
Hurlelune N°5	126,00
Hurlelune n°7	61,75
CHIVALRY & SORCERY	125,00
Game Master Handbook	115,00
Game Master Shield	65,00
•Storm Watch	55,00
•Magical Devices	20,00
CONSPIRACY X	175,00
Screen	105,00
Nemesis	99,00
•Cryptozoology	115,00
CONSPIRATIONS	170,05
Ecran	94,05
Al Amarja	113,05
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 III	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 (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
➤ Hucksters & Hexes	125,00
•Deadlands Poker Deck	105,00
Twisted Tales	32,00
•Night Train	32,00
•The Great Rail Wars	375,00
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	109,25
Arcane mysteries of Barsaive	95,00
Blades	95,00
Creatures of Barsaive	115,00
Denizens Vol. 1ou 2	109,00
Earthdawn survival guide	115,00
Horrors	125,00
Legends of Earth. Vol. 1 ou 2	70,00
Magic : Mystic Secrets	125,00
Parlainth adventures	70,00
Parlainth : Forgotten City	159,00
Serpent River	110,00
Shattered pattern	70,00
Sky point adventure	70,00
Sky point and Vivane	175,00
Terror in the skies	70,00
The adepts way	119,00
The Blood Wood	115,00
Theran Empire	139,00
Throal adventures	75,00
Throal the dwarf kingdom	125,00
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
EPIPHANY	69,00
EVERWAY	239,00
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
•Players Companion	159,00
FANTASY HERO	150,00
FENG SHUI	189,00
Marked for Death...	90,00
Back for Seconds	95,00
•Thorns of the Lotus	145,00
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
Alternate Earths	115,00
Places of mystery	125,00
Compendium I ou II	155,00
Warehouse 23	119,00
Mecha	115,00
•Planet Krishna	125,00
•Ultra Tech II	125,00
HAHLMABREA	150,00
HARNMASTER (2nd Ed.)	245,00
•Harnmaster Magic	199,00
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
HONG-KONG ACTION	135,00
Film Festival # I	99,00
To live & die in Hong-Kong	119,00
IMAGO	149,00
Chronique Projet Nexus N°1	35,00
IMMORTAL	175,00
•IN NOMINE SATANIS (3rd)	208,05
Ecran INS/MV	94,05
Baron Samedi	119,70
Mors 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 capharnaum	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
JOVIAN CHRONICLES	199,00
•Mechanical Catalog	149,00
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
Northern Waste	175,00
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	112,10
•The 1920's Companion	125,00
•Realms of Shadows	135,00
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
•Guide Master Pack	90,00
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	188,10
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
•Technocracy : Syndicate	55,00
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
Algeroth	139,00
Bahous	105,00
Cybertronic	105,00
Mishima	105,00
Illian	65,00
Second seal of repulsion	55,00
The Four Riders	55,00
Beyond the pale	55,00
MUTAZOIDS	119,00
NEPHILIM (2ème Ed.)	265,05
Ecran	95,00
Le Lion Vert	70,00
Les Arcanes Majeurs	141,55
Le souffle du dragon	208,05
L'Atalante fugitive	70,00
Les mystères	115,00
La Dame de 11 Heures	70,00
Magie	70,00
Alchimie	70,00
Kabbale	70,00
Archives de St-Amand	114,00
Le Livre Noir	70,00
Arthuriades	179,55
Hermes Trimegiste N°5	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
•OVER THE EDGE (2nd Ed.)	165,00
Players' survival guide	70,00
New faces	39,00
Air Waves	39,00
House call	39,00
Unauthorized broadcast	39,00
It waits	45,00
The myth of self	84,00
Welcome to the sylvain Pines	55,00
With a long spoon	62,00
Wildest dream	85,00
Weather the cuckoo likes	89,00
Friend of foe	75,00
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
•Paranoïa,Paranoïa,Paranoïa,	126,00
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	94,05
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	70,00
Un rêve en Boldzarie	70,00
L'oeuf de Psiluma	70,00
Du voyage et des voyageurs	115,00
La dame des songes	70,00
Poussière d'étoiles	70,00
Château Dormant	70,00
La ballade de Harpsi.	70,00
L'Unireve	159,00
ONIROS	171,00
Ecran Oniros	48,00
•PRINCIPIA MALEFEX	219,00
RIFTS	175,00
•Coalition Navy (Sourcebk 4)	85,00
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
•Martial Arts Companion	115,00
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
•Trade Talk N° 2	39,00
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	94,05
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
➤France	156,75
A killing glare	50,00
Awakenings : New magic	95,00
Aztlan	115,00
Bug city	115,00
California Free State	115,00
Celtic double cross	50,00
Corporate Shadowfiles	115,00
Cybertechnology	95,00
Dark angel	50,00
Divided assets	65,00
Double exposure	65,00
Dunkelzahns portfolio	95,00
Guide to real life	95,00
Harlequin's back	95,00
High Tech & Low Life	125,00
Imago	50,00
Missions	90,00
Mob war	75,00
Paradise lost	65,00
Shadowbeat	95,00
Shadows of the Underworld	95,00
Shadowtech	95,00
Companion	99,00
Super Tuesday	95,00
Target : UCAS	95,00
The Germany Sourcebook	115,00
Threats	115,00
Tir Na nOg	115,00
Underworld sourcebook	95,00
Virtual realities 2.0	115,00
SHATTERZONE	210,00
SKYREALMS OF JORUNE	125,00
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 extér.	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
•Adventure Journal #14	75,00
•Lords of the Expanse	209,00
•STEEL CHAOS	159,00
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
•MIB Director's Guide	79,00
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
•Fire, Fusion & Steel	145,00
•Gateway Traveller	85,00
•Mileu O Campaign	195,00
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
Guide des joueurs	171,00
Chicago by night	162,45
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 TENÈBRES	196,65
Ecran Age des Ténèbres	85,00
Livre des secrets du conteur	119,70
VAMPIRE : THE DARK AGES	150,00
VAMPIRE (2nd edition)	135,00
•Libellus Sanguinis	85,00
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
WEREWOLF WILD WEST	150,00
Wild West Poker Deck	79,00
•Storyteller's Screen	85,00
WHISPERING VAULT	140,00
WITCHCRAFT	145,00
WORLD OF SYNNIBARR	209,00
WRAITH, the Oblivion	150,00
•Mediums,Speakers with dead	85,00
YEAR OF THE PHOENIX	170,00
YSGARTH	85,00

BOARDGAMES

Afrika	298,00
Age of Renaissance	375,00
Axis & Allies	335,00
Baston	190,00
Formule Dé (1ère Ed.)	159,00
Formule Dé (Nelle Ed.)	209,00
- Circuit Zandvoort & Spa	105,00
➤- Saint-Marin & Afri. du Sud	105,00
➤- France & Italie	105,00
➤- Brésil & Portugal	105,00
History of the world	239,00
Throneworld	345,00
•Twilight imperium	295,00
Samurai Swords (Shogun)	299,00

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 (2nd 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
ARCADIA,THE WYLD HUNT	
Story or Character Booster	15,00
Ironheart Story or Character	15,00
DARK AGES	75,00
Booster	18,00
Starter	76,00
Booster	20,00
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
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
DRAGON'S WRATH	49,00
Booster	14,00
➤ DUNE Starter	55,00
➤ DUNE Booster	20,00
ELIXIR	114,00
Alambic	57,00
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
ILLUMINATI	65,00
Booster	15,00
Factory Set	495,00
INTERVENTION DIVINE	63,00
Booster	18,00
Cult Movie	14,00
JAMES BOND	55,00
Booster	17,00
KABAL	69,00
Booster	17,00
Daimon	10,00
KILLER INSTINCT	69,00
Booster	19,00
LEGEND OF THE 5 RINGS	55,00
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
•ObsidianStarter	69,00
•Obsidian Booster	17,00
➤ Time of the Void Starter	55,00
➤ Time of the Void Booster	14,00
MARVEL - OVERPOWER	50,00
Booster	12,00
Powersurge	12,00
Mission Control	12,00
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
SIM CITY	59,00
Booster	17,00
SHADOWFIST	55,00
Booster	17,00
•SHADOWRUN Starter	59,00
•SHADOWRUN Booster	19,00
SORCIERS	49,00
Booster	15,00
Compagnon du Sorcier	119,70
•Dragons	15,00
•Guide des joueurs	153,90
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
•The Lidless Eye Companion	59,00
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
Starfleet Maneuvers Booster	19,00
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
First Anthology	215,00
STAR WARS TWO-PLAYERS	145,00
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 07/08/97et le 09/09/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

EN OCTOBRE, VIVEZ DE GRANDES ÉMOTIONS SUR LES PLUS GRANDS CIRCUITS DU MONDE ET PROFITEZ DES PROMOTIONS D'AUTOMNE !

- 15 %
sur toute la gamme de FORMULE DÉ *

Pochette circuits 3 & 4 : Belgique et Hollande 2

Pochette circuits 5 & 6 : San Marin et Afrique du sud

ACCESSOIRES DISPONIBLES :
Pack feuilles de courses
Blisters voitures
Blisters dés

Pochette circuits 7 & 8 : France et Italie

Pochette circuits 9 & 10 : Brésil et Portugal

* Offre valable du 3 octobre au 4 novembre 1997.
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

mais avec un signet. Et donc, on y joue des enquêteurs qui découvrent des choses indicibles et des dieux affublés de noms genre Hsqwr, Vvthsn ou Dsdaeilv, et que cela rend fous. Tremble, Cthulhu, la relève arrive !

Biohazard

● **Blue Planet** : Ce jeu de SF est tellement bien qu'on a confié deux pages au Pr Rat, océanographe en chambre, pour vous en parler (voir pp. 22-23).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : Encore un mois où nos Californiens préférés font du neuf avec du pas jeune ! *1920s Investigators Companion* est paru. C'est la reprise en un seul volume des deux Investigators Companion (comme Descartes a fait la même chose en les traduisant, ça ne bouleversera pas les lecteurs français). *Escape from Innsmouth, 2nd edition* est une version revue et amplifiée du bon vieil Évasion d'Innsmouth, avec des scénarios en plus. Il devrait être là d'ici quelques jours si les petits Profonds ne le mangent pas en route. Attendons de voir.

● **Elric** : *Corum* ? Toujours pour octobre, si la conjonction entre les plans est favorable.

Daedalus

● **Feng Shui** : *Thorns of the Lotus* a fini par sortir aux États-Unis. Avec un peu de chance, il est même arrivé en France. On y trouve des scénarios à scénarier et de nouveaux méchants abominables à abominer…

Dark Imagination Entertainment

● **Steel Chaos** : Et un nouveau jeu de SF, un ! Et donc, on est en 2211 et, pendant une guerre galactique entre la Terre et Mars (!?), un petit maladroit a ouvert une brèche vers une dimension peuplée de créatures monstrueuses. Vous avez dit Mutant Chronicles ? Taisez-vous, vous n'y entendez rien ! Car il y a une idée originale : au lieu de jouer de pauvres humains, on joue des robots ! Des robots terriens qui pulvérisent les méchants Martiens et les encore plus méchants monstres venus d'une dimension parallèle, pour être précis.

Destination Games

● **Pulp Dungeons** : Ces petits livrets de 32 pages, illustrés de demoiselles qui finissent leur stage avant d'aller faire de la pub chez l'Œuf Cube, sont en fait de bons vieux donjs comme personne n'ose plus en faire, avec des souterrains, des salles numérotées, des énigmes… Ça se trouve en petites quantités dans certaines boutiques parisiennes et c'est marrant, même si ça ne va pas changer la face du jeu de rôle.

Dream Pod 9

● **Jovian Chronicles** et son système de combat compliqué ont droit à un Coup d'œil de cap'tain Rat, p. 16.

Eden Studios

● **Conspiracy X** : *Cryptozoology* est vraiment bien, avec un tas de bestioles étranges, bien sûr, mais aussi un gros chapitre sur les chasseurs de monstres, leurs méthodes et leurs motivations. Tiens, c'est un supplément tout fait pour BaSIC/Énigma, d'ailleurs.

Event Horizon

● **Hong Kong Action Theater** : *To Live & Die in HK…* ne contient pas d'infos sur Hong Kong, juste des règles additionnelles. Quant à ***Film Festival 1***, c'est un recueil de mini scénarios.

FASA

● **Earthdawn** : *Theran Empire* a droit à son Coup d'œil p. 14.

Global Games

● **Abyss** : L'intrépide Olivier Zamfirescu sonde le fond de l'abîme pour vous dans les Coups d'œil, p. 16. Ce qu'il a fait, aucune bête et fort peu de rédacteurs ne l'auraient fait.

Highlander Designs

● **Chivalry & Sorcery** : *Stormwatch* est un scénario pour 4 à 8 personnages de niveaux 1 à 4.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *The Dark Between the Stars* est un supplément consacré à toutes les horreurs cosmiques qui rôdent entre les étoiles (annoncé pour octobre). Il jette également les bases du gros morceau de l'année prochaine : une grande campagne en trois volets intitulée *War in the Heavens*.

ICE

● **Merp** : Anne Vétillard, déguisée en elfe des neiges, s'est aventurée dans *The Northern Waste* et en a ramené un Coup d'œil, p. 18.

▷

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 Humanoides 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
New Player's Handbook 149
New DMG 112
MCC Monstrous Manual 146
Annual MC I 112
Annual MC II 112
Option: Combat & Tactics 112
Option: Skills & Powers 112
Option: Spells & Magic 109
DM Option: High Level Camp. 112
Encyclop. Magica 1, 2, 3 ou 4 112
The Rod of Seven Parts 169
Sages & Specialists 112
Annual MC III 112
Gates of Firestorm Peak 115
Wizard's Compendium I 149
World Builder's Guidebook 115
A Hero's Tale 74
Tales of the Comet 169
ROYAUMES OUBLIES 274
Bestiaire Monstrueux des R.O. 133
Les Carnets d'Elminster 204
Draconomicon 119
Empires de la Côte 102
Catacombes de Soiretoile 69
Elfes de l'Etern. Rencontre 145
Marco Volo (le volumé) 55
Le Monde des Elfes Noirs 127
Ruines de Montprofond 259
Sélénae 74
Ruins of Myth Drannor 149
Ruins of Undermountains I ou II 149
The North Campaign Expansion 149
Player's Guide to the F.R. 93
Wizards & Rogues of the R. 93
Warriors & Priests of the R. 112
Faiths & Avatars 112
Netheril: Empire of Magic 149
Volo's Gu. all things Magical 112
Heroe's Lorebook 112
How the Mighty are Fallen 74
Undermountain: Stardock 46
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 II 66
Monstrous Compendium III 102
Child. of the Night: Vampires 93
Requiem: The Grim Harvest 112
Guide to Transylvania 74
DARK SUN (Soleil Sombre) 171
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 102
The Wizards of Athas 93
Psionic Artifacts of Athas 112
DRAGONLANCE: Fifth Age 163
Planescape (VF) 258
Monstrous Compendium I ou II 109
Planes of Chaos 170
Planes of Law 170
Planes of Conflict 170
Hellbound: The Blood War 93
Guide to the Astral Plane 84
Faces of Evil : The Fiends 102
Birthright: Legacy of Kings .163

APPEL DE CTHULHU 189
Le Guide du Caire 122
Le Livre des Monstres 84
Trois Ombres 85
Guide de Londres ..... Tel
Secrets 58
New Orléans 109
Realm of shadow 128
Unspeackable Oath 14/15 77
Cthulhu Live 109
DreamLands 4ed. 141
Minions 70
Arkham Sanitarium 96
1920's investigator Comp. 122
Dreaming Stone 77
New Orleans Guidebook 99
Escape From Innsmouth 133

Ars Magica 4th Edition 192
Malefícium 115
Faeries 109
Fallen Angel 75
Parma Fabula (screen) 96
Hedge Magic 90

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 99
Field Manual : Mercenaries. . 132

Bloodlust 223
Les Voiles du Destin 199
Chroniques Sanglantes 119
Vengeance ..... Tel

Bubblegum Crisis RPG ... 153
Before and After 115

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 . 160
Alliances 90

Chateau Falkenstein 237
L'Ere de la Vapeur 151
The Book of Sigils 102
Comme Il Faut 109
Lost Notebooks of Leonardo 109
The Memoire of Auberon 128

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 102
Firestorm StormFront 115
Firestorm Shockwave 115

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 Wailin'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 160
Denizens Vol. I ou 2 115
Parlainth: The Forgotten City 160
Sky Point and Vivane 160
Earthdawn Companion 115
Earthdawn Survival Guide 115
Throal Adventures 77
Prelude to War 83
Blood Wood 115
Theran Empire 128

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 83
Corum 141

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 23 115
Mecha 115
Planet Krishna 115
Robots 109
Reign of Steel 115

UltraTech 2 115
Harnmaster RPG 2nd Ed. .234
Bestiary 174
Magic 168

Hawkmoon 2 239
L'Ecran 2 94

Heavy Gear 192
Terra Nova Sourcebook 147
Technical Manual 128
Duelist Handbook 128
Field Guide: North 1 ou 2 96
Field Guide: South 1 ou 2 96
Badlands Sourcebook 121
Character Compendium 147
Southern Republic 160
Northern Vehicle Comp. 154
Southern Vehicle Comp. 154

Les Héritiers de Kadesh . . .151

Imago 180

In Nomine Satanis (3nd 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 Silipus 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
Valar & 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 .70
Northern wastes 174
Hands of Healer 115

Kult 227
Ecran 94
Taroticum 132
Les Légions des Ténèbres 180
Les Anges Déchus 104
Métropolis 161
Au delà des Limites 112
Le cœur, l'esprit et l'âme ...112
Kult 2nd ED 147
Judas Grail 96
Clavis Inferna 115
Purgatory 51
The Orphanage 51

Le Monde de Murphy 179

Legend of the 5 Rings RPG .179
GM Pack 64
The Way of The Dragon 77
Distant Thunder 192

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 v2.0 128

Mekton Z + ... tel

Mutant Chronicles 192
La Confrérie 142
Imperial 142
Le Manuel du Franc-Tireur 108
Capitol 132
Mutant Chronicle 2nd Ed. .180
Ilian: The Mistress of the Void . .64
Beyond the Pale 58
The 2nd Directorat 83

NEPHILIM 2 265
Sc. Occ. I, 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. . . .160
Forgotten Lives Adventures 102

Palladium RPG 2nd Ed. . . .160

Pendragon 236
Montagnes Sauvages 137
Land of Giants 120
Lordly Domains 128
Arthurian Companion 96

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

Rifts 160
Rifts SourceBook 77
England 102
Africa 102
Mercenaries 102
Japan 128
South America Two 128
The Juicer Uprisings 109
Index & Adventures 83
The Coalition War 134
Lone Star 109
World Book 14 : New West ...134
World Book 14 : Spirit West ..134
World Book 16 : Fed. of Magic .83
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 192
Arms Law Standard Revised 102
RM Player Guide 64
Rolemaster Spell Law 3rd Ed. 128
Rolemaster Talent Law 115
Races & Cultures I 102
Castles & Ruins 128
Weapon Law 115
Rolemaster Annual 96 64
Black Ops 102
Martial Arts Companion 115
Essence Companion 115
Shades of Darkness 93

Runequest 230
Trolls 208

Shaan 189
Les Humains ..... tel
Le livre de Schemes 113
Écran 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 77
Shadowtech 96
Cybertechnology 96
Awakenings: New Magic 96
Dunkelzahn's Secrets 96
Virtual Realities 2.0 115
The Shadowrun Companion ..96

Missions 96
Underworld Sourcebook 96
Mob War 77
High Tech & Low Life 128
Target UK 96
Rigger II 108

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

Star Wars 2nd Ed. 192
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 96
Galaxy G. 1 à 9, 11, 12 (l'unité) ..96
G. G. #10: Bounty Hunter 115
Wanted by Cracken 96
Gamemaster Handbook 115
Heroes and Rogues 115
Miniatures Battles 2nd Ed. 115
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. 141
Imperial Sourcebook 2nd Ed. 141
Planets Collection 160
Jedi Academy Sourcebook 141
Kathol Rift 96
Shadows of the Empire 141
The Thrawn Trilogy 160
The Darkstryder Campaign 192
The Truce at Bakura 141
Miniature Battles Starter 224
Star Wars Vehicles Starter 224
Shadows Empire: Planet Cal. 96
Star Wars Live Action RPG .128
Tales of the Jedi 160
S.W. Live Action Tool Kit 96
Pirates and Privateers 115
Classic Adventures #4 128
Star Wars Instant Adventure 96
S.W. Adv Journal Vol. v.1 #1 à 13 ...77
Fantastic Tech. : Droids 96
Hires of scums & villainy 115
The Mos Eisley Box Set 224
Imperial Double Cross 64
Black Sands of Sokorro 115
Cracken's Fret dossier 120
Secret of the Sisar run 90
Adventure Journal #14 77

Traveller RPG 160
Starships 128
Central Supply Catalog 147
Alien Archives 147
Milieu O: The Third Imperium 147
First Survey 147
Pocket Empires 139
Psionic Institutes 139
The Long Way Home 78

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 Tén. ..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
Cobpodocian 64
Dark Age Companion 108
Liege, lords & lockey 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
Pour la Gloire d'Ulric 167
Le Nouvel Apocryphe 142
L'Agonie du Jour 154

Waste World RPG 160
Shognate ..... Tel

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
Artificers 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
Etharion 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*
Battlebax	*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 tel
Time of the Void Booster485 tel

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

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
•Tempête
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
•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
•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
Deck Protector dos noir (100) .. 61
Packs de 40 Pierres + bourse .. 29
Classeur Ultra-Pro 46
Feuille portes cartes (9 cartes) .150
Feuille portes cartes (6 cartes) . . 2
Portfolio 4 pochettes 27
Portfolio 9 pochettes 39
Deck Protectors (100) 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro .10

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

Tempête
(Magic)
1 Boite Achetée 1 booster 4é Ed. + colisimo offerts

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

In Nomine Satanis
(3è Ed)
218F
Collisimo Offert

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

FRAIS DE PORT

- GRATUIT pour toute commande supérieure 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, Ere Glaciaire, 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.

LA CRYPTE
Vente Par Correspondance
7, cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
Tel : 04 91 94 22 50

Disponible
SHADOWRUN
THE TRADING CARD GAME

TEMPEST
Français et Anglais

Starter	59Frs
Booster	19Frs

Prix par quantité

5 Starters + 1 booster offert	295 Frs
10 Boosters + 1 offert	190 Frs

La liste de Tempest (vo) est offerte avec votre commande.
Liste des cartes Magic VO 10Frs

Accessoires cartes

Deck Protector	45Fr
Black Shield	60Fr
Pochettes souples	12Fr
Top Loader Black B.	1Fr
Screw	5Fr
Boite 100 c avec D.P.	10Fr
Feuilles 9 poches	1,5Fr
Port folio A4	40Fr
Classeur	55Fr
Les Ecrins de Pouvoir	
Boite bois (1000 C)	195Fr
Boite bois (250 C)	125Fr
Tapis de Jeu	45Fr

Legend of the Five Rings
Time of the Void,
Anvil of Despair, Crimson & Jade
Starter : 55 Frs Boosters : 15 Frs
Obsidian Edition
Starter et Boosters : téléphonez
La liste de l'Edition commandée est offerte.
Liste complète des cartes : 5Frs
Legend of the Five Rings RPG
L5R RPG 190Frs , Screen 68Frs
Les 6 Lettres du Clan de votre choix sont offertes avec L5R RPG

Vampire	188Frs
Cities of Darkness 2	
Age des Ténèbres	197Frs
Libellus Sanguinis 1: Masters of the Slate	
Transylvania by Night	
Loup Garou	188Frs
Frontier Secrets: WildWest storyteller Screen	
Mage	188Frs
Technocraty : Syndicate	
World of Darkness : Sorcerer	
Wraith	208Frs
Mediums : Speakers with the Dead	
Guildbook : Puppeters and Pardoners	
Changelin	246Frs
Book of the lost Dreams	
Kithbook : Nockers	

En Bref

Cthulhu : Guide de Londres
Escape from Innsmouth, 2nd Ed
The 1920s Investigator's Companion
Delta Green (seconde impression)
Nephilim : Major Arcana
Mythos : New Aeon (novembre)
Shaan : Les Humains
Bloodlust : Vengeance !
Babylon 5 : C.C.G : Starter, Booster
A D&D : Realms of the Arcane
Elminster in Myth Drannor
Prayers from the faithful
Children of the Night : Ghost
Tales of Uncle Trapspringer
Heroes of Sorcery
Men in Black : Introductory Adventure Games
Star Wars : Platt's Smugglers Gd
Adventure Journal #15

Livraison en 24hoo à Domicile *
si vous téléphonez avant 14hoo
☎ : 04 91 94 22 50 de 9h à 20h
✉ : à La Crypte VPC -7, crs Lieutaud - 13006 Marseille
Paiement par CB, chèque, Contre-remboursement
Frais de Port
Commande de 450 f : port gratuit, envoi en Colléco
Commande inférieure à 450 f : port de 35 frs
Services supplémentaires
* Livraison en 24hoo : + 15 frs
Contre-Remboursement en 24h : +85Frs
Contre-Remboursement en Colléco: + 45frs, C-R en 48hoo : +70 Frs

Nos prix, ainsi que la liste des autres produits, sont disponibles sur simple appel téléphonique.

Coup de projecteur

POWERS & PANTHEONS, POUR AD&D/FORGOTTEN REALMS

Cette suite à *Faith & Avatars* se concentre sur les dieux humains des Royaumes oubliés. Il s'agit, en 190 pages denses, d'un tour complet de tous les dieux et demi-dieux des quatre plus grands panthéons locaux, de leur influence dans le monde matériel, des avatars qu'ils envoient parfois sur terre et des sorts qu'ils accordent à leurs prêtres. Il y en a pour tous les goûts, même les pires (y a-t-il un volontaire pour jouer un prêtre du dieu préposé à « l'ombre, la destruction, la vengeance, la lâcheté, l'ignominie et la peur » ?). Ce gros livret comporte également les plans détaillés (et très jolis) de cinq grands temples, prêts à servir. Prix spécial du jury aux sept pages de planches en couleur qui montrent les prêtres en costumes de cérémonie. C'est toujours amusant de voir poser ensemble, « pour la photo », des chamans esquimaux et des prêtresses égyptiennes (et, bien sûr, des prêtres bons et des adorateurs de saletés chaotiques mauvaises).

TSR, environ 150 F, disponible.

Hand of the Healer est un supplément consacré aux guérisseurs, avec des règles, des règles et encore un peu de règles pour faire le lien (entre tout de suite et bientôt).

Imperium Games

● **Traveller** : *Gateway*, un scénario, est la suite de *Long Way Home*. La lecture est un peu aride, comme d'habitude, mais il y a de bonnes idées, et les pauvres PJ n'ont pas fini de souffrir !

Myrmidon Press

● Dans la série « on l'a vu, on l'a lu, et c'est pas bien », **Armageddon** a droit à un Coup d'œil p. 16.

Palladium

● **Heroes Unlimited** : La deuxième édition de ce jeu de super-héros arrive d'ici fin octobre.

● **Sur le feu** : Planquez les pizzas ! Une nouvelle édition de **Teenage Mutant Ninja Turtles** se profile également à l'horizon.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : Le programme de publication de cet éditeur est notoirement anarchique. Pour l'instant, on est sûr que *Twisted Tales* (un petit scénario) est arrivé, on l'a vu. *Smith & Robbards*, en revanche, n'est toujours pas là, à moins d'une grosse surprise. Et pour *The Great Maze*, une grosse boîte consacrée à la Californie post-cataclysme, vous n'avez aucune raison de paniquer. Mon pronostic est « probablement avant Noël », mais la plupart des bookmakers joueraient ça à 100 contre 1.

● **The Great Rail Wars**, un jeu de guerre avec figurines, est arrivé. Cette énorme boîte a l'air de renfermer un tas de trucs compliqués, mais sympas. On en reparlera sans doute dans & Compagnie.

● **Sur le feu** : Il y aura bel et bien une série de trois scénarios compatibles *Deadlands*/*Werewolf Wild West*, éditée par Pinnacle. Normalement, le premier devrait arriver avant la fin de l'année. Évidemment, le fait que les « ouests sauvages » où sont situés ces deux jeux n'ont guère de rapports, à part qu'ils sont tous les deux plus à l'ouest que l'est et qu'ils sont tous les deux sauvages – j'ai perdu le début de la phrase, attendez – oui, je sais : comment vont-ils faire des scénarios communs dans des univers pas vraiment compatibles ?

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Ultra Tech 2*, avec ses gros flingues, ses très gros flingues, ses énormes flingues et tout et tout, est arrivé. Pour les fans uniquement… *Gurps Black Ops* arrive prochainement. C'est un background contemporain fantastique, plein de loups-garous, de vampires et démons, où l'on joue des Hommes en noir qui les exterminent. A plus long terme, *Gurps Biotech* se profile à l'horizon. A la casse toutes les cyberprothèses en ferraille, place aux implants organiques et aux bactéries intelligentes !

● **In Nomine** : Pierre Rosenthal, ange à temps partiel, donne son avis sur *Night Music* p. 20. *The Marches*

devait, c'était juré, sortir le 14 juillet. Rien à dire, il est sorti.

TSR

● **AD&D** : *Tale of the Comet* est paru, étrange, et Coupdœillisé p. 18. Serge Olivier a mis son scaphandre et est descendu jeter un Coup d'œil à *The Sea Devils*, p. 20. On attend pour très bientôt *Evil Tide*, un petit scénario plein de sahuagins qui sera le premier volet d'une trilogie. En fait, il est peut-être même déjà arrivé.

● **Birthright** : *King of the Giantdowns* est là. C'est une description rapide d'une douzaine de provinces nordiques, sauvages et peuplées de toutes sortes de monstres, ainsi que des PNJ importants qui y vivent, avec en prime quelques idées de scénarios. Avec un peu de boulot, il y a des choses à en faire…

● **Forgotten Realms** : *Powers & Pantheons* est bien, et paru. *Lands of Intrigue*, une grosse boîte qui détaille deux pays au bord de la guerre civile, au sud des Royaumes oubliés est arrivé.

● **Ravenloft** : Après lecture, *Domains of Dread* méritait largement un Coup d'œil. C'est chose faite p. 18.

● **Planescape** : Après *Faces of Evil*, dont on vous parlait le mois dernier, il y aura *The Great Modon March*, un recueil de scénarios, en octobre.

● **DragonLance 5** : *Saga Fate Deck* est arrivé. C'est un nouveau paquet de cartes à jouer, avec quelques cartes supplémentaires par rapport à la version de base du jeu, plus une version condensée des règles de DragonLance. Ça ne bouleversera pas le monde, mais c'est sympa.

West End Games

● **Star Wars** : Finalement, notre spécialiste Star Wars a trouvé *Lords of the Expanse* « pas mal, mais un peu décevant ». De la part de quelqu'un qui, d'habitude, idolâtre le moindre supplément paru chez WEG, c'est plutôt inquiétant. *Fantastic Tech : Personnal Gear* est arrivé, avec plein de matos pour faire le bonheur des James Bond galactiques. Dans la foulée, on attend pour très bientôt *The Rebel SpecForce Handbook*. La vie de Rebelle est déjà assez dure ! Si, en plus, il faut aller dans les commandos se faire martyriser par des adjudants fous… Au fait, l'*Adventure Journal* n° 14 est là.

● **D6/Men in Black** : Normalement, il n'y aura rien après le *Director's Guide* (un écran plus un livret de conseils de jeu). Cela dit, on ne sait jamais… si ça marche, WEG continuera.

● **Paranoia** : L'Ordinateur me prie d'attirer à nouveau votre attention sur *Creatures of the Nightcycle*, un gros scénario qui est là et bien là (loué soit l'Ordinateur !). Si vous connaissez à la fois Paranoïa et Vampire, c'est la lecture la plus salubre du mois, avec notamment la désormais célèbre Table de la Bête Intérieure : lancez 1d10. Si vous faites 1, c'est un Lamantin Intérieur ; 2, c'est un Lemming Intérieur ; 3, un Poisson rouge Intérieur… et ainsi de suite. C'est stupide, mais c'est drôle. Bref, c'est Paranoïa !

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Cities of Darkness, vol.* 2 reprend Berlin by Night (pas terrible) et Los Angeles by Night (très bien). Normalement, il est là. On attend pour octobre un CD-Rom contenant, entre autres, les textes des règles, du Players Guide, et des guides du Sabbat. Si vous avez un PC et des sous, vous pourrez même snober ceux qui ont acheté le dernier Casus : il y a aussi tous les pouvoirs de Vampire dedans ! Bon, il faut être franc, nous, nous ne proposions pas d'économiseur d'écran signé Bradsteet. Mais ils n'ont pas d'illustrations de Sorel, ce qui rétablit l'équilibre.

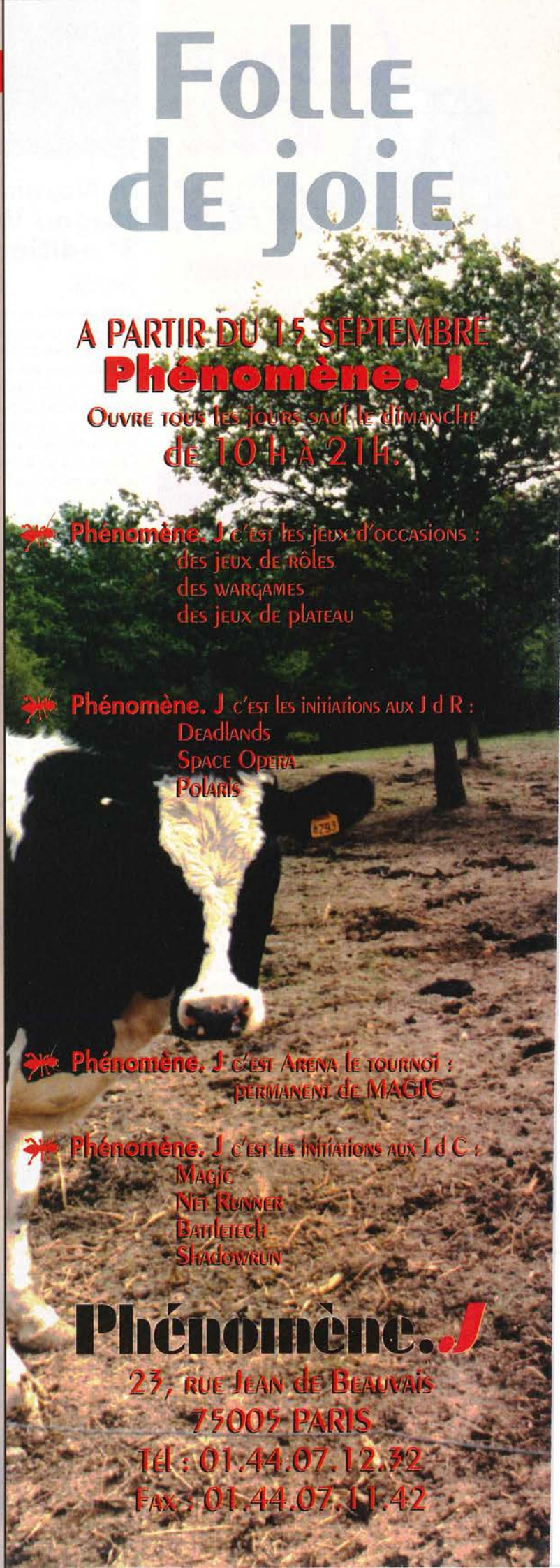
● **Vampire – The Dark Ages** : *Transylvania by Night*, un gros guide plein de Tzimisce abjects qui empalent leurs paysans en ricanant, est tout ce qu'il y a de plus arrivé, et on en reparle sûrement le mois prochain.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Litanies of the Tribes* est là et reprend les textes des trois premiers tribebooks. *Kinfolk : Unsung Heroes* est un guide sur les humains « proto-garous », ceux qui ont le gène mais ne se transforment pas (fin octobre).

● **Mage – The Ascension** : *Syndicate* est là, carré, correct et sans surprises. Word of *Darkness : Sorceror* (arrivé) est consacré aux magiciens « normaux », ceux qui ne manipulent pas la vraie magye avec un y.

● **Wraith – The Oblivion** : *Mediums* est là, plutôt sympa, et a droit à son Coup d'œil p. 20.

● **Changeling – The Dreaming** : La deuxième édition de Changeling est on ne peut plus là, tellement là qu'elle a même droit à un Coup d'œil p. 20. L'écran est également arrivé, accompagné comme de juste d'un livret. Celui-ci contient un tas de trucs dispensables, dont plusieurs pages reprises telles quelles de suppléments déjà parus. Et en plus, il est en noir et blanc. Moyen…



Le coup d'œil du Critik

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

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

POUR L'APPEL DE CTHULHU, EN V.F.

Le guide de Londres

« Au nom du roi, je vous arrête, Mr Klu... Chlu... Thu... »

Et un titre de plus qui vient s'ajouter à la montagne de suppléments déjà publiés pour *L'appel de Cthulhu* ! Je l'avais survolé en anglais alors qu'il s'appelait *The London Guidebook*, mais j'avais craqué assez vite, rebuté par une maquette très moche. Merci Descartes : celle de la v.f. est claire et lisible. Quant à la traduction, sans être géniale, elle est tout à fait correcte. Reste à s'intéresser au contenu.

Et c'est un régal. Une bonne moitié de ce livret d'une centaine de pages est consacrée à la description de la ville quartier par quartier, abondamment illustrée de photos d'époque et surtout d'une pléthore de plans. C'est très sympa, mais ça rend quand même moins de services qu'un vrai guide touristique. Reste cinquante pages, qui justifient à elles seules l'achat de ce supplément. C'est un vaste fourre-tout qui présente un peu de tout : histoire, société, divertissements, vie pratique... Il y a des masses d'idées à en tirer, et un tas de petits détails qui, introduits au bon moment, feront la différence entre un scénario plat, qui pourrait se dérouler n'importe où, et une « vraie » visite de Londres.

Seul regret (parce qu'il en faut) : le scénario est franchement trop court. Avec une petite dizaine de pages en plus, il aurait pu être très bien.

Bilan : si vous avez envie d'écrire ou de faire jouer un scénario se déroulant à Londres dans les années 20, c'est LE supplément indispensable.

Mon conseil : utilisez-le en complément des *Masques de Nyarlathotep*, et les joueurs n'oublieront jamais leur balade londonienne...

Tristan Lhomme

Un supplément en français édité par Jeux Descartes. Prix : 118 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.F.

In Nomine Satanis/ Magna Veritas 3e édition

Cuvée 1997

Curieux de voir la troisième édition du plus connu des jeux de rôle français, nous avons demandé à Croc de nous fournir en « avant-première » une version de travail du jeu (c'est-à-dire sans scénarios, sans aucun dessin, ni présentation finale). C'est ça la magie du décalage temporel ! Pour une critique plus complète, reportez-vous à notre prochain numéro.

Cela dit, *INS/MV3*, c'est à la fois le grand ménage et le changement dans la continuité. Tout d'abord, en ce qui concerne le background, rien n'est renié. Il existe toujours des Vikings quelque part, Ange est un archange, le Bureau (service secret entre anges et démons) a bien existé jusqu'à peu. Mais ce brave Daniel (archange de la pierre et patron des skins) est bien moins bourrin qu'on le croyait. Il s'est rendu compte de deux choses. Tout d'abord, de l'existence du Bureau. Je vous passe les détails, mais Dominique et Andromalius en font presque dans leur froc et décident de « sacrifier » le Bureau. À l'occasion d'une reprise en main, ils remettent les idées en place chez toute la hiérarchie angélique et démoniaque. Les méchants, c'est les zozos d'en face, ces pourris qui nous ont distrait en faisant croire à la réelle puissance d'une troisième force. Foutons-leur donc à nouveau directement sur la gueule. De plus, Daniel s'est rendu compte qu'avec tout ce sacré micmac, de nombreux anges ont été un peu trop loin dans le trip facholand, et que certains humains commencent à naziller plus gravement encore qu'auparavant. Là aussi il va devoir intervenir. Connaissant Daniel, c'est à la limite du surréaliste, mais pourquoi pas ! Il inaugure ainsi une nouveauté : il va résider sur Terre directement. Et intervenir parfois directement lui-même.

En ce qui concerne les règles, grand chambardement aussi. Attention, ça ne se voit pas du premier coup d'œil, mais le rôle des caractéristiques et des talents est revu de fond en comble. À part ça, *INS/MV* est toujours sans doute le meilleur jeu de rôle contemporain-parodique à avoir été inventé.

Pierre Rosenthal

Un jeu de rôle en français édité par Siroz. Version de travail disponible seulement. Bientôt en boutique.

POUR EARTHDAWN, EN V.O.

The Theran Empire

Un super guide touristique

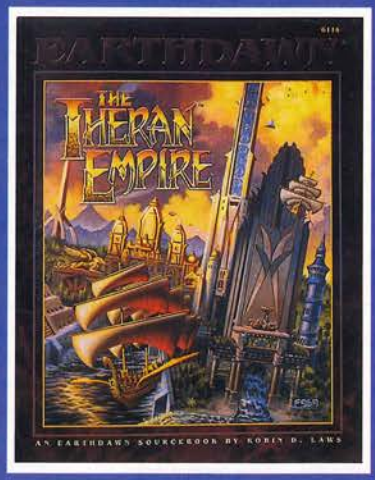
Il faut bien l'avouer, au bout d'un moment, lutter contre les Horreurs devient lassant. Même si leurs pouvoirs sont variés et les moyens qu'elles utilisent pour exercer leur capacité de nuisance toujours renouvelés, on finit par en avoir assez de se cogner ces monstruosités astrales. Heureusement, *The Theran Empire* change les données d'*Earthdawn* en ouvrant le jeu, littéralement, sur d'autres horizons, puisqu'on y dévoile les différentes provinces de l'empire théran et qu'on découvre par la même occasion que le monde d'*Earthdawn* n'est autre que notre bonne vieille terre, Barsaive correspondant grosso modo à l'Ukraine.

L'empire théran couvre l'essentiel de l'Europe plus une petite partie de l'Afrique et de l'Asie, il est divisé en provinces, inspirées pour la plupart de cultures terriennes. Ainsi Creana ressemble à l'Égypte des pharaons, Indrisa a un parfum basmati, etc., sans que ces références ne soient trop encombrantes. La grande île de Théra et l'arrogante civilisation qu'elle a développée sont détaillées pour le plus grand plaisir du lecteur qui voit enfin les méchants Thérans prendre corps. L'importance des maisons nobles, l'institution militaire, l'attitude controversée vis à vis de la magie, l'esclavage, la structure du gouvernement, etc., tout cela bénéficie de nombreux éclairages. Les surprises et les précisions sont nombreuses et permettent de nuancer grandement le point de vue que l'on pouvait avoir des Thérans. En effet, en dépit de son arrogance, l'empire théran n'est pas celui du mal et, s'il fait un adversaire très présentable pour des PJ barsaiviens, il permet aussi de construire des aventures plus nuancées.

The Theran Empire, c'est 180 pages bourrées d'informations, qui renouvellent vraiment les possibilités d'aventures à *Earthdawn*. Évidemment, pour exploiter cette nouvelle richesse, on peut s'attendre à une avalanche de suppléments. S'ils sont de la qualité de celui-ci, on ne se plaindra pas trop.

Serge Olivier

The Theran Empire est un supplément en anglais pour Earthdawn édité par FASA. Prix : environ 200 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

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

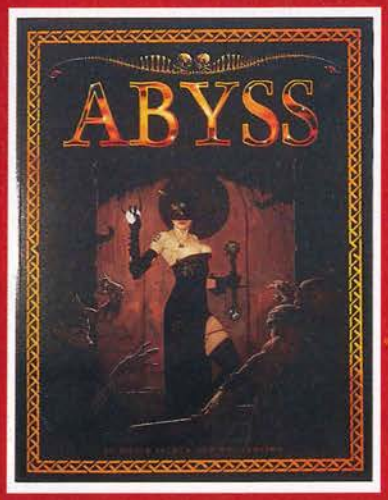
Abyss

C'est presque le fond du gouffre !

Le cadre de ce jeu de rôle est, pour le moins, original : l'Enfer de Dante. Il reprend celui d'*Inferno* (voir CB n° 102), le jeu de combat de figurines. *Abyss* propose d'incarner un démon dans cet univers qui, s'il est riche, manque cruellement de cohérence pour permettre d'y jouer. Le ton est donné dès les premières pages : plus le personnage monte de niveau, plus il grandit (en taille !) et devient connu. Donc, une fois un peu gradé, et mesurant de cinq à six mètres, il lui faudra toujours écouter discrètement aux portes, se dissimuler derrière des caisses en bois, passer par des souterrains pour surprendre les méchants… Je dois reconnaître que l'idée de voir un démon, haut comme un immeuble de trois étages, essayer d'échapper à une patrouille dans une ville de dimension humaine m'a fait hurler de rire. Le reste du jeu est à la « mesure » (mauvaise blague). Tout le background qui faisait le charme d'*Inferno* devient ici risible. Les interactions des différents Princes, qui permettaient des scénarios variés et tordus, rendent caducs les principes mêmes d'*Abyss*. Les personnages pouvant être de n'importe quelle obédience, on se demande comment ils peuvent s'associer dans le cadre de scénarios, sans se tirer dans les pattes (fourchues pour l'occasion). Pour moi, ce jeu est destiné à deux publics. Les fans d'*Inferno* peuvent franchir le pas tout de suite. La compatibilité des systèmes permet d'incarner son démon préféré hors d'un champ de bataille (même s'il s'y retrouve rapidement). Et c'est là le point fort du jeu, car hormis les règles sur les compétences, toutes sont identiques (les personnages sont créés en distribuant des points, etc.). On peut ainsi « passer » d'un jeu à l'autre instantanément. Les vieux briscards pourront également être tentés. Mais il va leur falloir une sacrée dose de courage pour profiter pleinement de ce background génial, qui permet sûrement de grandes parties. Mon sentiment final est le même que celui ressenti avec Inferno : une excellente idée, mal exploitée.

Olivier Zamfirescu

Un jeu de rôle en américain édité par Global Games. Prix : environ 250 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Armageddon

Occulte bourrin

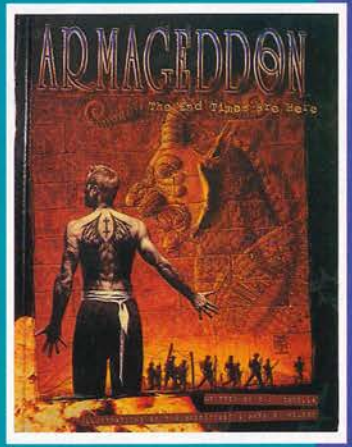
2008 : Munich est brutalement rasée de la carte et le seul survivant est un certain Johann Goering, qui en profite pour faire la pub de sa petite secte à lui, l'Église de la Révélation. Après ce gros coup médiatique, le brave homme décide d'en rajouter et se fait appeler l'Apôtre noir. Grosse impression sur les foules qui, enchantées par la plaisante doctrine qu'il professe, (genre je suis le serviteur de Léviathan, un Grand Ancien d'au-delà de cette réalité, obéissez-moi tous ou je vous massacre), s'empressent de le porter au pouvoir. Dans la foulée, il lève une armée de fanatiques et d'affreuses bébêtes gluantes et tentaculaires, équipe tout ce beau monde d'une super technologie et, en moins de temps qu'il n'en faut à un caporal autrichien pour écrire SS, conquiert l'essentiel de l'Europe, de l'Amérique latine et de l'Asie. Le monde ? Non, car une poignée d'irréductibles Étatsuniens résistent encore et toujours à l'envahisseur.

Et que font les PJ dans tout ça ? Tenez-vous bien, car c'est là que ça devient furieusement storytelling : ils résistent. Mais pas n'importe comment, parce que les PJ ne sont pas du tout des humains de base : ce sont les représentants des autres forces occultes qui agissent sur la terre. Soit des seraphims (anges), des kerubims (sous-espèce d'anges), des nephilims (croisements d'ange et d'humain), des fallen (démons), des qliphonims (sous-espèce de démons), des avatars d'anciens dieux, des demi-dieux, des vrais immortels (descendants des Atlantes), ou bien, mais c'est vraiment mickey, de simples humains magiciens. Tous ces gens-là se regroupent au sein de différentes organisations, ne se supportent évidemment pas entre eux et se foutent sur la gueule.

Comme vous l'avez compris, *Armageddon* est un redoutable ramassis de poncifs qui aurait peut-être été original si *L'appel de Cthulhu*, le Monde des Ténèbres, *INS/MV*, *Nephilim* et *Ars Magica* n'existaient pas. Seulement voilà, il arrive après la bataille et se pose comme un jeu qui est à la vague storytelling/occulte contemporain ce que *AD&D* ancienne manière est au méd-fan : bourrin et incohérent.

Serge Olivier

Un jeu de rôle en anglais édité par Myrmidon Press. Prix : environ 220 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Jovian Chronicles

Facteurs de déplacement : X, Y, Z et V !

Avec *Jovian Chronicles*, un jeu de SF à tendance « anime »*, Dream Pod 9 (l'éditeur de *Heavy Gear*) a fait très fort.

L'action se passe au XXIII[e] siècle. L'humanité a colonisé le système solaire et est même parvenue à régler les mesquins petits problèmes d'indépendantisme que cela a fatalement engendré. La Terre, Mars et Cie sont représentées au sein de l'Organisation des Planètes Unies, joie, bonheur et félicité.

Jusqu'au jour où un obscur petit scientifique terrien invente un mégatruc super-génial qui fait bondir d'allégresse ses militaires de chefs. Notre brave Tournesol, un tantinet baba cool, demande aussitôt asile à la Confédération jovienne. L'affaire prend trois pages de background romancé pour finir par une méga-déculottée de la flotte terrienne envoyée incognito le récupérer. On en rit beaucoup dans les Hautes Sphères mais la populace est soigneusement tenue dans l'ignorance. Reste que depuis, tout est bon pour engager officiellement les hostilités. Et par un tortueux jeu d'alliances, c'est tout le système solaire qui risque de se retrouver dans un remake de la Première Guerre mondiale.

On le voit, le background n'est pas des plus extraordinaires. Pourquoi pas, après tout d'autres jeux permettent aussi aux personnages de sauver l'univers. Le système de jeu, baptisé « Silhouette », est assez sympathique, la description de l'implantation humaine dans le système solaire intéressante (sans valoir le classique *Gurps Terradyne*) et la structure du scénario assez innovante pour que l'on s'y attarde un peu.

Alors, pour un « one shoot », c'est tout bon ? Pas vraiment. Parce que distance et « anime » obligent, la quasi-totalité des combats se font à grands coups de vaisseaux spatiaux surarmés et de Goldoraks survitaminés. Et là, on ressort les calculettes, les feuilles à hexagones 3D et le gros classeur *Squad Leader*.

En fait, Dream Pod 9 est parti d'un jeu de rôle pour arriver à un wargame avec figurines. Soit très exactement le contraire de ce qu'avaient fait Gygax et Anderson en leur temps !

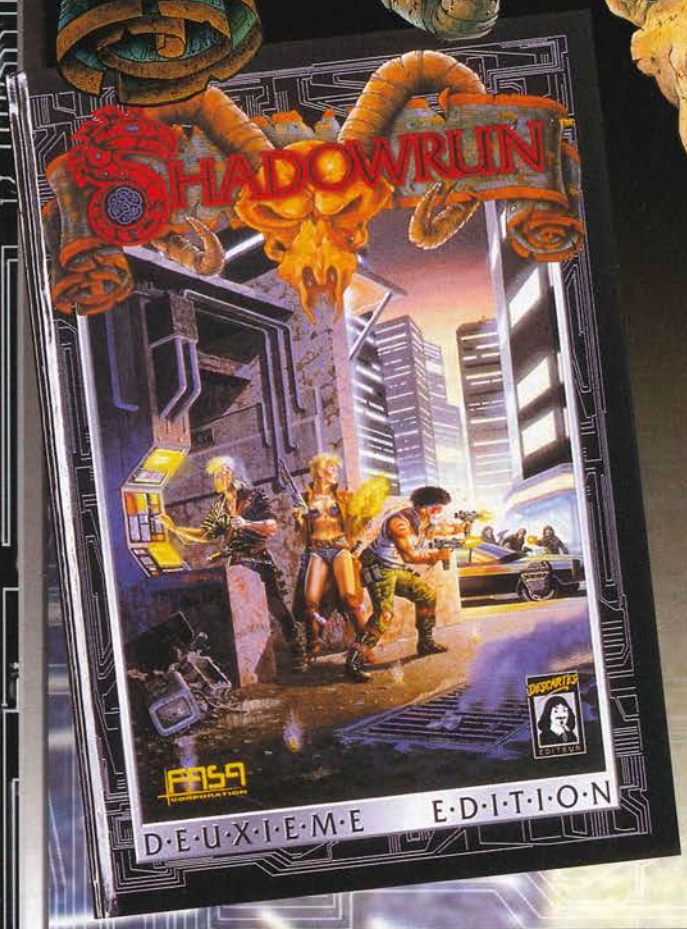
Philippe Rat

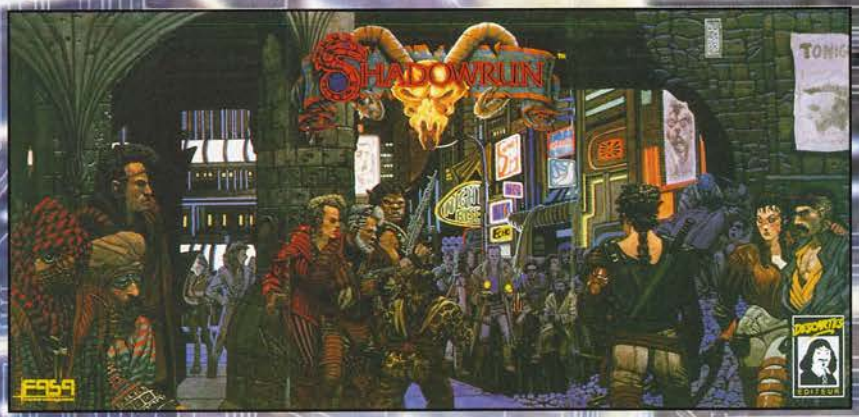
* Les dessins animés japonais.

Jovian Chronicles, un ~~wargame~~ JdR en anglais, édité par Dream Pod 9. Prix : environ 200 F.

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 reserves. Marque utilisee par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

UN UNIVERS DE JEU, POUR AD&D, EN V.O.

Domains of Dread

Deux fois sept ans de réflexion

En 1983, TSR éditait l'excellent scénario *Ravenloft* pour *AD&D*. Sept ans plus tard venait l'univers du même nom (c'est cette première édition qui a été traduite en français). Sept ans encore, *Domains of Dread* (*DoD*) en est la troisième édition.

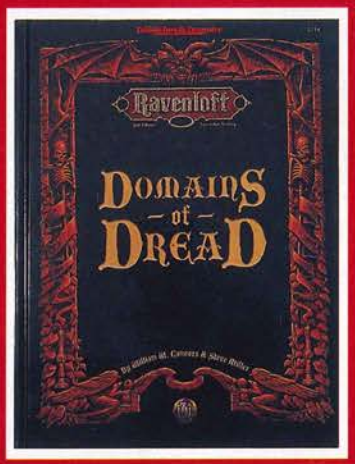
Ravenloft est un univers parallèle clos, régi par les mystérieuses Puissances Ténébreuses qui ont une manière bien à elles de promouvoir leur monde. Si, quelque part dans le multivers, il existe un être suffisamment sinistre et abominable, lui et son habitat sont transportés sur Ravenloft, qui voit ainsi s'étendre son territoire. Ce criminel devient alors le seigneur incontesté de ce domaine, qui se modèle à sa ressemblance.

Il arrive que des aventuriers soient attirés dans cet univers macabre (souvent par le biais de brumes magiques). Or, s'il est aisé d'entrer dans Ravenloft, en sortir est quasiment impossible (en termes de jeu, il faut réunir des conditions propres à un scénario). Dans Ravenloft, tout ce qui est en rapport avec la mort est d'une grande puissance ; et les personnages peuvent succomber à la peur, la terreur ou la folie (au cours d'événements qui les feraient presque rire dans leur propre univers). Pire, tout acte mauvais (même léger) attire l'attention des Ténèbres sur les aventuriers, qui seront transformés peu à peu en monstres (et ici, le côté obscur de la Force n'est pas du tout réjouissant).

Domains of Dread est à la fois la compilation de toutes les informations destinées au MJ désirant faire jouer dans cet univers, mais propose également des ajustements par rapport aux versions précédentes, tout en fournissant de nouvelles pistes. Ainsi, Ravenloft devient autonome, on peut créer des personnages natifs de cet univers : avenger (guerrier), anchorite (prêtre), arcanist (mage) et gypsie (roublard). *Ravenloft* ne sera peut-être plus suivi par TSR/WotC, mais *DoD* devrait suffire à tout MJ inventif qui souhaiterait changer l'atmosphère de ses « donjons ».

Pierre Rosenthal

Un univers de jeu gothique-fantastique pour AD&D, édité en américain par TSR. Prix : environ 200 F.



BACKGROUND/SCÉNARIO POUR AD&D, EN V.O.

Tale of the Comet

AD&D version Ti-Tou

Attention, réservé aux meneurs de jeu ! *Tale of the Comet* est un scénario/background qui propose, le temps d'une courte campagne, de changer un peu de vos donjons habituels. Si vous décidez de le faire jouer, n'en parlez pas trop à vos joueurs, l'élément de surprise est important.

Le postulat est : l'univers est vaste, technologique, et la planète sur laquelle vivent les aventuriers une exception à cause de la magie. Une idée étrange, mais qui tient sa légitimité du premier scénario écrit pour un jeu de rôle (*D&D*), *Temple of the Frog*, qui montrait déjà des aventuriers méd-fan luttant contre des aliens pas beaux, et de la vieille aventure S3, *Expedition to Barrier Peaks*, qui proposait d'explorer un donjon qui se révélait être un vaisseau spatial écrasé.

L'histoire : une civilisation stellaire proche des Romulans de *Star Trek* explore l'univers et découvre une planète abandonnée, jonchée de machines diverses. Voulant savoir comment cette civilisation a été détruite, ils rebranchent « The Overseer », l'ordinateur central de ce monde. Manque de bol, c'est la réplique de la bécane qui, dans *Terminator*, a décidé l'extermination de toute forme de vie, et qui réanime alors tous ses robots (qui seraient plutôt des araignées métalliques géantes). Depuis la guerre fait rage dans les étoiles, et les Raels (oui, c'est le nom des « gentils ») perdent peu à peu du terrain face aux machines. Par une étrange coïncidence, un vaisseau rael voguait au-dessus de la planète de nos héros. Utilisant une porte de transfert, des robots abordent le vaisseau, qui s'écrase. La suite est classique, mais à plusieurs niveaux. On peut s'arrêter après l'aide apportée aux Raels sur la planète, aller éliminer une base robot dans l'espace ; voire, grâce aux conversions pour le prochain jeu de rôle SF de TSR (*Alternity*), commencer une campagne mixte SF/fantasy. Au final, un produit plutôt intéressant, et de bonnes idées de règles pour arriver à mélanger intelligemment magie et technologie.

Pierre Rosenthal

Supplément background/scénario pour AD&D, édité en américain par TSR. Prix indicatif : 200 F.

POUR MERP, EN V.O.

The Northern Waste

N'oubliez pas votre fourrure polaire . . .

Le supplément *The Northern Waste* décrit les régions nordiques des Terres du Milieu, où vivent les Lossoth, dans des paysages de toundras, de grandes chaînes montagneuses et de baies prises dans les glaces. Contrairement à d'autres suppléments, les auteurs ont dû faire de grandes extrapolations, car Tolkien a très peu décrit cette région dans ses œuvres. Bien sûr, I.C.E. nous assure que toutes les précautions ont été prises pour éviter les conflits avec les ouvrages du Grand Homme. Espérons que les puristes ne hurleront pas au scandale. Pour ma part, je trouve que ce mélange de données réelles (ethnologie, géologie, etc.) et imaginaires (les rares références de Tolkien sur le Nord) est de bon aloi. Le travail de recherche est excellent…

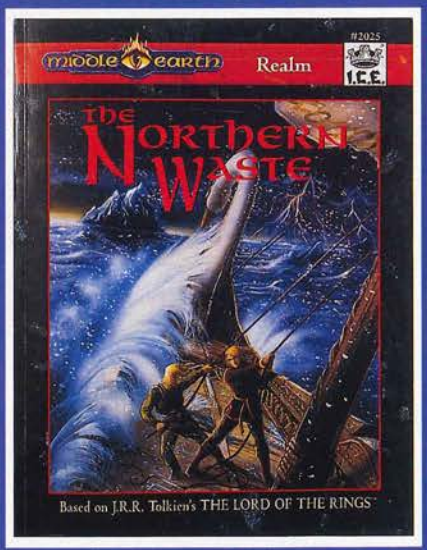
Comme d'habitude pour ces suppléments, la description est assez exhaustive : géographie, faune, flore, histoire avec une chronologie détaillée, peuples, PNJ importants, quelques reliques, sites remarquables, etc. Les deux scénarios, bien détaillés, sont conçus pour le Troisième Âge, et peuvent être facilement adaptés pour une période quelconque de cette ère. Parmi les lieux décrits, vous trouverez les ruines d'Angband, l'ancienne forteresse de Morgoth, berceau des dragons !

La carte en couleurs est particulièrement belle, et les reliefs sont bien mis en valeur. Si toutes les cartes fournies dans les jeux de rôle pouvaient avoir cette qualité…

Les caractéristiques techniques sont données aussi bien pour *JRTM* (*MERP* en v.o.), *Rolemaster* que pour *Lord of the Rings*. Vous trouverez aussi trois scénarios pour le jeu de cartes à collectionner *Middle-Earth : The Wizards* (avec la carte adaptée).

Anne Vétillard

Un supplément pour Middle Earth, édité en américain par I.C.E. Prix : environ 250 F.



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

Publi-Rédactionnel

SPÉCIAL MYTHOS ARKHAM

Les Arcanes du Jeu - Spécial Entités

Avantages Monstres

Quelque rappels essentiels et précisions sur les règles concernant les atouts de vos plus abominables bébêtes gluantes...

Cartes les plus puissantes du jeu, les effets d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur dépassent et annulent tous ceux des autres cartes. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas, en plus, réutiliser la Porte du site sur lequel vous venez d'invoquer le Grand Cthulhu ou son camarade de jeu intergalactique Hastur pour y appeler une autre entité... ne serait ce une ridicule Larve Amorphe ! Eh oui : tous les dieux sont considérés comme des monstres et répondent donc à la fameuse règle de base : "Un monstre par Portail, s'il vous plaît ! Ne poussez pas, il y en aura pour tout le monde... ".

Si vous attaquez avec des Zombies et que vous tuez tous les alliés adverses, vous pouvez replacer un Zombie dans votre prochain tas d'attaque. Là aussi, n'en rajoutez pas : même si les 4 Zombies de votre groupe d'attaque ont survécu au précédent combat, un et un seul participera au prochain carnage !

Seuls êtres à pouvoir faire la différence entre une gâchette et un machette, les hommes-serpents peuvent utiliser des armes. Avant de glisser un fusil à pompe dans leurs papates griffues, n'oubliez pas que vous devez sortir cette arme au moment où vous jouez ce monstre. Ceci implique que la carte de l'endroit où vous vous trouvez possède les attributs Porte et Objet.

Un Mi-Go vous permet de retirer l'un de ses objets à votre adversaire. Mais avant de rapporter son cadeau-souvenir sur sa jolie planète Yuggoth, il devra jouer des ailes et des pinces afin d'être l'un des survivants du combat.

L'invocation du mois "Ithaqua, le Wendigo"

Sortez les bonnets de skis, le vin chaud, les raquettes et n'oubliez pas votre forfait car Ithaqua est le Grand Ancien le plus difficile à approcher. Non content de vivre entouré de pingouins au milieu du blizzard, notre ami est un grand consommateur de points de santé mentale. Pour en savoir plus à son sujet, vous pouvez lire la série que lui a consacré Brian Lumley (le Démon du Vent et les Lunes de Borée). Une œuvre bien moins glaçante que celle de Lovecraft mais intéressante tout de même. Si cette description vous a légèrement refroidi, essayez d'incanter un autre Grand Ancien ou, au pire, tapez-vous un bon Mister Freeze !

Delirium Mythus

Idées les plus folles autour de Mythos

"Le Tarot des Grands Anciens"

Et si vous prédisiez l'avenir à l'aide de vos entités préférées ? Triez les monstres de votre jeu, mélangez-les et prenez un air cosmique (je sais ce n'est pas la partie la plus facile). Vous voilà prêt à dire la bonne (ou mauvaise) aventure à un cobaye trié sur le volet. Il vous suffit de lui faire choisir trois cartes dans le jeu et de les poser devant lui. La méthode à appliquer ensuite dépend de plusieurs facteurs hautement scientifiques : la position d'Aldebaran dans le ciel, le nombre de kilomètres de distance de R'Lyeh, l'âge d'Abdul Al-Hazred... En un mot : vous improvisez totalement en fonction des cartes qui sont sorties. Une goule peut vouloir dire que l'individu risque de toucher le fond très bientôt alors qu'une Larve Stellaire lui promet une réussite intergalactique. Problème de couple ? La sortie d'un Shoggoth est du meilleur augure. Et si votre victime vous demande pourquoi, répondez lui simplement que c'est comme ça et que c'est toujours mieux qu'une terrible malédiction d'Azatoth.

"La Bête et on fait la belle !"

Un jeu de folie pour garder sa santé mentale

Si vous aimez la variété, vous êtes gâté ! Au menu de ce Spécial Entités : pour la mise en bouche, la visite des catacombes de notre bonne vieille capitale et son assortiment de Squelettes, Zombies, Momies et Vampires. Comme plat principal, la brochette d'adorateurs dégénérés de la famille Whateley avec, pour finir, la spécialité du chef, l'Horreur de Dunwich elle-même : le Fils de Yog-Sothoth. A servir comme il se doit, c'est à dire bien saignant.

Pour réussir ces deux aventures, concentrez vos déplacement dans trois zones principales : autour de la Miskatonic à Arkham, à Dunwich et en Europe. Le jeu suivant a pris l'option de ne choisir qu'un grimoire, le Necronomicon, mais dans 2 langues différentes. Le fameux ouvrage maudit est un des éléments requis et il vous permettra en plus de lancer des sorts marqué par les signes de l'Œil et de Cthulhu. Seuls 4 types de monstres morts-vivants (hormis le fils de Yog-Sothoth) sont utilisés : tachez de les faire attaquer en groupe.

Votre investigateur : Prêtre à la Foi Vacillante (anglais et latin)

Aventures (21 points) : Perdu dans les Catacombes, L'Abomination de Dunwich

Monstres : Squelettes (3 ou +), Zombies (3 ou +), Momies (3 ou +), Vampires (2 ou +), Fils de Yog-Sothoth

Lieux :

En Europe : Les catacombes de Paris, Bibliothèque Nationale, Auberge de la Tête du Chevalier, Jermyn House, Asile de Fous d'Huntingdon

A Arkham : Sanatorium d'Arkham, Cimetière de Christchurch, Bibliothèque Orne, Faculté de Médecine, Annexe des Sciences, Memorial Hall

A Dunwich : Sentinel Hill, Ferme Reculée des Watheley, Église Congregationaliste, Pont de Bishop's Brook

Alliés : Henry Armitage, Albert N. Wilmarth, K.J. Hooper, Lavinia Whateley, Le Vieux Whateley, Wilbur Whateley, Zachariah Watheley, George Birch, Arthur Jermyn, Randolph Carter

Grimoires et Objets : Necronomicon (Latin), Necronomicon (Ed. Dee, Anglais), Fusil à Éléphant, Dynamite

Sortilèges : Rituel de Voola, Trou de Mémoire, Brume de R'lyeh, Création de Portail, Poudre d'Ibn Ghazi, Devenir un Chasseur Spectral

Événements : Voiture, Train, Monoplan à Habitacle Fermé, Dirigeable, Aube d'un Nouveau Jour, Pleine Lune, Scotophobie

Mythos et le mythe de Cthulhu

Partons du principe (grossier pour les puristes, j'en conviens) qu'il existe deux grandes sortes de monstres : les terrestres (fantômes, vampires, goules...) et les extra-terrestres. Toutes deux font partie de la multitude de petites et de grosses (pour ne pas dire gigantesques !) entités qui apparaissent dans le mythe de Cthulhu et viennent ainsi ponctuer, si effroyablement, les récits de H.P. Lovecraft, Derleth, Bloch et de tous les autres.

Il semble qu'aujourd'hui, au cinéma et à la télévision, le clan des "monstres venus du cosmos" l'emporte sur celui des créatures de l'ombre. Il suffit de jeter un œil sur les hits du moments pour retrouver facilement l'inspiration cthulhoïde qui en est à l'origine ! Franchement... Les Petits Gris poursuivis par les deux compères de la fameuse série des dossiers X (et au demeurant très correcte avec un nom pareil) ne seraient-ils pas plutôt de terribles Mi-Go, arpentant la Terre en mal de cerveaux ? Les traits écailleux des hommes-serpents de V (X, V... décidément ils ne se démènent pas trop pour trouver des titres de séries aux US !) ne dissimuleraient-il pas des adorateurs de Yig ? Les créatures tentaculaires des Mangas ne seraient-elles pas en fait de terrifiantes Larves Stellaires s'affrontant dans un impitoyable combat interstellaire ? Terrien : il est temps d'ouvrir les yeux ! Goldorak n'est autre que Nyarlathotep en combinaison de ski et les Tortues Ninja un groupe de Profonds maladroitement déguisés ! Oui, les entités du Mythe sont partout ! Lâchez moi, je ne suis pas fou ! Ce sont les Hommes en Noir qui ont raison...

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Changeling 2nd edition

Plus gros, plus beau, plus cher

Et mieux, il faut être honnête. Des cinq jeux du Monde des Ténèbres, *Changeling* était déjà le plus agréable à maîtriser et le plus amusant à jouer, en dépit d'un tas d'imprécisions gênantes. Cette deuxième incarnation lui rend pleinement justice. Les règles sont magnifiques, pleines de couleurs et surtout très denses, au point d'en faire mal à la tête par moments.

De quoi s'agit-il ? Eh bien, on joue toujours des êtres féeriques incarnés dans des corps humains, qui jouent à leurs petits jeux politico-magiques, chassent des dragons chimériques sur les autoroutes, résistent de leur mieux à une Banalité de plus en plus envahissante et tentent de survivre le plus longtemps possible dans un monde qui ne veut plus d'eux.

Pour les habitués, voici les plus gros changements :

— Tout ce qui concerne les chimères et le Songe est considérablement développé et précisé.

— Le background a été nettement enrichi (en tenant compte, comme d'habitude, des suppléments déjà parus).

— Le système de magie n'utilise plus de cartes.

— Tout ça a été ancré (voire boulonné) au reste du Monde des Ténèbres. D'ailleurs, dorénavant, les changelins peuvent se matérialiser dans le monde réel, griffes, cornes, peau bleue, et tout et tout. (Les maniaques discutent d'ores et déjà à n'en plus finir pour savoir qui, du troll ou du loup-garou en forme de combat, massacre l'autre. Mon avis ? « Vivre et laisser vivre », les gars.)

Changeling était bien et devient excellent. Il n'y a plus qu'à attendre tranquillement les innombrables suppléments à paraître au cours des prochaines années.

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain édité par White Wolf. Prix : environ 270 F.

POUR WRAITH, EN V.O.

Mediums

« Y en a . . . mais y a pas que ça ! »

Finalement, ce qui est amusant dans le Monde des Ténèbres, ce ne sont pas les premiers rôles. Ce sont les seconds couteaux, qui gravitent autour des grands mystères cosmiques™ sans y comprendre grand-chose.

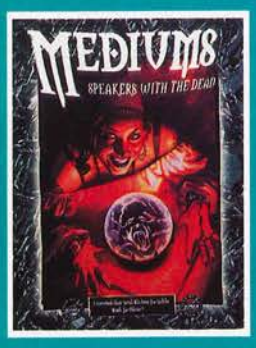
C'est surtout vrai pour *Wraith*. On a beau dire, jouer des fantômes est déprimant. Mais jouer des histoires de fantômes avec des vivants dans le rôle principal est quand même beaucoup plus intéressant. On en avait déjà fait l'expérience il y a deux ans avec *The Quick and the Dead*, consacré aux chasseurs de fantômes.

Ce supplément de 120 pages est théoriquement destiné à présenter les mortels « doués » qui peuvent voir les ombres, et leurs interactions avec l'outre-monde. En réalité, il esquive élégamment son sujet principal, expédiant les règles en quelques lignes et les médiums proprement dits en un court chapitre. Après quoi, on commence à s'amuser. Le gros du livret est consacré à un retour sur diverses organisations pro ou antifantômes, déjà présentées ailleurs. Le cercle Orphique, notamment, commence à prendre du relief. Les fans du Monde des Ténèbres noteront avec intérêt que les auteurs amorcent, de manière visible, des événements qui se déclencheront en 1998. Le court chapitre consacré aux vampires nécromants du clan Giovanni n'est pas mal non plus. En revanche, on se serait volontiers passé des pages sur les chamans indiens et leurs relations avec les morts.

Mediums fera une très bonne base si vous avez envie de faire jouer des histoires de fantômes « classiques » à des humains ordinaires. C'est une nouvelle porte d'accès au Monde des Ténèbres, et pas la moins intéressante.

Tristan Lhomme

Un supplément édité en américain par White Wolf. Prix indicatif : 160 F.



POUR IN NOMINE, EN V.O.

Night Music

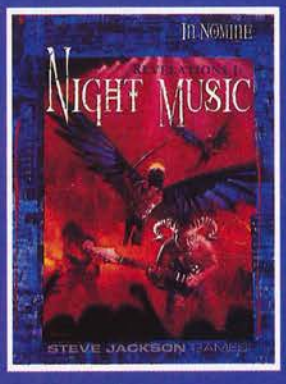
Pasteurisé et sans lait cru

Pour ceux qui en doutaient encore, *In Nomine* est un jeu de rôle assez différent de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (voir le Coup d'œil sur la 3e édition p. 14). En plus de donner un nom ésotérique à la moindre chose, il s'oriente de plus en plus vers un jeu à la White Wolf et ce supplément aurait pu s'appeler : *In Nomine Player's Guide and Austin by Night*. Au chapitre des bonnes choses : le scénario avec Furfur (adapté du français) est très sympa, et un nouveau type de personnage : le saint. Après leur mort, les saints deviennent des sortes d'anges mineurs, et s'occupent de façon quotidienne et proche des humains. Dans la série télé *Les routes du Paradis*, Jonathan serait finalement plus un saint qu'un ange. Avantage du saint par rapport à l'ange (dans *In Nomine* en tout cas) : ses agissements sont quasiment indétectables par les démons. Côté mauvaises idées : le fait de vouloir à tout prix une symétrie entre les bons et les méchants a amené les Américains à créer les soldats de Satan, le pendant des soldats de Dieu (les morts-vivants étant considérés comme les homologues des saints). Idée au final assez stupide puisque tout l'intérêt du jeu cosmique entre Dieu et Satan est de laisser les hommes faire eux-mêmes le Bien et le Mal sur Terre. Les soldats de Dieu et les morts-vivants n'étant en fait que des forces d'appui en cas de conflit un peu « musclé ». Bref, un supplément pas très utile. Les suivants seront, paraît-il, plus intéressants.

(Private joke : Croc est caché quelque part dans ce supplément, saurez-vous le retrouver ?)

Pierre Rosenthal

Supplément édité en américain par Steve Jackson Games, pour le jeu de rôle In Nomine. Prix : environ 160 F.



POUR AD&D, EN V.O.

The Sea Devils

La marée était en vert

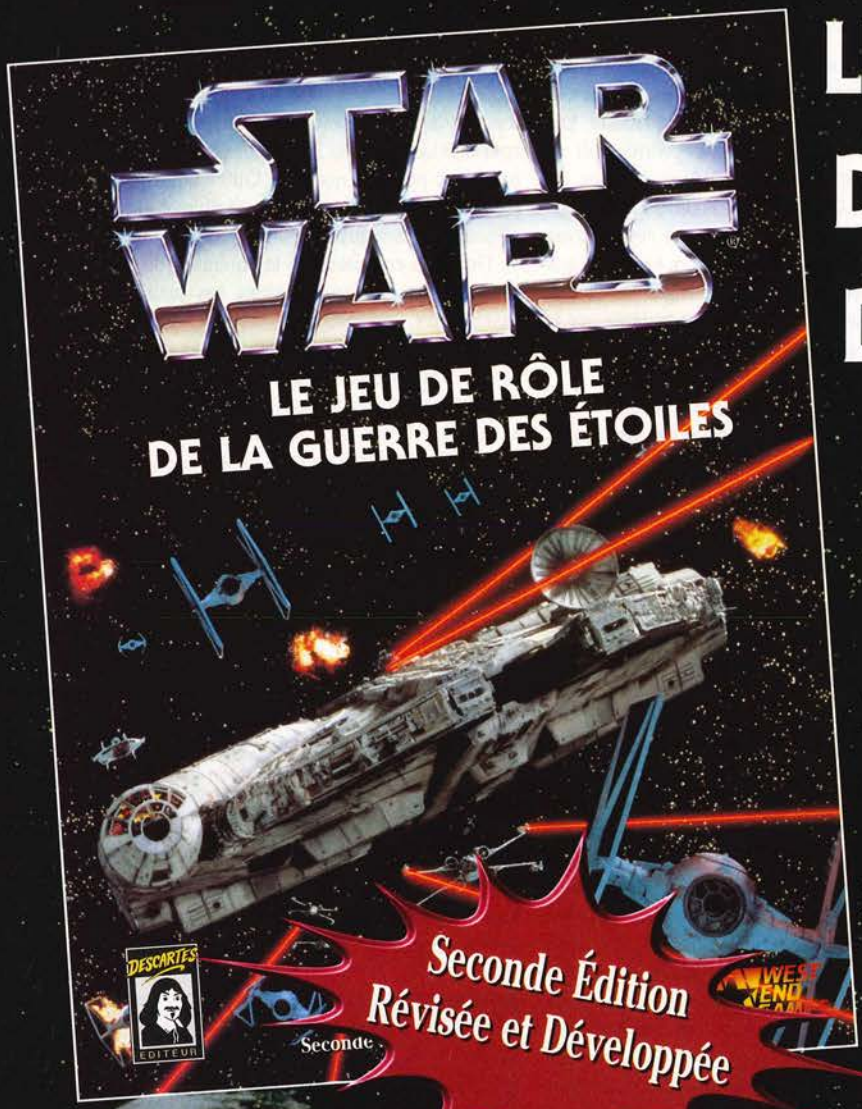
On a tous, comme ça, une sorte de feeling avec tels ou tels monstres. Une sympathie qui fait qu'on a tendance à les mettre à toutes les sauces et que, lorsqu'un de nos personnages les rencontre, on en est presque attendri : chouette, un Grumbl à poil ras ! Ainsi, j'ai toujours bien aimé les Sahuagins. Ces sympathiques bestioles aquatiques sont en plus les seules créatures sérieuses qui puissent peupler des aventures sous-marines ou côtières. Ce livret de 100 pages qui leur est consacré est donc le bienvenu. *The Sea Devils* se présente comme les fameux articles « the ecology of... » dans *Dragon Mag* : une étude zoologique et sociale de l'espèce des Sahuagins établie par un mage de renom, ici un certain Yunni Cupuricus. Comme toujours dans ce genre d'entreprise, le résultat est à la fois intéressant et grotesque. Mais ici, le bon l'emporte sur le mauvais. Leur anatomie est étudiée en détail : acuité des sens, système respiratoire, communication ; leur psychologie finement analysée : culte du plus fort, respect de la hiérarchie, haine de la magie. Le plan d'un village sahuagin donne tout de suite envie de lancer ses PJ dans une aventure sous-marine pour les voir affronter leurs guerriers et leurs prêtres redoutables. Côté ridicule, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent, si ce n'est quelques considérations sur les vêtements sahuagins (ils n'en ont pas vraiment besoin... Pas possible ! M'en serais pas douté) et un monstre aussi réjouissant qu'inepte : le requin-garou (à ne pas confondre avec le garou-requin) qui peut prendre forme humaine et vous avale un humanoïde d'un coup de mâchoire.

Serge Olivier

The Sea Devils est un supplément en anglais pour AD&D édité par TSR. Prix : environ 130 F.

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.

L'antre du Critik

Blue Planet

Save the planet !

Un monde aquatique, des autochtones mystérieux, des colons pro-Cousteau, des corpos avides de nodules pouvant sauver les hommes d'une ruine certaine... Perdu ! Ce n'est pas *Aquablue* RPG* ! Mais ça aurait pu...

* *Aquablue* est une série de BD de Cailletau et Vatine, aux éditions Delcourt.

Go stars !

2078. Les Terriens découvrent non loin de Pluton le Wormhole, une sorte de passage conduisant « ailleurs ». Et cet ailleurs, c'est Poseidon, une planète à 97 % aquatique. Les autochtones ne sont pas particulièrement vindicatifs et surtout, c'est un endroit « propre », préservé, donc un endroit idéal à coloniser. Car la Terre est devenue un véritable dépotoir, où catastrophes écologiques riment avec crises industrielles, science sans conscience, krachs financiers et épidémies en série. La première vague de colons envoyés sur Poseidon fut momentanément oubliée par la Terre, trop occupée à survivre au Blight, une crise plus violente que les autres.

2165. La Terre s'est enfin remise du Blight. Elle envoie une seconde vague de colons, soutenus cette fois par des corpos toute puissantes. Entre-temps la première vague a survécu, s'est bien adaptée à l'environnement aquatique et a même fait quelques découvertes intéressantes, comme ces mystérieux nodules sous-marins, des « xénosilicates » mi-minéraux mi-organiques, aux propriétés extraordinaires. Les scientifiques ne tardent pas à s'apercevoir qu'ils permettent, entre autres applications, de corriger les déficiences génétiques des individus. Plus fort encore, il est possible de les combiner avec l'ADN humain. Une nouvelle race d'homme est née, l'homo-xénosilicatus, plus fort, plus résistant. De créature de Dieu, l'homme est devenu créature de l'Homme...

2199. Poseidon est le centre de l'univers. Les corpos s'y affrontent par milices interposées dans des villes-champignons gangrenant la moindre parcelle de terre émergée. Des sites d'extraction sous-marins rongent sans vergogne la lithosphère et les conditions de travail sont proches de l'esclavage. Bref, de paradis, Poseidon est devenu enfer. Bien sûr, tout cela se fait de façon souterraine. L'opinion publique terrienne, traumatisée par le Blight, a forcé ses dirigeants à créer la GEO (Global Ecology Organization), une organisation rattachée aux Nations Unies et chargée d'éviter les désastres écologiques quels qu'ils soient. Mais que peut faire un organisme bureaucratique et procédurier face aux puissantes corpos sinon crier au loup dans le silence de l'espace ?

Et puis, il y a le problème des autonomistes. Les descendants de la première vague, les « natifs » comme on les appelle, n'ont pas tous apprécié la seconde colonisation. D'une action purement politique au début, ils sont rapidement passés à la lutte armée. Et comme seules les corpos ont les moyens techniques et financiers de faire régner l'ordre...

Enfin, il y a les mystérieux autochtones. Peu enclins au melting-pot stellaire, ils se sont, jusqu'à présent, contentés de migrer dans des zones peu accessibles en acceptant la présence des Terriens avec une indifférence frisant l'impolitesse. Reste que leurs « réserves » sont très, mais alors très riches en « Long Jones » (surnom des xénosilicates). Mais contrairement à ce qu'ils laissent paraître, ils sont loin d'être technologiquement démunis...

250 pages de background !

Il y a là déjà largement de quoi faire. Et encore, je n'ai pas tout dit ! Les quelque 250 pages (bien) écrites serrées vont beaucoup plus loin que cela. Outre une chronologie détaillée basée sur des projections crédibles de l'évolution scientifique, économique et politique de l'humanité, on y trouve l'histoire complète de la conquête du système solaire avec ses installations lunaires, ses turbulentes colonies martiennes, joviennes ou saturniennes, le pourquoi du comment du Wormhole, j'en passe et des plus importants. Quant à la description de Poseidon, c'est un travail d'orfèvre, l'auteur a visiblement passé beaucoup de temps sur sa création. D'ailleurs, ça ne m'étonnerait pas qu'un jour, un petit malin décide d'en faire quelques petits romans, voire une série TV...

Mais le principal intérêt de *Blue Planet*, est son cadre même. Poseidon est une « frontière », au sens donné par les Américains lors de la conquête de l'Ouest. C'est une terre vierge, à conquérir, où la loi du plus fort prime sur toute autre forme de considération. Il en résulte une gamme variée de scénarios potentiels. Les personnages-joueurs peuvent lutter contre les abus des corporations, tenter de percer « l'énigme autochtones », affronter ou intégrer la pègre des villes. Les meneurs de jeu idéalistes épris de justice et de liberté mettront en scène les indépendantistes au cœur d'une campagne très politique, tandis que les plus amoraux lâcheront leur Bernard-PJ dans un monde corporatiste où la fin justifie toujours les moyens.

L'ensemble est conçu de telle façon que rien n'est cloisonné et qu'il n'y a pas véritablement de méchants et de gentils. Certes, les corporatistes ne sont pas des enfants de

Blue line

Le premier supplément traitera « en profondeur » d'Archipelago, la colonie la plus importante de Poseidon. Par ailleurs, une lettre bimensuelle est d'ores et déjà disponible sur Internet : http://www.BioazardGames.com.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie

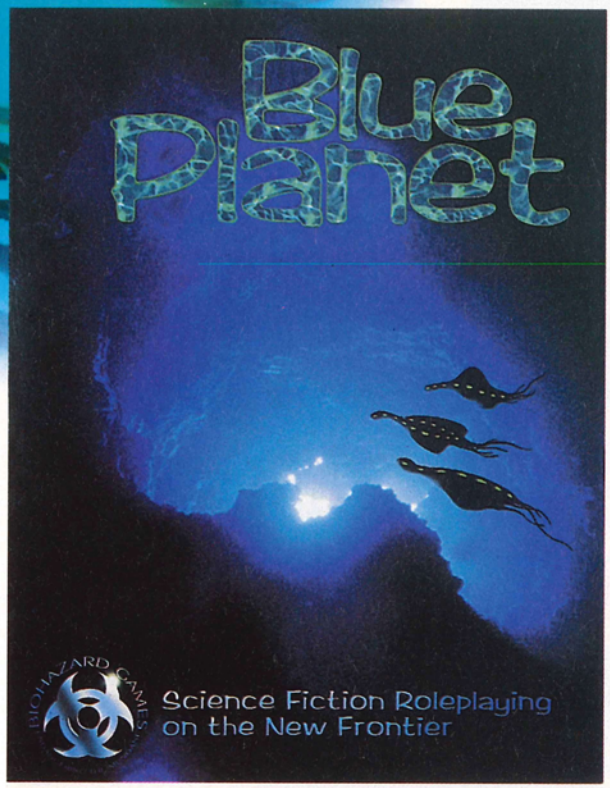
Le travail considérable réalisé sur le background ; la possibilité de développer une campagne hors Poseidon ; le côté « cyberpunk-mais-pas-trop ».

Je regrette

Qu'il n'y ait pas une bonne grosse campagne ; que les hommes foutent en l'air tout ce qu'ils touchent.

200 % SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

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



chœur, mais la Terre se meurt et les xénosilicates sont devenus un enjeu vital pour la survie de l'espèce humaine. Les indépendantistes, quant à eux, ne sont pas non plus de doux idéalistes ; ils ont depuis longtemps compris que le monopole du Long Jones vaut toutes les armes du monde…

Dans la peau d'un orque...

Et au milieu, il y a votre personnage. Selon votre humeur, vous pouvez incarner un humain « normal », un génie (humain génétiquement modifié), un humain cybernétique (avec des implants neuraux ou un bras bionique), voire pour les amateurs de bizarreries, un autochtone ou un cétacé : dauphin ou orque (non, pas les 15xp d'AD&D, mais l'épaulard…). Ce choix entraîne bien évidemment des avantages mais aussi des inconvénients que l'on retrouve lors du choix de la profession. Il y en a une quarantaine allant de pilote à mineur en passant par journaliste, professeur, gangster ou flic du GEO. Du très classique en somme (encore qu'un dauphin…), que l'on retrouve dans tous les jeux de SF, mais parfaitement justifié par le background.

Jette-toi à l'eau!

Blue Planet est l'exemple typique de la nouvelle vague (sans jeu de mots) de JdR où le background prime sur les règles. Ne vous attendez donc pas à trouver un système à la *Polaris* mais plutôt une simulation classique à base de D100.
Le personnage est caractérisé par 14 attributs répartis en « mentaux » et « physiques ». A partir d'un score de base, ceux-ci sont modifiés par une série de bonus/malus déterminés par la race, l'origine, l'histoire antérieure, l'éducation et un choix personnel limité de la part du joueur. De ces 14 attributs découlent les classiques capacités de déplacement, d'endurance et de modificateurs de tir et de dommages.
Vient ensuite la phase des compétences, classées par groupes synthétiques (par exemple, d'Administration découlent Bureaucratie, Lois et Management). Ici aussi, le pourcentage dépend des antécédents du personnage. Le choix de la profession est donc très important. Cela donne non seulement un score de base sur l'ensemble d'un groupe, mais aussi un pourcentage dans une compétence particulière. Ainsi, un journaliste a le groupe Administration à 20% plus 20% en Bureaucratie.
Dans l'hypothèse où une compétence n'a pas été développée, la résolution d'une action basée sur cette dernière se fait sur l'attribut le plus logiquement approprié.
Il ne reste plus au joueur qu'à équiper son perso. Avec l'habitude, le tout ne prend pas plus d'une demi-heure.

Tout au d100!

La résolution des actions est, elle aussi, basée sur le D100. Une action est réussie si le résultat du jet de dé est inférieur à la compétence concernée, majorée ou minorée selon la difficulté par quelques modificateurs logiques qui ont le mérite de ne pas trop alourdir la gestion en cours d'action.
La détermination des dommages est assez singulière. Ainsi, les dommages d'un pistolet sont notés 1/15, 2/40, 3/55, 4/75, 5/90, 6/100. Le joueur jette 1d100. De 1 à 15, il fait 1 de dégât ; de 16 à 40, 2 de dégâts ; de 41 à 55, 3 ; etc. De plus, les auteurs ont intégré la notion d'échelle dans l'évaluation des dommages, permettant ainsi de refléter la réalité. Tirer à bout portant sur un homme ou sur un hovercraft, à jet identique, ne donne assurément pas le même résultat. D'où ces quelques petits tableaux si chers aux fanatiques de *Rolemaster*, assez déroutants de prime abord mais finalement assez faciles d'utilisation.
Côté course-poursuite et combat de vaisseaux, pas de panique, il n'y a pas de vaisseaux longs de 3 kilomètres équipés d'un milliard de torpilles nucléaires. Poseidon étant très éloignée de la Terre, le moindre transport de matériel coûte une véritable petite fortune. De même, la partie cyber du jeu étant relativement restreinte, pas question de se retrouver face à un Goldorak aquatique bardé d'implants. Au final donc, un système relativement simple et logique intégrant de nombreux exemples…

Plongez!

On pourrait croire que *Blue Planet* est un joyeux fourre-tout mélangeant allégrement quelques-uns des grands poncifs de la SF saupoudrés d'une bonne dose de morale écolo. Il est vrai que l'on y retrouve la découverte d'une forme de vie étrange, une critique féroce du système chère aux auteurs des années 60-70, ainsi que les crises d'angoisse des « naturalistes » effrayés par les manipulations génétiques des apprentis sorciers de la science. Plus encore, l'auteur fait incontestablement partie de la mouvance Greenpeace et adhère totalement aux thèses du regretté commandant Cousteau au point d'y faire plusieurs fois référence.
Mais s'arrêter là serait une erreur. En fait, Jeffrey Barber et son équipe ont le mérite, et le talent, de faire passer leur message sans oublier une seule seconde que leur création est avant tout un jeu. Et ils ont eu l'intelligence de proposer un background aussi riche que cohérent, permettant aux rôlistes d'aborder le thème délicat de l'écologie en fonction des sensibilités de chacun. Bien joué les gars !

Philippe Rat

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez un background bien décrit.

Surtout si vous aimez la BD Aquablue.

Si vous êtes sensible au label vert.

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Jeu de rôle en américain**
- **édité par Biohazard Games.**
- ***Auteurs & illustrateurs* : Jeffrey Barber, Blair Reynolds et une dizaine de petits bonnets rouges talentueux.**
- ***Présentation* : 350 pages sous couverture bleue et souple.**
- ***Prix* : environ 300 F.**

L'AVIS DE Tristan Lhomme

Un bon gros beau jeu paru pour la GenCon et, qui sait, un futur gros succès ? C'est exactement le genre de SF que j'aime : pas trop éloignée dans l'avenir, avec des histoires où les problèmes humains passent avant le modèle et le numéro de série des machines. En fait, ça me plaît tellement que je vais vite me dégoter un MJ pour pouvoir y jouer.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

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

Et un monument, un ! Onze ans après sa sortie, le jeu de rôle Warhammer a donné naissance à une imposante pile de suppléments, campagnes, scénarios et autres compléments de règles, et le public continue à suivre. L'ensemble représente quelque trois mille pages denses, et généralement de grande qualité. Il mérite une petite visite guidée...

Le moteur...

Le jeu

C'est un gros pavé de 370 pages écrit petit, qui contient absolument tout ce qui est nécessaire pour jouer – et même davantage. Techniquement, les règles sont (relativement) simples : quatorze caractéristiques, une montagne de compétences, des points d'héroïsme pour sortir les aventuriers des situations vraiment difficiles, sans oublier un système de combat rapide, efficace et gore. En jeu, tout cela donne une simulation qui n'est pas réaliste, louche pas mal du côté du wargame, mais tourne bien une fois qu'on en a pris l'habitude. L'originalité réside dans le système des carrières : les personnages peuvent exercer une multitude de professions, qui donnent accès à des bonus de caractéristiques ou à des compétences spécifiques, et leur cheminement à travers les différentes carrières qui leur sont offertes est presque un jeu en soi.

Quant à l'univers, c'est un monde Renaissance-fantastique où les Elfes, les Nains et les magiciens lanceurs de boules de feu côtoient canons et arquebuses, dans une Europe à peine transposée (où, à la place de la France, se trouve la Bretonnie, un pays de mangeurs d'ail décadents et efféminés. Pas d'erreur, c'est bien un jeu anglais !). Tout ce petit monde évolue sous l'œil vigilant des forces du Chaos, bien résolues à détruire toute civilisation pour instaurer leur règne. Le Chaos de *Warhammer* est un assemblage de sorciers déments, de mutants difformes, de démons baveux et tentaculaires et de divinités dont la vue rend fou, qui font souvent penser à Cthulhu et ses comparses. Face à toutes ces horreurs, les pauvres Humains (et Nains, et Elfes, et Halfelings, et Gnomes, et j'en passe) n'ont guère de ressources. Les dieux de la Loi sont lointains et indifférents, et laissent le Chaos se tailler, petit à petit, une place au soleil.

... et les accessoires

P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.S.

Un bloc de feuilles de personnages plus rationnelles que celle du jeu, accompagné d'un petit livret contenant tout ce qu'il faut pour personnaliser votre aventurier : des générateurs de noms, des tables pour déterminer la couleur de ses yeux, de ses cheveux, et tutti quanti. Amusant, mais mineur.

Les écrans

- **L'écran français** compte quatre volets et a la particularité d'être vendu seul, sans aucun des petits accessoires qui font la joie des rôlistes en vidant leur portefeuille. Indispensable et bon marché, que demander de plus ?
- **L'écran anglais** est plus rigide, avec une jolie carte couleur sur les deux panneaux centraux, et deux livrets d'une utilité discutable : un index de la version anglais du jeu et (plus intéressant) un recueil de tables de coups critiques. (« Et paf ! Je lui arrache le foie, lui perfore les intestins et lui explose le rein gauche. Prend ça, sale gobelin ! »)

La Campagne impériale

On vous l'a déjà dit et répété, mais on ne le rappellera jamais assez : cette campagne en quatre volumes est l'un des monuments du jeu de rôle, l'une de ces expériences que les vétérans raconteront à leurs petits-enfants, avec des trémolos dans la voix.

La Campagne impériale

Ce mince livret comporte trois parties. D'abord, la présentation détaillée de l'Empire (l'équivalent local du Saint Empire romain germani-

WARHAMMER le jeu de rôle

que), qui suffit à rendre son achat indispensable : l'Empire sert en effet de cadre à presque toutes les autres aventures, y compris celles qui n'ont aucun rapport avec cette campagne. Ensuite, on attaque les deux premiers scénarios de la Campagne. *Erreur sur la personne* est court, à peine une soirée de jeu, et se contente d'amorcer l'intrigue principale de la campagne. *Ombres sur Bögenhafen*, en revanche, est une très bonne aventure urbaine, sinistre à souhait.

Mort sur le Reik

Après ces deux échauffements, les aventuriers enchaînent avec une longue balade sur le fleuve Reik, la principale artère commerciale de l'Empire. Cela commence par une suite de petites aventures en extérieur, avant de basculer petit à petit dans l'étrange, pour finir par une longue visite dans un château carrément pas comme les autres. Pour peu que le MJ se donne la peine de faire jouer tous les petits incidents qui parsèment ce gros bouquin et utilise le petit système commercial fourni en annexe, il a des mois de jeu devant lui.

Le pouvoir derrière le trône

Ce gros scénario urbain est à la fois un pur joyau et un cauchemar pour le meneur de jeu. Côté positif : une intrigue en or massif, un cadre somptueux, des masses d'idées brillantes à chaque page ou presque. Revers de la médaille : le malheureux MJ va devoir gérer à la fois l'évolution des personnages, une ville en plein carnaval et, surtout, une vingtaine de personnages-non-joueurs très détaillés, qui ont tous des personnalités, des plans, des projets et des emplois du temps précis. Bref, de sévères migraines en perspective, mais c'est un tel régal à jouer que le jeu en vaut largement la chandelle. *Le pouvoir derrière le trône* est d'ailleurs un exemple parfait du genre de scénario qu'il est préférable de jouer à deux MJ (voir l'article p. 80), si possible expérimentés tous les deux.

L'Empire en flammes

Pour le dernier volet de la campagne, un seul mot d'ordre : grandiose. Batailles à grand spectacle, quête épique, adversaires démesurés… L'ensemble n'a qu'un défaut : après *Le pouvoir derrière le trône*, qui laissait toute liberté d'action aux personnages, on revient à une aventure très linéaire, qui risque de frustrer des joueurs habitués à manœuvrer à leur guise. N'empêche ! Joué avec suffisamment d'emphase (et la bande originale de, disons, *La guerre des Étoiles* en fond sonore), tout cela est très efficace. Après ça, les aventuriers survivants pourront prendre une retraite bien méritée, couler des jours paisibles et écrire leurs mémoires…

Sans oublier, en marge…

Les deux suppléments suivants sont traditionnellement considérés comme faisant partie de la Campagne impériale, mais il est tout à fait possible de la jouer sans s'en servir.

Middenheim, la cité du Loup blanc

Middenheim est la ville où se déroule *Le pouvoir derrière le trône*. Utilisé en conjonction avec ce scénario, ce supplément en démultiplie la complexité… et l'intérêt. Middenheim détaille, en une centaine de pages très denses, cette vaste cité-État, située dans le nord de l'Empire. C'est à la fois la capitale du culte guerrier d'Ulric et, une semaine par an, le paradis des fêtards. A part notre bonne vieille Laelith*, je ne vois aucune autre cité médiévale-fantastique qui puisse soutenir la comparaison avec Middenheim. Quartier par quartier, on découvre les auberges, les magasins, les individus intéressants, les us et coutumes (dont le très fameux carnaval). Une fausse note, toutefois : les illustrations oscillent entre le médiocre et le parfaitement hideux. Le plus navrant est qu'elles sont de création française, et qu'elles remplacent des dessins qui, honnêtement, leur étaient supérieurs. Enfin, on ne peut pas gagner à tous les coups… L'absence d'une grande carte en couleur est également regrettable, même si l'on parvient à s'orienter sans problème grâce aux nombreux petits plans en noir en blanc qui fleurissent à chaque page ou presque.

Il y a quelque chose de pourri à Kislev

Cette petite excursion dans les terres glacées de Kislev (qui correspondent à peu près à notre Russie) est censée s'intercaler entre *Le pouvoir derrière le trône* et *L'Empire en flammes*. Les trois très bons scénarios qu'il contient n'ont toutefois aucun rapport avec l'intrigue de la Campagne, et il est dommage de les cantonner dans ce rôle de bouche-trou. Ils méritent largement d'être joués pour eux-mêmes. Au programme, des esprits de la nature capricieux, des dieux du Chaos… euh… inhabituels et surtout, surtout, un nécromancien qui ne ressemble à aucun autre. Méfiez-vous aussi du dragon ! Oh, un dernier avertissement : selon l'humeur du MJ et des joueurs, l'ensemble peut être parfaitement tragique ou dégénérer en une vaste partie de rigolade. Dans les deux cas, c'est bien. Mais méfiez-vous des mélanges…

* Laelith est une ville médiévale-fantastique décrite dans le hors-série n° 2 de Casus.

Des marteaux de guerre comme s'il en pleuvait

Au commencement était **Warhammer Fantasy Battle**, *une règle de combat pour figurines. Un jour, dans un passé lointain (aux alentours de 1985), Games Workshop décida de développer un jeu de rôle « compatible ». Le résultat fut également baptisé* **Warhammer**.
Cette origine explique la profusion de caractéristiques et la présence dans les règles du jeu de rôle de certains mécanismes hérités directement du wargame.
Le jeu de rôle eut un succès suffisant pour que GW sorte une dizaine de suppléments, avant de se lasser et de transmettre le flambeau à Flame, puis à Hogshead Publishing. Quant à **Warhammer Fantasy Battle**, *il continue une fort belle carrière chez son éditeur d'origine, sous le nom de* **Warhammer le jeu des batailles fantastiques** *(auquel nous avons consacré un article et un Portrait de famille, voir CB n°s 101 et 103).*

Les pierres du destin

Cette campagne, sortie tardivement en Angleterre, se compose de quatre volumes : *Le feu dans la montagne*, *Le sang dans les ténèbres*, *La mort sur son rocher* et *La guerre au royaume des Nains*. Dans l'ensemble, c'est… daté. D'il y a vingt bonnes années. En effet, là où

Games Workshop nous avait habitués à des backgrounds fouillés et à des intrigues (relativement) tordues, on se retrouve avec une problématique toute simple : les aventuriers descendent dans des tunnels pour y trucider tout ce qui bouge, y voler tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol et retrouver des gadgets magiques très puissants qui traînent là pour diverses raisons (qui n'ont d'ailleurs pas beaucoup d'importance). Donc, il y a des salles, des monstres, des énigmes, des tables de rencontres, et ainsi de suite... Si vous aimez le genre, pourquoi pas ? En ce qui me concerne, j'ai fait jouer les deux premiers volumes, après quoi mes joueurs m'ont poliment fait comprendre qu'ils aimeraient passer à autre chose, et je me suis exécuté.

Les gros scénarios

Le seigneur des liches

J'ai une certaine tendresse pour ce livret. Cette petite aventure, idéale pour des débutants, commence tout doucement par une excursion en montagne, continue par un peu de role playing dans un village perdu au milieu de nulle part... et se termine comme un scénario de l'autre *Warhammer*, celui avec les figurines et les énormes boules de feu qui font mal. Si vous aimez les sièges mouvementés, les squelettes, les torrents et les attaques à l'aube, vous avez là tout ce qu'il faut pour occuper un week-end de jeu ! Accessoirement, si vous n'osez pas aborder tout de suite le monument qu'est la Campagne impériale, vous avez là une bonne première aventure, ni trop facile, ni trop compliquée.

Pour la gloire d'Ulric

La Campagne impériale est terminée, place à *L'architecte des destinées* ! Enfin, place... à son rythme. *Pour la gloire d'Ulric* est le début d'une campagne de création française, située quelques années après les événements de *L'Empire en flammes*. C'est le grand point fort de ce supplément : on découvre l'évolution du background, et l'Empire nouveau style donne autant envie de jouer, sinon plus, que l'ancien. Le scénario en lui-même est très bien, très agréable à lire et on a envie de connaître la suite, mais ce n'est que le volume 1. Hélas, le volume 2 ne semble pas près de sortir. Au mieux, on ne verra pas la suite avant l'an prochain (et avec des dessins plus soignés, SVP !). Quant au volume 3, il sortira sûrement un jour. Avant l'an 2000, avec un peu de chance.

En français...

Ça vaut le coup de signaler **Le grimoire**, *un fanzine très pro uniquement consacré à* **Warhammer**, *qui propose depuis quelques années background, scénarios et aides de jeu. De plus, il distribue en France les excellents romans* **Warhammer**. *Si vous lisez l'anglais, sautez sur* **Beasts in Velvet** *et* **Drachenfels** *(tous deux de Jack Yeovil), ce sont de loin les meilleurs. Contact : Sébastien Boudaud, 3 rue André Le Nôtre, 49300 Cholet.*

... et en anglais

Actuellement, les droits de **Warhammer** *le jeu de rôle sont détenus par Hogshead Publishing. Malheureusement, cet éditeur anglais est, pour l'instant, très occupé à rééditer la Campagne impériale et celle des Pierres du destin. Le prochain supplément inédit,* **Marienburg**, *sortirait en v.o. aux alentours de Noël, et on peut en espérer une version française courant 98. Les Anglais prépareraient aussi un cinquième épisode à la campagne des Pierres du destin. De leur propre aveu « ce truc n'est pas terrible, mais on peut encore le sauver ». Enfin, on attend, pour un jour,* **Realms of Magic**, *qui fera – enfin ! – le point sur la magie, la sorcellerie et ainsi de suite. Pas de panique, il était déjà annoncé par Games Workshop en 1987, et vient tout juste de fêter ses dix ans de retard...*

Les forces du mal : vainqueur par Chaos !

L'agonie du jour

La dernière-née, et probablement le meilleur supplément « autonome ». C'est une longue suite de dix scénarios, très dense, qui fera courir un groupe d'aventuriers expérimentés de la grande ville portuaire de Marienbourg à des marécages mal fréquentés. C'est intéressant et, surtout, varié. Il y a de quoi satisfaire les joueurs amateurs de combats, ceux qui s'intéressent aux enquêtes et ceux qui se contentent de se laisser vivre et de visiter des décors dépaysants. Dans l'ensemble, c'est presque parfait, avec un tout petit regret : ce petit bijou ne peut fonctionner qu'avec un groupe de vétérans. Dommage, avec des monstres un peu moins féroces, elle aurait pu faire une campagne d'initiation idéale...

Les compléments techniques

Le premier compagnon

Un gros supplément plein d'aides de jeu, essentiellement techniques. En vrac, on y découvre des règles sur les armes à feu, des armures magiques, des sorts, une nouvelle carrière... mais aussi quelques courts scénarios et, surtout, la description d'une « clinique » de la pègre de Middenheim, celle d'un grand vaisseau fluvial et celle du Grand Hospice, qui est le principal asile d'aliénés de l'Empire. Les deux premiers bâtiments sont faciles à insérer dans la Campagne impériale et, avec un peu de travail, il est possible de construire des scénarios amusants avec l'hospice. Dans l'ensemble, *Le premier compagnon* n'est pas un achat indispensable, mais il pourra rendre des services aux meneurs de jeu vétérans.

Le nouvel apocryphe

Le problème, lorsque des jeux changent d'éditeur, c'est qu'il arrive que le nouveau propriétaire réutilise du matériel ancien pour construire ses suppléments. C'est ce qui est arrivé avec Le nouvel apocryphe, compilé par Hogshead Publishing à partir d'aides de jeu et de scénarios parus dans de vieux numéros du magazine *White Dwarf*. En soi, le résultat est très bien. Pour les habitués de la gamme, il a un énorme défaut : les deux tiers du livret étaient déjà parus dans deux suppléments Games Workshop – qui, eux-mêmes, puisaient généreusement dans *White Dwarf*. Or, ces deux suppléments ont été traduits en français. Ce sont *Le premier compagnon* et *Repose sans paix*. Si vous les avez déjà, vous allez payer 150 F une petite trentaine de pages de textes originaux. Si vous ne les avez pas, ne

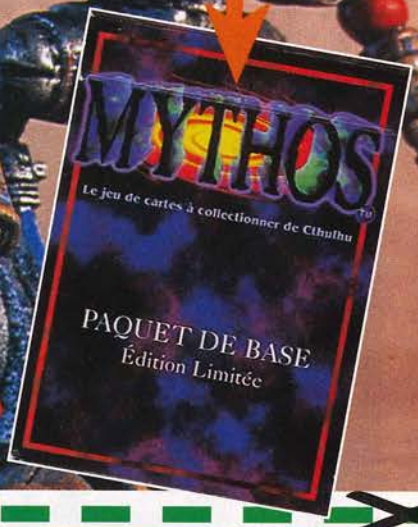
Abonnez-vous à CASUS BELLI et...
...changez de personnage chaque mois !

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.

RCS Paris B 572 134 773

CB 109

les achetez pas tous ! Faites votre choix, sachant que *Le premier compagnon* est plus riche en règles optionnelles, *Repose sans paix* en scénarios et *Le nouvel apocryphe* en éléments de background.

Et aussi

Repose sans paix

Un recueil de huit petits scénarios, reliés de manière plutôt artificielle pour former une « campagne ». Mieux vaut les utiliser séparément. Les moins développés sont à peine plus que des grosses bastons, mais on y trouve plusieurs réussites (dont *Eurêka !* et *Une nuit agitée aux Trois Plumes*, qui sont à la fois très amusants et potentiellement mortels). A noter aussi *Les raisins de la colère*, un petit scénario destiné à s'intercaler entre *Mort sur le Reik* et *Le pouvoir derrière le trône*. Il n'a pas grand rapport avec l'intrigue de ces deux livrets, mais il est agréable à jouer. Un gros paquet d'aides de jeu diverses vient compléter l'ensemble. On y trouve notamment une refonte du système de combat, des sorts de magie de bataille...

Sombre est l'aile de la mort

Ce livret détaille un petit village dans les montagnes, à la frontière entre l'Empire, la Bretonnie, la Tilée (l'Italie locale) et les pays sauvages et hantés par les forces du mal. On y trouve tout ce qui fait le charme de ce genre de supplément : plein de PNJ, un tas de secrets plus ou moins honteux, des scénarios de toutes tailles – courts, moyens et un long. Il y a de bonnes idées de présentation, l'ensemble est sympa, mais fait partie des choses à acheter uniquement si vous avez une âme de collectionneur ou si vous voulez situer une campagne dans la région.

Ne vous y trompez pas : cet ogre est gentil...

Château Drachenfels

Hum... Pour situer le personnage de Drachenfels, pensez à une sorte de Merlin l'Enchanteur qui aurait basculé dans le camp des forces du mal. Immortel, tout-puissant ou peu s'en faut, à peu près indestructible et très, très loin de tout ce que peuvent lui faire un groupe d'aventuriers, même aussi puissant que celui proposé dans ce supplément. Mais coup de chance, il vient juste de mourir (oh, momentanément, rassurez-vous !) et son château reste là, bêtement ouvert aux quatre vents. Bien sûr, Drachenfels prépare son retour... Hélas, là où on devrait être en plein film d'horreur façon *Maison des damnés*, on se retrouve dans un donjon. Pas un mauvais donjon, notez bien : juste un machin avec des milliards de salles numérotées et infestées de mort-vivants, de fantômes et autres saloperies pustuleuses. Si le cœur vous en dit, c'est assez bien fait pour que vous passiez un bon moment à les pourfendre, d'autant plus que plus on en tue, plus il en arrive.

Le kit du débutant

- *Pour commencer sans trop dépenser : les règles + l'écran + Le seigneur des liches.*
- *Pour commencer ambitieux : théoriquement, l'ensemble de la Campagne impériale est censé prendre les MJ par la main, du statut de grand débutant (La Campagne impériale) à celui de vieux vétéran (L'Empire en flammes). N'empêche, mieux vaut peut-être faire ses gammes avant d'essayer de jouer une symphonie... Le seigneur des liches et Repose sans paix feront l'affaire.*

Le kit du vétéran

- *Si vous aimez avoir du background et broder autour : Le nouvel apocryphe OU Le premier compagnon.*
- *Si vous aimez les belles histoires : La Campagne impériale + Il y a quelque chose de pourri à Kislev + L'agonie du jour.*
- *Si vous aimez les bons vieux donjons, et seulement dans ce cas : Les Pierres du destin.*

Tristan Lhomme
illustations extraites du jeu

En direct de la CBthèque

Warhammer est l'un des jeux les plus pratiqués en France, et nous le suivons d'assez près. Petite liste des scénarios parus dans Casus depuis le n° 65 (soit quand même sept ans) :

- *Une histoire de fesses.* CB n° 65. Comme son titre l'indique... Pierre Lejoyeux.
- *Des bébés en veux-tu, en voilà.* CB n° 69. Des bébés, des haines familiales et les PJ au milieu. Tristan Lhomme.
- *Oiseau de proie, oiseau de haine.* CB n° 71. (Format Grand Écran). Du grand air, des navires de haute mer et des pirates. Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux.
- *Les robes grises.* CB n° 74. A la découverte du culte de Morr, dieu des Morts. Patrick Leclercq.
- *Luisa pleure de se voir si laide en ce miroir.* CB n° 78. Une petite énigme campagnarde pour joueurs débutants. Tristan Lhomme.
- *Skaven.* CB n° 82. Hommes-rats féroces, grosse baston, mutations, lance-flammes. Cyrille Daujean et Pierre Lejoyeux.
- *Ne noyez pas mon cognac !* CB n° 88. Alcool, plongée sous-marine et contrebande à Marienbourg. Tristan Lhomme.
- *Quant Annalisa vint à la ville.* CB n° 90. Intrigues politiques citadines, détective elfe et ogre borné. Tristan Lhomme.
- *Le miroir des ombres.* CB n° 93. Des fouilles archéologiques et des Elfes noirs. Patrick Leclercq.
- *Remb'injogu.* CB n° 99. (Format Moyen Métrage). Exploration africaine, cimetière des éléphants, cannibales et sorciers noirs. Pierre Lejoyeux et Patrick Leclercq.
- *La danse du rat.* CB n° 100. Suite du précédent, avec une guerre magique en prime. Pierre Lejoyeux et Patrick Leclercq.
- *Sous le regard de Solkan.* CB n° 105. Des mutants, des sorciers, un siège. Nicolas Peletier.
- *Perfide Albion.* CB n° 109. (Format Moyen Métrage). Une visite mouvementée dans l'île d'Albion. Alexandre Malagoli.

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 à 89.

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 Gettysburg, Nach 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.

108. Legend of the Five Rings ; Planescape (v.f.). AdJ : L'Hyperion ; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR Story. Int : Peter Adkison. Les résultats du sondage 97. Sc : AD&D, Vampire, Raôul, BaSIC/Cthulhu, Rêve de Dragon (GE).

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.

Et toujours notre HS 19 BaSIC

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 ________________

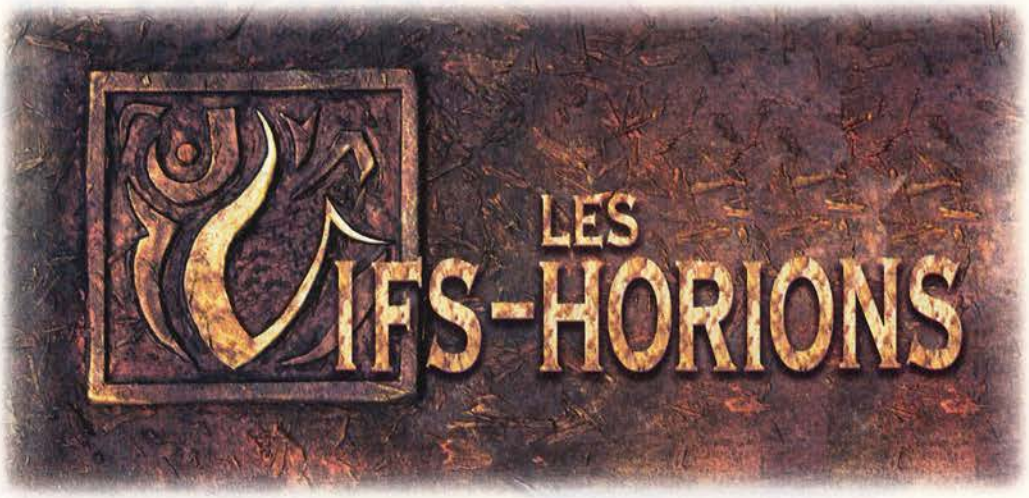
RCS PARIS B 572 134 773

(*) 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.

Le Collectionneur : silhouette imprécise se découpant en contre-jour dans une ruelle, gentleman distingué perdu dans les volutes de son cigare, créature improbable recluse au fond d'une échoppe millénaire, autant de visages, autant de rencontres pour vous entraîner sur la route du mystère…
Car peu importe l'époque ou le lieu, des abyssales demeures de l'Âge sombre aux holostores des Ères nouvelles, il est là, immuable et fascinant, il est le Collectionneur…
Pour vous, il ouvrira les portes de son savoir en exhibant quelque chef-d'œuvre unique ou trésor porté disparu. Il vous lancera sur les traces de légendaires reliques ou vous dévoilera les secrets de ses salles dérobées. Et, parfois, il vous permettra de consulter ses précieux grimoires ou de profiter de quelque artefact… en échange de futurs services.

Concept :
Franck Dion,
Jean-Marie Noël,
Tristan Lhomme

Réalisation :
Franck Dion,
Jean-Marie Noël



De moi à sa Très Sainte Majesté Zbigneuski IV (quatre),
le 14e (quatorzième) jour du mois de Très Froid,
an 1102 (mille cent deux).

Ol, Madrigal de Marasquin, ancien maître bretteur de la très pieuse Académie d'escrime de Novgarod et actuel maître des collections d'apparat de sa Très Sainte Majesté, sain de corps et d'esprit, déclare :

– avoir rempli la mission confiée il y a IJ (quinze) ans par votre père, le très saint potentat Bralévick, à savoir « Étudier le plus complètement et le plus précisément que faire se peut certaines armes magiques », et pouvoir à ce jour en produire toutes les conclusions ;
– en avoir, de visu, identifié 14 (quatorze) ;
– en avoir, de lectu et de oïru, nomenclaturé 18 (dix-huit) autres ;
– en avoir, de conjectu, estimé leur nombre comme supérieur à 4J (quarante-sept).

Je tiens à la disposition des collections royales 14 (quatorze) d'entre elles, et en manière de civilité, je confie à votre émissaire et son escorte 6 (six) coffrets contenant quelques exemples de mes découvertes.

L'étude complète sera disponible, non à l'endroit prévu il y a IJ (quinze) ans par votre bien aimé père, à savoir mon manoir de Menthe-la-Jolie, mais dans un lieu secret connu de moi seul. Lieu que je vous révélerai sitôt en possession de la preuve irréfutable que ma fille Tolia a épousé votre fils, le prince Svodniak, ce malotru qui l'a engrossée il y a maintenant 6 (six) mois lors d'une de vos parties de chasse.

Je sais l'importance que revêt pour vous mon étude et cette collection ;
je veux donc croire, ô Sire, que ma requête trouvera grâce à vos yeux.

Votre raisonnablement dévoué.

IMI

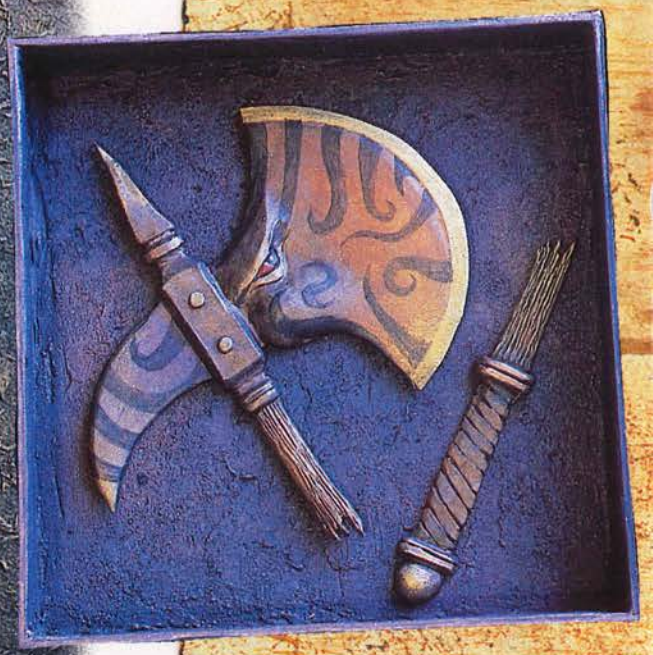
La Dague hurlante

Voici le premier Vif Horion (c'est le terme générique que j'emploie pour désigner les armes objets de mon étude) que j'ai pu identifier et celui qui a décidé de ma mission. J'étais alors lié d'amitié avec Routk-of-ski, l'illustrissime apothicaire du tout-Novgarod, l'accompagnant souvent dans ses visites nocturnes. Cette nuit-là, alors que nous devisions sur le chemin malaisé qui menait au nid d'aigle du prince Wiborova, un cri puissant jaillit à côté de moi qui me glaça le sang. Par réflexe, je fis un pas en arrière en dégainant mon arme... et évitai ainsi de m'écraser 30 (trente) mètres plus bas. La dague de Routk-of-ski, à moitié hors de son fourreau, venait de nous avertir du précipice, et son faciès grimaçant, apparu dans le pommeau, nous reprochait vertement notre inconscience. Après 15 (quinze) jours de palabre, mon ami consentit à me prêter durant 2 (deux) jours cet objet fabuleux, me confiant qu'il l'avait acheté à prix d'or, et qu'il était << comme ainsi dire fait pour lui >>. L'expérience fut peu concluante, l'arme refusant de communiquer avec moi, sauf 6 (six) morsures de ses dents d'acier sur mon pouce droit.
Lorsque 4 (quatre) ans plus tard, Routk-of-ski mourut d'une embolie au cours d'une rixe, j'héritai par testament d'une dague inerte et figée dans l'attitude où vous la voyez aujourd'hui. Je l'ai depuis classée au degré 10 (dix), ce qui correspond à un être ancien.

Le Bouclier fuitif

Cet être jeune, de degré 3 (trois), a croisé ma route lors des cérémonies de couronnement de Votre Altesse, il y a 8 (huit) ans.
J'avais été informé que devait se manifester le fameux bouclier dit << souffle de Goliath >> aux pouvoirs immenses. Mais quelle ne fut pas ma surprise de voir apparaître sur ledit bouclier, au cours du 3e (troisième) duel en lice, un visage paniqué, juste avant que l'écu ne se détache du bras du jouteur en plein assaut et roule comme pris de panique dans la direction opposée au combat.
J'ignore tout de son ancien propriétaire qui s'est enfui, battu et humilié, sous les quolibets, mais je le crois toujours en vie car après avoir récupéré le bouclier, et l'avoir étudié, je l'ai accroché à un mur de mon salon : il y roule des yeux affolés chaque fois qu'entre un homme armé...

L'épée de Rosstemps



Quel heureux jour, celui où je découvris chez un fourgue du quartier des receleurs de Zverdie cette épée des forges de Galgatan à la garde protubérante, dont le rustre n'avait pas remarqué le poinçon.

Quelque monnaie et l'affaire était faite. Mais il y avait anguille sous roche : le bougre m'avait fait suivre et alors que je quittais le quartier, 4 (quatre) malfrats me barrèrent la route. J'avais tiré ma toute nouvelle arme du fourreau en guise d'avertissement lorsque le chef des spadassins s'exclama d'une bouche avariée : « Par les cordons de ta bourse, étranger, l'est drôlement ring' c'te rapière qu'tu sors! »

Les autres l'accompagnèrent d'un trio de ricanements grotesques quand mon épée s'agita et m'échappa des mains; le relief de la garde se transforma en nez, et un visage courroucé se mit à déclamer d'une voix de stentor : « Ah, non! C'est un peu court bonhomme! On pourrait dire, ô Dieu, bien des choses en somme... »

S'ensuivit un duel que mena seule mon épée, vociférant, rimant et virevoltant dans l'air lorsqu'elle se tut, l'imprudent brigand était mort et ses comparses enfuis.

Depuis ce jour, en cas de problème, je ne manque jamais d'exhiber le pommeau de mon épée, qu'après études, j'ai classée au degré 3 (trois) comme un être jeune, et cela malgré les nombreuses réincarnations qu'elle me dit avoir vécues.

C'est l'un des plus étranges VIFs hoplons qu'il m'ait été donné de voir : son apparence, en effet, est très versatile, se modifiant plus encore que les autres selon l'expression de ses pouvoirs; ainsi des yeux apparaissent, des rides se creusent, des sourcils se froncent lorsque le casque réfléchit ou scrute l'esprit de quelqu'un. Seul 1 (un) élément reste immuable : une pierre à la consistance gélatineuse que je soupçonne venir d'un autre plan et qui luit doucement d'une pulsation verdâtre. D'où le surnom de

Le poinçon des forges de Galgatan

« Pauvre fou, prends à ton cou tes jambes bravaches,
Et ne crains plus dès lors qu'on te traite de lâche.
Tu clames haut et fort que mon nez t'indispose
Alors que moi, c'est de ta vie dont je dispose.
Prends garde, vil foutriquet qui croise ma route,
A la fin de l'envoi, je te coupe la biroute! »

La hache de les Quatre Bras

Cet être adulte, que je classe au degré 3 (cinq) provient des forêts de pierre de Fitzdorf. Je l'ai débusqué auprès d'un bûcheron du cru, un colosse de 3 (trois) mètres, qui refusa de s'en séparer et préféra m'accompagner jusqu'à Menthe pour que je l'étudie. Ce qui était fort utile, vu le poids du fer de hache avoisinant les 50 (cinquante) kilos.
Hélas, l'un comme l'autre ne devaient pas arriver vivants à bon port.
Au détour du chemin qui quittait la forêt, une glissade malencontreuse m'expédia directement entre les mâchoires d'une dionée géante qui entreprit de me dissoudre. Le bûcheron au grand cœur se précipita, la hache à la main, pour m'en délivrer. Le coup qu'il asséna brisa tout en 2 (deux) : la plante carnivore, le manche de la hache, mon tibia gauche et le crâne du brave homme sous le rebond d'un éclat.
Malgré mes efforts, je ne sus jamais ressouder la hache, et l'œil qui l'animait est resté mort depuis ce jour. À ma connaissance, c'est le seul Vif Horion qui soit brisé. Heureusement il me reste les notes prises à Fitzdorf et ses derniers mots avant de s'éteindre : « Aïe... fait... mal !... crois... je... coupé... 2... ! »

Le casque Scrutesprit

« Luciole » donné à l'inspecteur-trésorier Malakof du royaume de Zverdie, qui le porte toujours lors de ses enquêtes et à qui le pays doit sa réputation de probité... et sa richesse.
J'ai moi-même acheté un scrutesprit à un Ambassador.
Hélas, malgré beaucoup d'or et de nombreuses entrevues préliminaires, nous ne semblons pas bien nous accorder : cet être adulte, que j'estime de degré 3 (cinq), ne me livre, lorsque je le porte, que des bribes d'informations.
Encore quelques mois d'essai et il finira dans une malle.

Et d'autres...

Enfin, dans ce 6e (sixième) et dernier coffret, veuillez trouver, Majesté, quelques notes sur d'autres Vifs Horions que j'ai pu découvrir grâce à des livres ou chez des conteurs.

- Le Fléau jaune : une arme primitive de paysan maniée par le frondeur Katouchka lors des Grandes Jacqueries et qui lui permit de ne jamais être capturé.
- Le Gant-kraken : une arme à double personnalité, sa décoration en forme de pieuvre s'étant une fois retournée contre son propriétaire alors que celui-ci en voulait à la vie du jeune baron Tourmalief.
- Le Caparaçon de chagrin : le plus volumineux de tous, ne convenant qu'à un cavalier émérite.
- L'Arbalète de pointe : ses carreaux ne se brisent ni ne se perdent jamais.

CARACTÉRISTIQUES

Généralités

Les Vifs Horions sont rares, pas plus de soixante exemplaires en fonction en même temps dans l'ensemble du monde connu. Tous portent le poinçon des forges de Galgatan où ils ont été créés. Leur anthropomorphisme n'apparaît que lorsque les armes manifestent leur vraie nature ; le reste du temps elles ressemblent à des armes de bonne facture ayant parfois un détail incongru. Elles peuvent être acquises, uniquement sur recommandation, auprès d'un des cinq Ambassadors qui sillonnent les terres connues et font le lien avec les forges. Il faut se montrer digne de l'arme – elle est personnalisée pour son propriétaire et meurt en même temps que lui – et la payer à prix d'or. On ne les trouve donc la plupart du temps qu'auprès des gens de bien fortunés. Mais parfois, elles s'égarent...

La Dague hurlante

Personnalité affectueuse mais moralisatrice, voire ronchonne.
AD&D : Thaco +5, pouvoir de hurlement (jet de sauvegarde contre la peur, 3xj).
BaSIC : 1d3+3, +20 % à la Vigilance, Hurlement (fonctionne comme Confusion).

Le Bouclier fuitif

Très expressif. Existe en deux versions, une positive dont on ne peut que se louer, une ratée qui n'apporte que des ennuis. Il en existe une troisième qui, selon les circonstances, réagit en bien ou en mal.
AD&D : CA +2 ou -2, Immobilisation des personnes (sort de prêtre) ou Renvoi des sorts (sort de magicien) ou bouclier maudit.
BaSIC : Choc en retour (p. 53) ; selon la version, affecte l'adversaire ou le porteur...

L'épée de Rosstemps

Susceptible, querelleuse, rimailleuse.
AD&D : épée +4, épée dansante (DMG p. 246) mais restant +4 sans variation.
BaSIC : 2d6+2, mouvement autonome.

La hache de les Quatre Bras

Personnalité lymphatique au comportement placide et à l'intelligence limitée.
AD&D : Thaco +4, dégâts 1d12+8, vorpale, nécessite une Force de 18/00 pour être maniée.
BaSIC : 2d6+4, FOR/DEX minimum : 16/13.

Le casque Scrutesprit

Hautain, voire méprisant, d'une intelligence supérieure ; ne supporte pas la violence et le fait savoir à son propriétaire par des élancements douloureux s'il a une trop forte volonté combative.
AD&D : sort d'ESP 1xj, +1 à l'Intelligence du porteur et -1 au Charisme.
BaSIC : +1 Int, -1 App, lit les pensées du porteur et de son interlocuteur, peut lancer un sort de Confusion au porteur.

Pour en savoir plus sur les Vifs-Horions, rendez-vous le mois prochain dans les forges de Galgatan.

GUARDIANS

Après la déferlante maléfique du mois dernier, qui vous a révélé les abysses effroyables du monde de Guardians, nous allons découvrir dans ce numéro un autre genre de déferlante, beaucoup moins impressionnante mais tout aussi efficace, j'ai nommé les Petites créatures (avec un grand P).

Les jeux « petites-créatures » se déclinent de nombreuses façons. Néanmoins, ils présentent souvent les mêmes forces et les mêmes faiblesses, que nous allons étudier. En effet, que vous décidiez ou non d'adopter ce type de jeu, vous y serez confronté un jour ou l'autre car il est efficace, amusant à jouer, et ne nécessite pas une pléthore de cartes rares !

CE QUI EST PETIT EST COSTAUD

Il est difficile de choisir parmi la multitude de petites créatures tant elles sont nombreuses et variées. Quelques « grandes » familles se dégagent pourtant : Les Faeries, les Gobelins, les Esprits et les Palourdeurs. Certains jeux n'emploient qu'une seule de ces classes à l'exclusion de toute autre afin de profiter d'un bonus à l'influence, par exemple, dans le cas des Faeries ou des Gobelins. Il est probablement préférable d'effectuer un mélange afin de bénéficier de leurs multiples pouvoirs.

En effet, le premier point fort des petites créatures, c'est la variété et l'efficacité de leurs pouvoirs spéciaux. Choisissez de préférence celles qui vont gêner l'adversaire et neutraliser ses créatures. Par exemple, le **Fouinasseur de l'escarpement de fer** nuira aux jeux à combinaison en empêchant l'adversaire d'utiliser sa capacité de commandement. Les **Gobelins au dos dégoûtant** neutraliseront les gros monstres adverses, alors que leurs cousins les **Haba Naba Kana** empêcheront les attaques à distance. En employant de nombreuses créatures à pouvoir spécial, vous utilisez un avantage naturel des jeux petites créatures : Sous chaque bouclier, beaucoup de monde, donc beaucoup de pouvoirs !

Ne négligez pas non plus les attaques à distance : Le **Feu follet** (4 points), le **Crâne sinistre** (3 points influençables), les **Petits Fongus Volants** (4) ou même les terrifiants **Archers Varmit** (1) constitueront un appui très efficace dans vos boucliers. Les attaques à distance vous permettront parfois de maintenir vos créatures en vie, ce qui n'est pas inutile !

Pour en finir avec ces petits pouvoirs amusants, de nombreuses petites créatures peuvent voler, ce qui vous autorisera quelques gains de territoire inattendus.

Second point fort des jeux « petites créatures », les attaquants secondaires (abrégés AS). Le but premier d'un jeu petites créatures est de constituer des boucliers regorgeant de créatures, dans le but d'avoir la supériorité numérique à chaque combat et de bénéficier d'AS. N'oubliez pas que, contre un AS, le défenseur ne peut pas utiliser l'influence, les bonus terrain, ou ses immunités. Cette règle importante, et souvent omise, donne un avantage énorme aux AS qui profitent, eux de tous les bonus autorisés ! Il devient alors facile de supprimer les créatures adverses réduites à leur vitalité de base.

Certaines petites créatures sont de surcroît particulièrement adaptées aux AS : Les **Fichus Varmit** (qui ont +3 contre les adversaires de taille moyenne), les **Sauteurs de Mirabellier**, ou les **Dos Bruns**. Bien sûr, le **Palourdeur baveux** est le bienvenu (quoique...), car il donne +4 à l'AS qui vient affronter son adversaire.

Vous pouvez même attaquer de cette façon la Carte de Commandement adverse. C'est drôle et souvent payant !

Dernier point fort, le Guardian **Tookle.** Ce joyeux drille obtient une carte supplémentaire par tour, si sa Dominante est une petite créature. Ce pouvoir octroie un avantage en cartes tirées qui s'avérera souvent décisif. Pour bénéficier pleinement de cette capacité, il ne faut donc utiliser que des petite créatures, mais ce désavantage peut être contourné grâce aux **Titans mâle et femelle.** Ils peuvent changer de Taille dès qu'ils sont face visible, et donc devenir petits lorsque l'un d'eux est la Dominante ! Les Titans vous donneront le punch nécessaire contre les créatures adverses à forte Vitalité. A ce propos, n'oubliez pas que les **Esprits du Soleil** et les **Marcheurs du Feu** sont eux aussi petits... mais costauds.

CE QUI EST PETIT EST... PETIT

Ne pensez pas que ces jeux soient invincibles. De nombreuses cartes et combinaisons de carte se révèlent meurtrières contre eux, et il faut donc s'y préparer.

D'abord, les attaques à distance. Il n'y a rien de pire pour un jeu qui comporte des créatures à faible vitalité, ce qui est souvent le cas des jeux « petites créatures ». Un **Nuage Sombre de Vitales**, par exemple, détruira une bonne partie du bouclier ennemi avant le combat (voire le bouclier tout entier, si, si). La parade est classique : Les cinq **Dispersions de la Magie** réglementaires, et assurez-vous d'en avoir toujours un en main ! Les **Haba Naba Daba** ou les **Fouinasseurs de l'escarpement de Fer** empêcheront également certaines AAE utilisées comme des cartes de commandement.

Autre némésis, les créatures vraiment très grosses : Un **Observateur**, un **Vieux Nick** ou même un **Pingouin Géant** seront souvent bien difficiles à tuer. La parade ? Nettoyez le reste du bouclier ennemi, et submergez alors la grosse bestiole sous un amas d'AS ! Vous pouvez également le corrompre, ou utiliser la combinaison classique : **Geyser de Poussière+** une attaque à distance. Enfin, n'oubliez pas les bonus Hors-couleur (Qui a dit **Shneebie ?**) dont vous pouvez vous aussi profiter.

Troisième problème : Les jeux utilisant un type de Terrain précis. Les jeux Pirates/Rivière et Lacs, ou Géants/Montagnes sont à ce titre très gênants, car la Vitalité des créatures adverses devient énorme. La solution est simple. Refusez tout combat sur les terrains favorables à l'ennemi, essayez de gagner l'avantage en cartes tirées, puis constituez un Bouclier avec une horde de toutes petites créatures. Pourquoi ? Parce que les AS ignorent les bonus de Terrains ! Vous ramènerez ainsi ces satanés pirates à une Vitalité raisonnable.

De façon générale, les jeux « petites-créatures » obtiendront souvent la victoire en détruisant les boucliers adverses. Ce n'est jamais une mauvaise tactique, mais pour ces jeux, elle doit être systématique : Toute occasion d'obtenir ce résultat devra être exploitée. N'oubliez pas que vos propres boucliers sont très difficiles à détruire, que ce soit au combat (impossible de détruire un AS) ou par la Famine (à cause du grand nombre de créatures sous le bouclier). Une fois que vous aurez constitué un bon bouclier, n'hésitez donc pas à prendre quelques risques. Vous pouvez même, à l'occasion, attaquer une forteresse mal défendue et menacer un Guardian, mais n'utilisez cette manœuvre qu'à coup sûr.

Faute de place, la composition du jeu « petites-créatures » que nous vous suggérons attendra le mois prochain. Quelques principes rapides cependant : Peu de sorts ou d'objets (si l'un d'eux est en Dominante, Tookle ne sera pas content), quelques corruptions, mais pas plus de six (Tookle, toujours) et un dosage de boucliers moindre qu'à l'habitude.

Pour patienter d'ici là, faites donc quelques parties...

D.F.

CASUS Belli 109

Cet encart scénario est détachable.

p. 36 — Le centre Sélène
POUR L'APPEL DE CTHULHU

Frères d'armes
p. 40
POUR BLOODLUST

Les chants Phlégréens
p. 44
POUR NEPHILIM

« Elle »
p. 48
POUR STAR WARS

p. 52
ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR SHADOWRUN
Les vestiges de la terre promise

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR WARHAMMER
Perfide Albion
p. 60

Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

L'APPEL DE CTHULHU

Le centre Sélène

Ce scénario conviendra à un groupe d'Investigateurs moyennement expérimentés, sous la houlette d'un Gardien des arcanes capable d'improviser. Les joueurs peuvent être novices ou vétérans. Les mentions « p. XX » renvoient à la 5e édition de « L'appel de Cthulhu ».

Introduction

Paris, printemps 1920. Tout le monde réapprend à vivre après la plus horrible guerre de l'histoire. Il fait beau, l'ambiance est à l'optimisme… Jusqu'au jour où l'un des Investigateurs reçoit une enveloppe bordée de noir. A l'intérieur, un faire-part. Sa cousine Émilie, dont il n'avait plus de nouvelles depuis des années, vient de mourir. Les obsèques auront lieu le surlendemain, au cimetière de Montmartre. Tante Germaine, la mère d'Émilie, a ajouté une brève note manuscrite, sur le thème « je compte sur ta présence dans ces moments difficiles ». L'Investigateur serait le dernier des mufles s'il se défilait…

Bien entendu, le joueur va demander des précisions. Son personnage sait relativement peu de choses de cette branche de la famille, à part des souvenirs lointains d'étés passés ensemble, dans la propriété de ses grands-parents, en province. A l'époque, Émilie était une charmante jeune fille. Elle s'est mariée en 1910, à vingt-deux ans, et a eu un enfant cinq ans plus tard. Martial Francœur, son mari, a été tué quelques jours avant l'armistice. L'Investigateur n'a jamais vu le petit René, qui se retrouve orphelin à l'âge de quatre ans.

Bien sûr, le coup du drame familial commence à être usé, depuis le temps que les scénaristes de *L'appel de Cthulhu* s'en servent sans vergogne. C'est néanmoins l'une des méthodes les plus simples et les plus efficaces pour lancer un scénario. Dans n'importe quel groupe de personnages, vous pouvez être sûr qu'il y en aura au moins un à qui ce petit morceau d'histoire familiale s'appliquera sans difficultés. En fait, avec un peu de chance, vous aurez même la possibilité de décider que les Investigateurs sont tous cousins. A défaut, jouez la première scène avec le personnage concerné, et laissez-le contacter ses amis juste après l'enterrement.

Ni fleurs ni couronnes

Le service funèbre se déroule sous un soleil radieux. Le ban et l'arrière-ban de la famille est là. Le malheureux Investigateur retrouve un troupeau d'oncles et de tantes qu'il n'avait pas vus depuis des années, des hordes de cousins, des meutes de neveux et de nièces… Tante Germaine a beaucoup vieilli. Elle approche des soixante-dix ans, et Émilie était son dernier enfant survivant. Elle couve farouchement le petit René, tout raide et tout timide dans son costume noir. Visiblement, le pauvre bout de chou est (pour utiliser une expression moderne) complètement traumatisé. Il parle à peine, et débite d'une voix mécanique les réponses aux condoléances que sa grand-mère lui a apprises la veille au soir.

L'enterrement proprement dit est parfaitement déprimant. Bien sûr, le petit René n'y assiste pas. A son âge, ce serait une épreuve trop dure à surmonter. Il est resté à l'hôtel particulier de sa grand-mère, sous la garde des domestiques. Après le cimetière, tout le monde s'y rend pour le repas. Celui-ci est conforme à la tradition : trop copieux, et prétexte à bavardages et commérages familiaux. En bout de table, à côté de Germaine, René grignote un peu de viande accompagnée de purée… et s'écroule, le visage cyanosé. Si l'Investigateur ne se précipite pas, c'est qu'il n'a vraiment pas l'étoffe d'un héros. Hélas, l'enfant est déjà mort. Comme le cousin Mathieu, le pharmacien, pourra le diagnostiquer immédiatement, c'est un empoisonnement. Selon lui, c'est de la strychnine, en dose suffisante pour liquider toute l'assemblée. La police arrive, en compagnie d'un médecin qui confirme l'opinion de Mathieu. Tout le monde est interrogé par l'inspecteur Janvier, un petit gros à moustache et chapeau melon, puis renvoyé dans ses foyers avec la perspective d'un nouvel enterrement la semaine suivante.

Peu d'Investigateurs restent indifférents lorsqu'on assassine leur propre famille sous leur nez. Logiquement, le personnage devrait prendre cela comme une offense personnelle, et appeler ses collègues à la rescousse.

Que se passe-t-il ?

Émilie et René ont tous les deux été assassinés, mais pas par la même personne. En fait, dans l'esprit de son meurtrier, l'assassinat de René est un acte de justice. Après tout, l'enfant avait tué sa propre mère…

Remontons un peu en arrière. Émilie s'est mariée en 1910 avec Martial Francœur, un homme riche et charmant, dont elle était très amoureuse. Seule ombre à leur bonheur : ils n'arrivaient pas à avoir d'enfants. En 1914, Martial est parti à la guerre, laissant Émilie seule et rongée d'angoisse, certaine qu'elle serait bientôt veuve. Elle avait du temps libre et, un jour, l'une de ses amies lui parla de ce « centre de cure » en Touraine, dont la propriétaire se faisait fort de guérir toutes les formes de stérilité. Émilie décida de tenter sa chance. Elle passa quelques semaines au centre Sélène, une grande ferme située à flanc de colline, à des kilomètres de tout. Elle y suivit le traitement recommandé par la maîtresse des lieux, une certaine « Madame Isthar ». A son retour, elle retrouva Martial, qui profitait de sa première permission. Le petit René naquit neuf mois plus tard, en juillet 1915.

Disons-le tout de suite, Mme Isthar est une sorcière. Ce n'en est pas moins une très brave femme, qui n'a strictement rien à voir avec Cthulhu et ses sbires. Malheureusement, elle a très mal choisi l'endroit où installer son centre de cure… Il se trouve que la colline où il est bâti a un passé. Il y a quelques millénaires, ce fut le lieu du culte d'une entité démoniaque et assoiffée de sacrifices. Comme tous ses congénères, cette créature

s'endormit lorsque les étoiles ne lui furent plus propices. Elle sommeille depuis, mais les bricolages magiques de Mme Isthar l'ont rapprochée de l'éveil. En fait, le monstre est assez conscient pour pénétrer dans les rêves de certaines curistes, et passer un marché avec elles : des enfants... en échange de l'âme de leur premier-né. La pauvre Émilie a fait partie de celles qui ont accepté. Elle n'en a conservé aucun souvenir conscient, mais son attitude à l'égard de René a toujours été bizarre... Son fils est très intelligent, très renfermé... et pas entièrement humain. Il abrite un fragment de la conscience du monstre, et cela se voit. Émilie a fini par avoir peur de son fils. Un soir, René l'a poussée dans la rivière. Exit Émilie...

Et c'est ici que nous faisons connaissance du dernier personnage de l'affaire : Jeanne Leguennec, une ancienne infirmière du centre Sélène. Jeanne est une brave femme bien dérangée, vaguement médium, qui « sent » que quelque chose cloche avec certaines patientes. Elle a été renvoyée il y a trois ans, mais a conservé les noms et les adresses de celles qu'elle trouvait « étranges ». Apprenant la mort d'Émilie, elle a fait une petite enquête, a compris que « le petit démon » l'avait tuée, s'est mêlée aux domestiques qui préparaient le repas de midi, et a ajouté du poison aux plats destinés à René. Après quoi elle s'est éclipsée...

Acte I :

LES MEURTRES

Orientons-nous

Dans un premier temps, les Investigateurs peuvent déployer leurs talents dans deux directions.

La mort de René

● Le résultat de l'autopsie sera connu le surlendemain. René a succombé à une dose massive de strychnine, ou plus précisément de mort-aux-rats, administrée par voie orale. Le Dr Kellerman, qui a pratiqué les examens, n'est pas facile à approcher. Toutefois, si les Investigateurs font cet effort, ils seront récompensés par un petit bout d'information qui ne figure pas dans le rapport. Selon Kellerman : « Le pauvre gosse n'aurait pas vécu vieux, de toute façon. Il avait une curieuse malformation cardiaque – je n'avais jamais rien vu de pareil. Ça l'aurait tué un jour ou l'autre, d'un seul coup, sans prévenir. Il y avait aussi une ou deux bizarreries chimiques. Je n'ai pas poussé l'examen, j'avais trois autres clients qui attendaient que je les ouvre. Mais je suppose que c'est pour ça qu'il a claqué aussi vite. Normalement, la mort-aux-rats met un moment à agir, mais là, ça a été instantané. »

● L'inspecteur Janvier n'est pas un imbécile, mais il va prendre un peu de retard sur les personnages, leur laissant le plaisir de le devancer régulièrement. Dosez ses interventions selon vos besoins, mais il finira par s'intéresser à la mort d'Émilie, et remontera probablement jusqu'au centre Sélène. Bien entendu, dans la grande tradition du genre, il a horreur des détectives amateurs...

● L'interrogatoire des domestiques de Germaine donne tout de suite une piste. La cuisinière se souvient fort bien d'une grande femme « toute maigre, avec une robe noire », qui est entrée et a engagé la conversation. Elle l'a prise pour une cousine pauvre, ou une dame de compagnie. La femme n'est pas restée plus de cinq minutes. D'autres serviteurs l'ont vue, mais personne n'a fait attention à elle. « Elle paraissait tellement convenable » est la réponse la plus fréquente.

● Après avoir entendu ça, Janvier lance un avis de recherche, et commence à interroger un par un tous les droguistes de la région parisienne, à la recherche de celui qui a vendu la mort-aux-rats. Sans succès : Jeanne se l'est procurée à Tours.

La mort d'Émilie

Tante Germaine est effondrée, alitée et refuse toute visite pendant quarante-huit heures. Ensuite, elle reprend le dessus, et accepte de recevoir les Investigateurs. Elle sait hélas peu de choses sur l'accident – Émilie et René étaient en vacances, à la propriété familiale, et Émilie a fait une chute fatale dans la rivière, un soir. Elle ne proteste pas si les Investigateurs lui font part de leur désir de rouvrir l'enquête. Après tout, elle est tout aussi capable qu'eux de trouver bizarre cette succession de morts...

Les personnages n'ont donc plus qu'à s'embarquer pour Vernon, charmante localité située à une petite centaine de kilomètres au nord-ouest de Paris. Tante Germaine y possède un ancien moulin couvert de lierre, entouré d'un grand parc traversé par une petite rivière. Il y a une vingtaine de pièces, d'immenses cheminées, un grenier plein de chauve-souris et une maison séparée pour les domestiques...

Les serviteurs sont trois. Pour commencer, il y a M. et Mme Barlieu, qui sont âgés, charmants et cumulent les postes de maître d'hôtel, de cuisinière, de jardinier et de cocher. Ils ont vu grandir Émilie, ont des tas d'anecdotes à raconter sur son enfance et son adolescence, mais ne savent pas grand-chose. Ils ont tous les deux remarqué que le petit René était anormalement calme pour un enfant de son âge, et qu'Émilie était trop nerveuse, mais ils attribuent cela à la mort prématurée de Francœur et à « c'te maudite vie de Parisien qui vous détraque avant l'heure ». Virginie, la petite bonne qui vient pendant la journée, n'aimait pas René, mais sans trop savoir pourquoi. Au cours de la conversation, l'un des trois mentionnera Mme Mancin, la nurse de René. Elle a raccompagné le petit garçon à Paris, et ils supposent qu'elle doit chercher une autre place, à l'heure qu'il est. Hein? Non, elle n'était pas maigre et habillée de noir, quelle drôle d'idée!

Il ne reste plus qu'à retourner à Paris pour écumer les bureaux de placement. A la troisième tentative, les Investigateurs mettent la main sur Mme Mancin. C'est une femme d'une trentaine d'années, plutôt corpulente et tout à fait gentille. Elle est assez discrète sur ses précédents employeurs, mais les PJ trouveront certainement le moyen de lui délier la langue (il suffira de lui trouver une autre place, ou de veiller à ce qu'elle ait les moyens de ne pas en chercher une pendant un ou deux mois). Selon elle : « René était un drôle de petit garçon. Toujours gentil, toujours calme, jamais de caprices, jamais de colères. Très intelligent, aussi. Il venait juste d'apprendre à lire, et il dévorait tous les livres qui lui tombaient sous la main. J'ai rarement eu à m'occuper d'un enfant aussi facile, et je ne comprends pas pourquoi Mme Émilie... enfin, elle... je ne veux pas dire du mal des morts mais... elle ne l'aimait pas vraiment, je crois. Elle était froide avec lui... Non, je ne sais pas pourquoi. Je suppose qu'elle ne désirait pas vraiment avoir d'enfants. Beaucoup de jeunes femmes riches sont dans ce cas, après tout. »

Consultée, Mme Barlieu (ou Germaine) se récrient avec indignation. Bien sûr que si, Émilie voulait un enfant! Germaine n'est pas au courant, mais Mme Barlieu laissera échapper une allusion à « son séjour dans un hôpital spécial pour ça ». Elle n'en sait pas plus.

Il ne reste plus qu'à faire une petite visite à l'appartement parisien d'Émilie, dans un coin cossu du VII[e] arrondissement. Si les Investigateurs y vont assez tôt, il sera encore en l'état. Au bout d'une huitaine de jours, Germaine aura fait donner l'essentiel de ses affaires aux bonnes œuvres de la paroisse, et aura récupéré les papiers. Une fouille rapide ne montre rien d'anormal : Émilie menait une vie tranquille et retirée, correspondait avec quelques amies de pension. Elle était très croyante et le curé, qui la connaissait bien, l'appréciait beaucoup. Un jet de Trouver objet caché révèle une (toute petite) étrangeté dans un dossier poussiéreux : une facture du Centre de cure Sélène (pour un montant rondelet), datée de septembre 1914.

La femme en noir réapparaît !

« Héroïsme d'une domestique! » « La meurtrière rôde! » « La veuve noire échoue! » Toutes ces manchettes apparaissent à la première page des journaux, à peu près au moment où les Investigateurs auront récupéré les informations des paragraphes précédents. Dépouillée de ses ornements journalistiques, l'histoire est simple. La veille, une femme en noir s'est présentée à la porte de service de l'hôtel particulier du marquis de Varsenac. Elle a tentée de faire parler la bonne des enfants de Mme de Varsenac. La bonne, avide lectrice de faits divers, s'est tout de suite doutée qu'elle avait affaire à la meurtrière, elle s'est éclipsée sous un prétexte quelconque et a envoyé chercher la police. Malheureusement, à son retour la femme en noir avait disparu.

Si les Investigateurs cherchent un élément récurrent, il leur suffit de consulter le bottin mondain pour réaliser que le couple s'est marié en 1908, et que le jeune Antoine de Varsenac n'est né qu'en décembre 1915. Le marquis de Varsenac est un homme à approcher avec précaution. Il est député, a été ministre avant la guerre, connaît tout Paris... Quant à sa femme, elle a vingt ans de moins que lui, une réputation irréprochable et deux beaux enfants, un fils de cinq ans et une fille de trois. Elle est plus disponible et plus facile à rencontrer que son époux, mais c'est une facilité toute relative. Elle n'ouvrira certainement pas sa porte à n'importe qui et, même si les personnages parviennent à la rencontrer, elle ne lâchera pas spontanément ce qu'elle sait. En fait, elle

Le traitement

Si une Investigatrice se fait admettre au centre, elle ne découvrira rien de passionnant. Les patientes sont invitées à faire de l'exercice, à manger copieusement, à absorber diverses pilules (de simples comprimés de vitamines, qui sont la thérapie à la mode). Tous les soirs, Mme Isthar dirige une séance de « méditation hindoue », qui consiste à rester assise en position du lotus jusqu'à avoir des crampes et à ne penser à rien. De temps en temps, elle invite l'une des patientes à une séance de méditation dans son bureau. Il ne s'y passe rien de plus.

Le plus surprenant est que tout cela fonctionne, dans une certaine mesure. Mme Isthar n'en a pas conscience, mais ses « prières » sont étonnamment efficaces, pour peu que la patiente y croit.

Après la cure, environ la moitié des patientes sont guéries de leur stérilité... plus celles qui ont passé un pacte avec l'être sous la colline, bien sûr.

ne baissera sa garde que si les Investigateurs mentionnent eux-mêmes le centre Sélène. Dans ce cas, elle leur confiera qu'elle y a passé quelques semaines, à l'été 1914. « C'était plutôt des vacances qu'un séjour à l'hôpital. La société était un peu mêlée, mais j'imagine qu'on doit faire face à ce genre de désagréments, parfois. » Si les PJ insistent beaucoup, ils peuvent rencontrer, brièvement, le petit Antoine et sa sœur Sophie. Celle-ci est parfaitement normale, alors qu'Antoine est précoce, renfermé et peu démonstratif.

Acte II :

AU PAYS DE SÉLÈNE

Premières informations

Le centre de cure Sélène existe depuis 1907. Il est installé à la campagne, à une trentaine de kilomètres de Tours, à l'écart de tout. Sans être spécialement secrète, c'est une institution discrète, qui ne fait pas de publicité, et dont l'essentiel de la clientèle est attirée par le bouche à oreille – la stérilité féminine est quelque chose d'assez mal connu à l'époque, et qui conserve un côté vaguement scandaleux et plutôt déshonorant pour celles qui en souffrent (quant à la stérilité masculine, elle n'existe pas, du moins pas dans l'esprit des hommes des années 20).

Si les Investigateurs remontent dans le passé du centre à l'aide des journaux locaux, ils n'y trouveront strictement rien d'étrange. En revanche, il y a quelques articles aigres-doux sur sa fondatrice, Sidonie Draville, alias Mme Isthar. Sans aller jusqu'à l'accuser d'escroquerie, les journalistes font remarquer qu'une « ancienne médium arrivée au bout du rouleau qui, au tournant du siècle, a fréquenté tous les décadents de Paris, n'est peut-être pas la personne la plus qualifiée pour exercer la médecine ».

S'ils prennent contact avec le centre, par lettre ou par téléphone, ils seront traités avec courtoisie et, finalement, invités à venir le visiter.

Et si... les Investigateurs sont paranoïaques ? Attendez-vous à ce qu'ils trouvent des ruses et des prétextes ahurissants pour s'introduire dans le centre. La vérité suffira, mais ils peuvent aussi essayer d'infiltrer une Investigatrice, de se doter de prétextes « officiels », de se faire embaucher comme jardinier... Dans un premier temps, coopérez. Mais Mme Isthar n'est pas tombée de la dernière pluie. Elle finira par démasquer les personnages. Ceux-ci n'ont rien de plus terrible à redouter qu'une expulsion assortie d'un sermon sur le thème « la prochaine fois, je préviens la police », mais nos héros n'ont aucun moyen de le savoir.

Les lieux

Dans une vie antérieure, le centre Sélène était une grande ferme, au flanc d'une colline, à cinq kilomètres du village le plus proche. Il y a un grand bâtiment d'habitation, plus une grange convertie en gymnase, des courts de tennis et une piscine couverte. Pendant la visite, Mme Isthar s'étend surtout sur le confort de l'endroit, et reste assez évasive sur le traitement. En revanche, elle fournit sans hésiter les tarifs, plutôt coquets. A moins qu'ils ne présentent d'excellentes raisons, les Investigateurs n'auront pas le droit de rencontrer des patientes.

Les personnages ont deux possibilité. S'il y a une femme dans le groupe, elle peut prendre pension au centre. Sinon, ils en seront réduits au charme très relatif de *L'hostellerie du cheval blanc*, au village, et à espionner discrètement. Mme Isthar n'accepte en aucun cas que des hommes séjournent parmi ses patientes – cela ferait jaser...

Les habitants

● **Madame Isthar**. Petite, boulotte, trop fardée, avec trop de bijoux... Vers 1880, elle a fait des ravages parmi les peintres et les sculpteurs parisiens, mais son heure de gloire est passée depuis longtemps. Cela ne l'empêche pas de continuer à jouer les coquettes. Elle est réellement médium et donne dans la « sorcellerie » à deux sous.

● **Isabella Estarriès**, femme de confiance. Elle a la cinquantaine, un début de moustache, un gros nez et des manières dignes d'un sergent de marines. Tout ça dissimule un cœur d'or et un cerveau remarquable. C'est elle qui fait marcher le centre au jour le jour.

● **Adèle, Josette et Léonie**, infirmières et femmes de ménage. Elles sont jeunes, gentilles, compétentes et travaillent toutes au centre depuis quelques années. Elles aiment bien Mme Isthar, qui les fait rire, et considèrent Isabella comme « une teigne ». Léonie, la plus ancienne, se souvient assez bien de Jeanne Leguennec, mais elle n'a pas fait le lien avec « la femme en noir » dont parlent les journaux.

● **Sébastien Donnedieu**, jardinier. C'est le seul homme du centre, essentiellement parce que les patronnes estiment qu'il n'est pas compromettant : il a soixante-cinq ans, boit comme un trou et est laid comme un pou. Ses rhumatismes vont bientôt l'obliger à embaucher un assistant, et cette perspective ne lui plaît guère. Lui aussi se souvient de Jeanne, qu'il n'aimait pas – d'ailleurs, il n'aime aucune de « ces foutues bonnes femmes ».

● **Les patientes**. Il y a toujours cinq ou six pensionnaires, toutes issues d'un milieu convenable, toutes désireuses d'avoir un enfant et prêtes à tout essayer pour ça. C'est leur seul point commun... ah non, elles sont aussi peu désireuses les unes que les autres de discuter avec des fouineurs venus de l'extérieur.

Tactiques

● **Surveillance**. Par définition, c'est un exercice inutile. Le centre est exactement ce qu'il paraît être et, en surface, il ne s'y passe rien de sinistre.

● **Fouille des locaux**. La nuit, les volets sont fermés et les portes verrouillées, mais il n'y a ni chiens, ni patrouilles. A quoi bon ? Si les Investigateurs ont le bon sens d'éviter les chambres et ne font pas trop de bruit, ils peuvent fouiller tout leur saoul. Le bureau de Mme Isthar contient toutes sortes de souvenirs pittoresques de son ancienne existence, quelques ouvrages « occultes » sans intérêt, et ses notes de travail, qui exposent sa méthode. Celui d'Isabella renferme la comptabilité, les relevés bancaires et tout ce qui concerne la gestion du centre. Celui-ci dégage de coquets bénéfices mais, jets de Comptabilité ou pas, les personnages ne trouveront rien d'anormal.

● **Infiltration**. Le seul avantage à introduire une Investigatrice dans le centre est la possibilité de discuter avec les patientes. L'une d'elles fait « de drôles de rêves » depuis deux nuits. Elle ne s'en

souvient pas clairement, mais les trouve déplaisants.

● **Recherches en ville**. Au village, le centre a mauvaise réputation, essentiellement parce que ses occupantes préfèrent se fournir à Tours. Et puis, la ferme a un passé... rien de précis, mais une sale réputation. Son dernier propriétaire l'a vendue pour une bouchée de pain, et est parti «à la ville». Si les Investigateurs remontent sur Tours, ils peuvent le retrouver. Il travaille dans une usine. Il a une liste impressionnante d'histoires à raconter sur son ancienne ferme : des petits accidents, des coups de malchance bizarres, des gens qui mourraient jeunes... et des mauvais rêves, évidemment.

Madame Ishtar

Le retour de Jeanne

A ce stade, les personnages sont sans doute tout prêts à aller trucider Mme Isthar, sans trop savoir pourquoi, mais juste pour le principe. Il est temps de leur fournir une meilleure cible. Après avoir tenté, sans succès, d'approcher ses autres proies, Jeanne revient au centre pour se procurer d'autres noms et d'autres adresses.

Elle descend, comme les Investigateurs, à *L'hostellerie du cheval blanc*, où elle se fait remarquer en exigeant un crucifix dans sa chambre et en traitant l'une des servantes, qui se maquille, de «gourgandine». Ensuite, toujours comme les personnages, elle commence à rôder autour du centre. A ce stade, elle est persuadée de vivre dans un monde livré au démon, et il y a de fortes chances pour qu'elle prenne nos héros pour des agents de Lucifer. S'ils l'approchent, ils vont passer des heures à l'écouter délirer sur le péché... et ils apprendront au passage qu'elle a bien assassiné le petit René, et qu'elle est toute disposée à récidiver avec d'autres «enfants du démon». Au point où elle en est, elle s'attend à ce qu'on lui donne une médaille... Dans son esprit, Mme Isthar est au mieux une dupe, au pire une «sorcière lubrique qui organise des sabbats à la pleine lune». Elle parle beaucoup de «des voix de saintes dans sa tête» et «du diable qui vit sous la ferme».

Les Investigateurs peuvent, au choix, prévenir discrètement les gendarmes, ou la prendre momentanément sous leur aile, le temps de l'utiliser... Elle a un couteau de boucher dans son sac à main, et elle n'hésite pas à s'en servir contre les «séides de Satan».

Bon, mais alors, on fait quoi ?

Avant de se débarrasser du monstre, il faudrait que les PJ comprennent qu'il existe. Il y a assez de petits indices pour qu'ils s'en doutent, mais il est possible qu'ils se polarisent bêtement sur Mme Isthar, et qu'ils préfèrent lui faire des misères (dans ce cas, utilisez Jeanne pour les ramener sur la piste... ou laissez-les faire. Après tout, ils ne sont pas obligés de trouver à chaque coup).

Jeanne est une sensitive, et il est possible, en l'hypnotisant (avec son consentement, ce qui ne sera pas simple), de l'utiliser comme «conduit» pour discuter avec la créature. Celle-ci n'a pas grand-chose à dire, mais se manifestera violemment (amusez-vous à mettre en scène une manifestation paranormale spectaculaire : les meubles éclatent, la pièce prend fire, Jeanne est prise de convulsions).

Parmi les solutions possibles, les Investigateurs peuvent :

● Convaincre Mme Isthar de quitter les lieux. Si les personnages lui prouvent sans l'ombre d'un doute qu'une créature maléfique existe, elle se laissera convaincre. De toute façon, le centre a besoin de locaux plus grands. Une fois la ferme vidée, la créature replongera dans sa torpeur.

● Faire des travaux, défoncer la colline et aller chercher le monstre dans son antre. Mauvaise solution : il est à une centaine de mètres de profondeur, et il ne se laissera pas faire. Dans ce cas, il tentera de posséder un humain (le jardinier ou l'une des femmes de ménage) et le lâchera sur le groupe, avec l'espoir de les tuer tous.

● Tenter de le chasser psychiquement. Mme Isthar sera ravie d'exhumer une formule d'exorcisme de ses manuels. S'ils ont déjà un peu vécu, les Investigateurs auront peut-être les leurs... Au fond, peu importe le rituel exact, la procédure reste la même. Opposez le POU total des participants au POU de la créature sur la table de résistance. Si les PJ l'emportent, le monstre se rendort pour un siècle ou deux. S'ils échouent, il contre-attaque. Vous pouvez faire une fin violente, avec une douzaine de possédés qui tambourinent à la porte de la pièce où les Investigateurs et Mme Isthar sont retranchés et tentent frénétiquement de se concentrer pour faire un nouvel essai...

Conclusion

Il n'y a pas grand-chose à gagner dans cette aventure, sinon la satisfaction d'un travail bien fait, l'amitié de Mme Isthar et/ou de ses patientes, et l'arrestation d'une meurtrière folle à lier.

Reste que tout n'est peut-être pas terminé. En une dizaine d'années, la créature a investi une part d'elle-même dans vingt-quatre enfants. Ils sont difficiles à trouver, mais ce n'est pas impossible. Ils ont tous le même genre de personnalité, et présentent tous de curieuses malformations, indécelables à première vue. Vous pouvez décider qu'ils sont tous morts le soir où les Investigateurs ont affronté l'entité ou, si vous êtes gentil, qu'ils ne sont plus possédés. Mais il est possible qu'ils survivent et, qu'un jour, d'ici dix ou vingt ans, qu'ils se retrouvent tous dans la ferme abandonnée pour libérer leur «père».

Tristan Lhomme
illustration : Emmanuel Roudier

LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Madame Isthar, sorcière blanche

FOR 8	INT 15
CON 17	POU 19
TAI 12	DEX 12
APP 11	EDU 13
SAN 60	PdV 15

Compétences : Faire rire les patientes 60 %, Raconter des anecdotes salées sur le Paris de la Belle Époque 75 %, Occultisme 35 %, Perdre ses lunettes 25 %.

▶ Jeanne Leguennec, folle à lier

FOR 16	INT 10
CON 16	POU 17
TAI 13	DEX 14
APP 10	EDU 8
SAN 20	PdV 15

B/M Dmgs : +1d4

Armes : Couteau de boucher 55 %, 1d6 +1d4.

Compétences : Citations bibliques 80 %, Chanter des cantiques en jouant du couteau 75 %, Esquive 40 %.

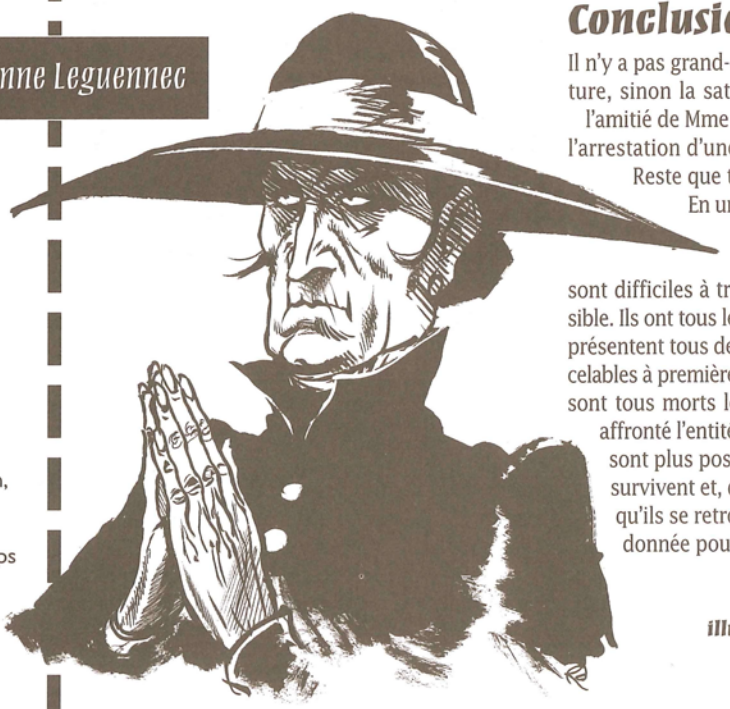
▶ L'entité de la colline

POU 50	INT 15

Sorts : Déflagration mentale, Envoyer des rêves (comme le sort du même nom, p. 153, mais sans composante, et limité aux occupants de la ferme).

Pouvoir : peut prendre possession du corps d'un occupant de la ferme, si celui-ci rate une lutte POU/POU et séjourne sur place depuis plus d'un an.

Jeanne Leguennec



Un scénario Casus Belli pour

COMPLEXE

BLOODLUST

Frères d'armes

Ce scénario est destiné à servir de charnière entre le moment où les joueurs incarnent des porteurs et celui où ils jouent leurs armes. Il est à réserver à un groupe expérimenté, peut modifier profondément votre façon de jouer à « Bloodlust » et avoir un impact sérieux sur l'univers. La lecture préalable des « Voiles du destin » est pratiquement indispensable. L'aventure est censée se dérouler avant les événements de ce supplément, mais il est possible de la jouer après sans grands changements.

Effarements

Les porteurs sont à Nerolazarevskaya, probablement suite à un engagement, et ils se reposent de leurs efforts dans une auberge de la banlieue, près de la mer. Même s'il garde la rectitude vorozionne de rigueur, l'endroit ressemble à un calme village de pêcheurs, loin des règlements et des défilés de troupes. C'est le matin et l'excitation monte alors que les hommes rentrent de la pêche, leurs filets bien garnis.

Soudain... l'abîme! Les consciences des porteurs sont projetées à la suite de celles de leurs armes dans un puits métaphorique empli de brouillard imaginaire. Leurs âmes crient en silence, tentant en vain de se raccrocher à un bout de réalité. Les liens qui courent des porteurs à leurs armes semblent se tendre et s'étirer à l'infini sous la force d'attraction du gouffre. Et c'est la rupture, le chaos, le vide...

Quand les armes reviennent à elles, elles sont seules. Oh, leurs porteurs sont toujours là, mais elles ne peuvent plus les sentir. C'est exactement comme si elles avaient pris le contrôle de leurs corps. Elles peuvent percevoir et agir par leur intermédiaire, mais plus aucune communication n'est possible avec leurs âmes. Il va sans dire que le choc est traumatisant. C'est un peu comme d'être abandonnée, comme d'être sans porteur. Sur les quais, personne n'a rien remarqué du drame. Il faut dire qu'ils regardent tous l'épée couverte de lichen et de coquillages qu'un jeune pêcheur brandit au-dessus de sa tête.

À partir de ce moment, les joueurs vont incarner leurs armes. Elles sont désormais capables de contrôler totalement les porteurs, sans jet de dés, en les transformant en espèces de zombies. Si une arme décide de changer de porteur, elle en prend automatiquement le contrôle, le porteur originel devenant un PNJ (qui n'aura probablement aucune envie de reprendre son arme). Le trouble des armes est si grand que leurs mémoires en sont affectées. Elles ne se rappellent presque rien de leur passé (d'avant la scène du port).

En termes techniques

Ne percevant rien de leur porteur, les armes ne peuvent plus gagner d'expérience. Les désirs des porteurs ne sont plus pris en compte. Une arme ne peut utiliser que ses compétences « incontrôlées ». Si elle n'en possède pas, ce sont les pourcentages de base (selon la race du porteur) qui servent de référence. Les modificateurs dus aux caractéristiques restent, quant à eux, applicables.

Frères d'âme

Dans *Les voiles du destin*, vous avez appris que des âmes s'incarnaient dans des objets afin d'échapper au sort peu enviable de piles cristallines longue durée. La grande majorité de ces âmes, mues à la fois par un puissant conditionnement et par une certaine humeur revancharde, s'incarnent dans des armes et les rendent magiques. Une fois de retour dans le monde matériel, les âmes n'ont plus qu'un but : retrouver leur passé, effacé par le choc traumatique de leur transfert dans une autre dimension. Leur moyen pour y parvenir consiste à partager les émotions de mortels (les porteurs) et de filtrer celles qui leur rappellent plus ou moins quelque chose afin de se reconstituer un ego, pièce par pièce. Cette méthode aléatoire n'a évidemment quasiment aucune chance de parvenir au résultat escompté. Au bout de quelques décennies ou siècles, les armes ont en général accumulé assez d'expériences pour recréer une pâle copie de leurs personnalités d'antan. Parfois, certains souvenirs totalement étrangers à la culture de Tanæphis sont retrouvés par association d'idées, mais c'est l'exception plutôt que la règle. Le contact direct (et souvent tragique) avec un Stilfari a plus de chance de produire des résultats que cette parodie d'exploration de la conscience. Il en résulte que les armes, incapables de retrouver leur intégrité, transigent et choisissent un moindre mal : la fusion, une symbiose qui leur permet de devenir un être à part entière au prix d'une perte définitive d'une partie de leur ego. Les plus malchanceuses détruisent l'âme de leur porteur durant la fusion et deviennent rapidement folles.

Si la presque totalité des âmes errantes de Tanæphis agissent selon les principes énoncés ci-dessus, il y a, bien sûr, des exceptions... comme les spécimens que nos héros vont rencontrer dans ce scénario.

Mer d'affres

Le moyen le plus efficace pour se débarrasser d'une arme, vous le savez, est de la jeter à la mer. Incapable de trouver un nouveau porteur, elle deviendra catatonique en quelques décennies. C'est la théorie, en tout cas... En pratique, l'isole-

ment n'est pas une si mauvaise chose, si on sait comment l'exploiter. Privée de stimulus extérieurs, l'arme a la possibilité de sonder plus efficacement sa conscience, de mieux se comprendre. Cependant, peu d'armes immergées tentent ce voyage intérieur car, en cas d'échec, l'expérience les précipite dans la folie encore plus rapidement.

Fardreamer, une épée longue à la personnalité masculine, est une arme à part. Dès son incarnation, il a eu des souvenirs imprécis de son exil et même de sa vie humaine passée. Il faut dire que cette incarnation a été très étrange. Attiré par le marteau du forgeron, Fardreamer se glissa dans le fer rougeoyant au moment précis où celui-ci était coupé en deux. Fardreamer occupa le plus gros morceau et devint une épée... mais une partie de son âme se retrouva dans la seconde portion et se transforma en une dague (plus tard appelée Twinless). Fardreamer et Twinless possédaient la même personnalité, les mêmes souvenirs, mais avaient deux consciences distinctes. Ils pouvaient communiquer sans limitation de distance et avaient l'impression de ne faire qu'un. Aucune des deux parties n'était une arme à part entière et, quand elles furent séparées, leur efficacité s'en ressentit, ce qui explique leurs mésaventures respectives (détaillées au paragraphe suivant). Quand Fardreamer se retrouva au fond de l'eau, une longue introspection l'amena à comprendre que le lien qu'il possédait avec Twinless avait un rapport avec ce qu'il nomma la « dimension fantomatique », cet espace où évoluent les âmes avant leur incarnation. Comme son incarnation n'avait pas été totale, il restait une parcelle de son âme dans cette dimension, ce qui expliquait pourquoi il lui était (relativement) facile de retrouver des souvenirs. Les années passèrent. Fardreamer renforça petit à petit son lien avec la dimension fantomatique et y retrouva la majeure portion de sa personnalité. Une arme aurait-elle enfin accompli son désir le plus cher? Pas si sûr!

Dame deux fers

Fibiurs est une jeune Hysnaton au caractère elfique très prononcé (grande, fine et blonde, avec des oreilles légèrement pointues). La vie des elfes de *Bloodlust* est dure, et celle-ci n'échappe pas à la règle. Contrairement à Imara, l'elfe noire des *Voiles du destin*, elle n'a pas pu se soustraire à l'attention de l'escadron de Væriel. Plutôt que de la supprimer, les Stilfari'n l'ont confiée à Stalker. Cette épée longue est l'agent d'un puissant élu de Væriel nommé Rachmonn. Si elle est loin de posséder toutes les caractéristiques d'une véritable elfe, Fibiurs a, comme Imara, hérité du pouvoir d'influer (légèrement) sur le fluide. Elle n'en a absolument pas conscience et n'avait d'ailleurs jamais utilisé cette capacité avant de tomber dans les griffes de Stalker.

Tout a commencé quand Geris Hufn'al, un élu stilfari moins pourri que les autres, s'est opposé au plan d'invasion de Tanæphis et a commencé à le saboter. Capturé par les Stilfari'n, il s'est bien vite retrouvé cristallisé. Il finit par s'incarner en Fardreamer et Twinless puis, grâce à son don de « mémoire », se souvint de son but et décida de poursuivre son combat sur Tanæphis. Diverses péripéties firent échouer Fardreamer au large de Nerolazarevskaya tandis que Twinless tombait entre les mains d'Omar Khalir. Malgré tous ses efforts, ce dernier ne parvint pas à extraire de l'arme des informations sur le réseau de résistance qu'elle avait mis en place. Il aurait fallu pour cela posséder également Fardreamer. Rachmonn fut mis au courant de cet échec et conçut un plan ignoble pour retrouver l'arme manquante. Expert en fabrication de machines pensantes, il supervisa le conditionnement d'un « patient » spécial, Stalker. Au lieu de lui inculquer les connaissances habituelles, il lui transmit tout ce qu'Omar avait pu apprendre de Twinless au sujet de la dimension fantomatique ainsi que des connaissances interdites sur les pouvoirs mentaux. De plus, il lui implanta le désir de se réincarner, de retrouver Fardreamer et de le livrer aux Stilfari'n. Et que croyez-vous qu'il arriva? Cela marcha! Stalker s'incarna dans une épée et, désireux d'accomplir sa mission, se présenta à Omar. Celui-ci confia l'arme à Fibiurs, capturée à cet effet. Grâce à ses pouvoirs mentaux, Stalker pouvait aisément contrôler la pseudo-elfette. Il utilisa le pouvoir de la jeune fille sur le fluide pour prendre également le contrôle de Twinless. Il comptait retrouver Fardreamer à l'aide du lien qui les unissait. C'est ainsi que Fibiurs devint la première porteuse de deux armes et, au cours de ses pérégrinations, acquit le surnom de Deux-lames. Mais Fardreamer ayant depuis longtemps oublié où il se trouvait, il était impossible à Stalker de le dénicher. Jusqu'à aujourd'hui.

Fardreamer

Le hasard ayant fait échouer Fardreamer dans des filets vorozions, il est de nouveau en mesure d'accomplir sa mission. Enfin, s'il est capable de supporter son nouvel état. Toutes ces années passées dans son petit monde onirique lui avaient permis d'oublier sa condition d'arme. En se reconstruisant sa personnalité d'humain, il est devenu totalement incapable de jouer le rôle d'un morceau de métal magique. Se retrouver « porté » par un pêcheur lui a soudainement fait reprendre contact avec la réalité et cela lui a fait un choc. Les armes du groupe, une fois à portée de Fardreamer, ont elles aussi ressenti cette angoisse, pour elles incompréhensible. Mais le pire a été de percevoir l'image de la dimension fantomatique qui occupait les pensées de Fardreamer. Le lien qu'il a forgé avec cette dimension est maintenant tellement puissant que les consciences des armes y ont été entraînées pendant un instant. Cela a eu pour effet de les couper de l'esprit de « leurs » humains et (par pur réflexe de survie) de les pousser à prendre possession de leurs porteurs.

Fardreamer a pour nouveau porteur un jeune Vorozion appelé Sequinus. Ce dernier n'a pas encore réalisé que son arme est différente des autres, bien qu'il ait déjà réussi à communiquer un peu avec elle et à apprendre son nom. Un peu désorienté, Fardreamer va tout d'abord essayer de « redevenir une arme » afin de s'adapter à son nouvel état. Par chance, Sequinus a une idée assez précise (même si elle est erronée) de ce que doit être une arme. Pour lui, c'est une opportunité de troquer la pêche contre la chasse. Plus précisément, la chasse aux Piorads.

Faire « arme »

Le premier souci des armes est sans doute de comprendre ce qui s'est produit sur le port. Même si elles sont connectés à la dimension fantomatique, cette expérience est tellement nouvelle (ou ancienne) qu'elles n'en ont pas vraiment conscience. Elles n'ont donc pas la moindre idée de l'origine de leur incapacité à redonner le contrôle à leurs porteurs.

Les armes n'arrivent pas aisément à se comporter en humains, surtout pour une longue période de temps, et surtout si elle n'ont pas beaucoup d'expérience (moins de 200 points). Mêmes s'ils ont l'habitude de voir les porteurs se comporter bizarrement, les humains présents se rendent rapidement compte que quelque chose ne va pas et ils auront tendance à éviter le groupe. Essayez de pousser les joueurs à improviser quelques scènes pittoresques avec leurs « zombies », les armes se servant des corps des porteurs comme de simples marionnettes. Si leur performance est réussie, cela vaudra bien une majoration des points d'Humanité gagnés plus tard (voir l'encadré *Encore un peu de technique*).

Il est relativement facile d'approcher Sequinus et Fardreamer. Le jeune homme cherche en effet à tester les pouvoirs de son arme contre un adversaire de valeur et l'une des armes fera très bien l'affaire (il se battra jusqu'à ce que son adversaire abandonne ou tant qu'il n'est pas sérieusement blessé). S'il trouve le groupe à son goût (il suffit pour cela qu'on lui montre le respect qu'il pense mériter maintenant qu'il est porteur), il propose aux armes de l'accompagner dans le nord pour en découdre avec les Piorads. Fardreamer, toujours désireux de réapprendre à être une arme, est partant pour cette aventure. Il répond volontiers aux questions, même si ses propos risquent d'être déconcertants. Il ne peut expliquer en termes simples ce qu'est la dimension fantomatique et emploie un langage alambiqué plein de références inconnues (voyez la nouvelle p. 48 des *Voiles du destin* pour vous en faire une idée). Comme Sequinus pense de lui qu'il doit être brutal et sans concession, il essaie de jouer ce rôle... sans parvenir néanmoins à être très convaincant. Il leur dit tout de même qu'ils ont eu bien de la chance de le rencontrer et que leurs vies vont être changées à jamais. Ils vont pouvoir redevenir ce qu'ils étaient!

De fait, les armes commencent à avoir, épisodiquement (une fois par jour au plus), des visions étranges. Elles ont l'impression de flotter dans un espace irréel, dénué de substance et apparemment de sens, où des présences éthérées, à la fois familières et lointaines, leur parlent de choses inconnues. Parfois même, plus rarement, elles reviennent de ces incompréhensibles voyages avec un souvenir précis : un nom aux consonances inconnues, le son régulier d'une machine, la sensation d'un tissu plus fin que les soies de Tehen...

Quelle que soit l'attitude du groupe envers Fardreamer, Sequinus (ou un nouveau porteur) part quelques jours plus tard pour le nord. Comme Fardreamer semble être la cause des malheurs des armes et que les habitants du coin commencent à les regarder d'un sale œil, il est probable qu'elles souhaitent accompagner Fardreamer.

Encore un peu de technique

Ceux qui choisissent de recevoir l'enseignement de Fardreamer ne gagnent plus qu'un dixième de l'expérience normale (due aux désirs), et cela seulement à partir du moment où Fardreamer et Twinless sont réunis. En contrepartie, ils gagnent des « points d'humanité » (PH). La procédure est décrite p. 163 des « Voiles du destin ». Comme il est difficile d'accumuler des PH sur Tanæphis, il est souhaitable d'accorder un bonus de 20 points minimum par partie aux armes qui se comportent le plus humainement possible... compte tenu des circonstances. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en explorant la dimension fantomatique (à votre discrétion, voir la conclusion). On considérera que toutes les armes du groupe sont à l'origine, comme Fardreamer, des élus stilfari'n rebelles. 25 PH permettent d'acheter un pouvoir de Stilfari (inné ou acquis). 1 PH permet d'augmenter de 1 % les chances de réussite d'un pouvoir inné. Les pouvoirs s'appliquent bien sûr, pour la plupart, au porteur de l'arme. Faites le total des PH acquis. Tous les 100 PH, l'arme perd un pouvoir « magique » classique et une limitation (s'il en reste) aléatoirement. Elle peut continuer de communiquer avec son porteur tant qu'il lui reste des pouvoirs classiques. Après leur disparition, il faut posséder au moins 1 % dans le pouvoir Machine pensante (lien total). Une arme humanisée ne peut plus prendre le contrôle de son porteur sans utiliser un pouvoir spécial (comme Stalker).

Les maraudeurs piorads

Fadeur aimée

Par chance, à moins que vous ne souhaitiez faire durer le voyage, le groupe tombe bientôt sur une bande de Piorads en maraude (un par personne, plus deux supplémentaires).

L'expérience porte ses fruits car, dans la sauvagerie d'un véritable combat à mort, Fardreamer se souvient de son passé d'arme et, surtout, de l'existence de Twinless. Un sentiment de manque s'empare alors de lui et, il propose un marché aux armes. Si celles-ci acceptent de l'aider à retrouver Twinless, il les guidera dans la redécouverte de leurs passés. Fardreamer a maintenant compris la différence qui existe entre lui et les autres armes, et sait combien elles ont besoin de lui pour retrouver leurs vraies natures.

Le problème, c'est que malgré les explications de Fardreamer, nos héros peuvent vouloir retrouver leurs vies d'armes et non une hypothétique vie antérieure qui ne leur dit rien du tout. Bien qu'il n'ait que des souvenirs assez confus de Væriel, Fardreamer essaie d'expliquer l'enjeu de son combat et le danger que représentent les Stilfari'n. De toute façon, Fardreamer ne sera en mesure de « couper » les armes qui le désirent de la dimension fantomatique que lorsqu'il sera réuni avec Twinless.

Sous la tutelle de Fardreamer, les armes qui le souhaitent peuvent d'ores et déjà commencer à redevenir « humaines ». C'est un choix difficile à faire car, si la méthode produit des effets, elle empêche l'arme qui l'emploie de fusionner. Ainsi, comme Fardreamer, l'arme retrouvera une personnalité humaine mais dans un « corps » métallique. Cela peut ressembler à un marché de dupes mais, après tout, un fusionné n'est guère plus humain, même s'il a un vrai corps. Pourtant, c'est un sacrifice qui vaut la peine, car il donne aux armes les moyens de résister aux pouvoirs des Stilfari'n quand ils lanceront leur assaut ou même de porter le combat dans leur fief. Fardreamer prétend que, quand il a été tué, certains Væréliens étaient capables de construire des machines pensantes de chair. Peut-être qu'un jour, en s'emparant de leur technologie, il sera possible de transférer sa conscience dans l'une de ces machines et de redevenir réellement humain.

Dard d'enfer

Sitôt Fardreamer revenu à la surface et conscient de sa position géographique, Stalker s'est précipité vers lui. Grâce à Twinless, il est capable de le situer en permanence. En revanche, il parvient à masquer suffisamment les pensées de Twinless pour que Fardreamer n'ait qu'une vague idée de la distance qui le sépare de son « frère ». Cette information est pourtant suffisante pour que les deux groupes en viennent à se diriger l'un vers l'autre. Quand il ne reste plus que quelques kilomètres entre les deux armes, Fardreamer peut enfin lire les pensées de Twinless... et de nouveau désespérer. Malgré son lien avec Fardreamer, Twinless est resté une simple arme, sans la moindre idée de ce qu'il est vraiment. Fardreamer ne voit pas comment ils pourraient être à nouveau réunis en une seule entité. Les armes des joueurs risquent donc d'être dépossédées de leur choix. À moins que... à moins que l'étrange porteuse de Twinless ne soit la solution providentielle. Elle semble être capable de porter deux armes à la fois, ce qui est extraordinaire. Hélas, son autre arme du moment a l'air très agressive. Il faudrait trouver un moyen de s'en débarrasser sans endommager la porteuse.

Stalker est un adversaire redoutable, qui ne s'encombre pas de détails. Tant qu'il se sent en forme, il fonce droit vers sa cible. S'il est en danger, il se replie pour récupérer tout en suivant sa proie de loin. Son but est de s'emparer de Fardreamer (il peut le transporter sans risque), de l'amener jusqu'à la pointe de Nulle Part et d'embarquer pour Væriel sur un navire spécialement affrété par la guilde des Navigateurs.

Charme d'elfe

Le moyen le plus simple de se débarrasser de Stalker est de tuer Fibiurs. Il faut cependant y parvenir rapidement car, si Stalker s'aperçoit qu'il a à faire à trop forte partie, il risque de demander de l'aide aux Stilfari'n, en l'occurrence aux deux shakrans de platine qui lui servent de « troupes de choc ». Cette solution présente toutefois un grave désavantage, car elle rend problématique la réunion des deux armes jumelles. Trouver un autre Hysnaton possédant les bons traits elfiques risque de prendre un certain temps. Il n'y a qu'une autre elfe (peu) connue sur Tanæphis, Imara, qui en soit capable (voir, une fois de plus, *Les voiles du destin*). Si ce scénario est joué avant ceux du supplément, elle est encore à Pôle. Sinon, elle se cache dans la jungle gadhar, sous la protection d'une armée entière. L'immense flux de fluide qu'elle a endigué lui a fait prendre conscience d'une chose étrange : la concentration de fluide à Pôle est anormalement élevée. En fait, elle a senti les antiques réserves de fluide amassées par les elfes dans les coupoles du palais. Si Imara pouvait y pénétrer, il lui serait sûrement possible de libérer ce gigantesque surplus. Je vous laisse imaginer l'effet que cela produirait sur les épices, les armes et mêmes les Stilfari'n et leurs machines.

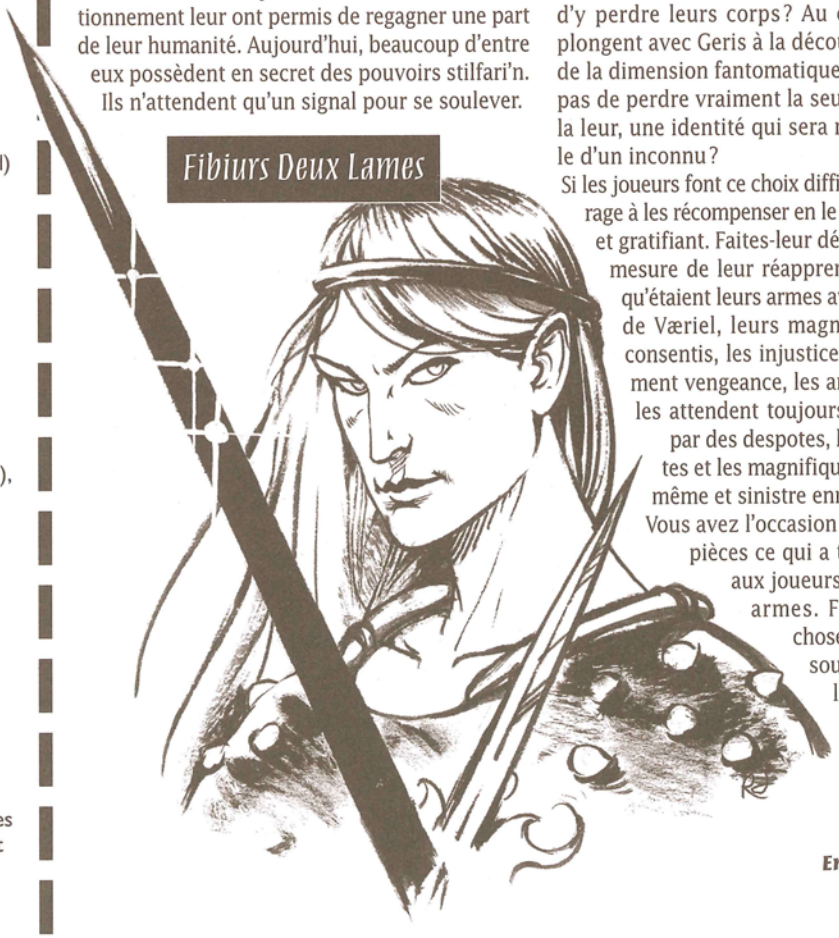
Ce serait l'avènement d'un nouvel âge des Pères! C'est pourquoi Imara entraîne secrètement un groupe spécial d'Invisibles, les Gris, afin de lancer bientôt un assaut sur le palais. Fin de la parenthèse...

Pharmacie

Si la première solution semble trop brutale aux joueurs, ils peuvent tenter le bon vieux coup de la drogue, qui reste le second moyen le plus efficace de séparer une arme de son porteur. Malheureusement, Fibiurs mange peu (Résistance à la faim) et Stalker est suffisamment paranoïaque pour qu'il soit difficile de droguer ses repas. Une drogue sous forme de gaz ou de poussière a également peu de chance de faire effet, car le shakran à masque à gaz la détecterait immédiatement.
Il existe de très rares épices provoquant la paralysie et qui peuvent être administrés par blessure (non, il n'y a pas de faute. Dans le monde de *Bloodlust*, épice est masculin). Ils sont cependant très rares, très chers et leur utilisation est strictement réglementée par la guilde des Épiciers. On peut néanmoins s'en procurer à des tarifs exorbitants auprès de la guilde des Courtisans (sang de lotus, 5000 thams la dose, valable pour une seule attaque d'une arme tranchante, effet : paralysie). L'autre possibilité est de demander une autorisation à la guilde des Épiciers, mais c'est le meilleur moyen pour attirer l'attention d'Omar Khalir.

Ramez ferme

Si aucune des méthodes décrites ci-dessus ne donne de résultat, il faut se souvenir qu'il existe près d'une centaine de personnes capables de résoudre le problème de dédoublement de personnalité de Fardreamer. L'ennui, c'est que la plupart d'entre elles n'ont pas la moindre intention de le faire et que toutes se trouvent sur Væriel. Fardreamer a cependant recouvré assez de souvenirs de Geris Hufn'al, son ancienne identité, pour retrouver des alliés parmi les Stilfari'n qui pourraient l'aider. Avant de partir, il souhaitera remettre sur pied son réseau de résistance aux Stilfari'n despotiques. L'aide des armes des joueurs serait la bienvenue.
Parmi les alliés de Geris, on trouve de manière prééminente les membres du Mois du Bonheur. Des siècles d'effort pour lutter contre leur conditionnement leur ont permis de regagner une part de leur humanité. Aujourd'hui, beaucoup d'entre eux possèdent en secret des pouvoirs stilfari'n. Ils n'attendent qu'un signal pour se soulever.



D'autres alliés résident encore entièrement dans la dimension fantomatique, attendant leur heure pour faire le grand saut et s'accrochant fermement aux bribes de leur conscience. Geris pourra les aider à s'incarner avec un minimum de dommages. Une nouvelle race d'armes apparaîtra alors sur Tanæphis, des armes capables de lutter pied à pied contre les Stilfari'n.
Cette variante peut constituer une excellente excuse pour amener les armes des joueurs sur Væriel en leur donnant un peu plus de chances de succès que s'ils étaient de « simples possédés ».

Drames d'éther

Si les joueurs parviennent à réunir Fardreamer et Twinless, Geris Hufn'al « renaît » et est bien parti pour devenir l'une des figures phares du monde de *Bloodlust*. Il regagne rapidement tous ses pouvoirs de Stilfari et organise une lutte active contre les visées hégémoniques de ses compatriotes. Si la renaissance de Geris se fait par l'intermédiaire de Fibiurs Deux-lames, elle sera plus que ravie de servir de porteuse à cette double arme, histoire de se venger de ce que Stalker lui a fait subir et même, si possible, de Rachmonn.
Il reste à régler le sort des armes des joueurs. Geris, une fois redevenu un, sera capable de remettre entièrement leurs âmes dans leurs armes, rompant tout lien avec la dimension fantomatique. Même s'il ne le fait pas, il peut au moins redonner assez de contrôle aux armes sur ce lien pour qu'elles parviennent à retrouver des rapports normaux avec leurs porteurs. Mais voudront-elles redevenir comme avant, maintenant qu'elles ont appris ce qu'elles sont vraiment? Ne souhaiteront-elles pas tenter de retrouver leurs vraies personnalités, même au risque d'y perdre leurs corps? Au contraire, si elles plongent avec Geris à la découverte des secrets de la dimension fantomatique, ne risquent-elles pas de perdre vraiment la seule identité qui est la leur, une identité qui sera remplacée par celle d'un inconnu?
Si les joueurs font ce choix difficile, je vous encourage à les récompenser en le rendant significatif et gratifiant. Faites-leur découvrir, au fur et à mesure de leur réapprentissage, les héros qu'étaient leurs armes avant d'être bannies de Væriel, leurs magnifiques sacrifices consentis, les injustices subies qui réclament vengeance, les amis ou amants qui les attendent toujours là-bas, opprimés par des despotes, les cuisantes défaites et les magnifiques victoires sur un même et sinistre ennemi...
Vous avez l'occasion de créer de toutes pièces ce qui a toujours été caché aux joueurs, le passé de leurs armes. Faites-en quelque chose de grandiose, des souvenirs qui vaillent la peine qu'on se batte pour les retrouver!

Stéphane Bura
illustration : Emmanuel Roudier

LES PNJ

Pour Bloodlust

Note : Les armes de ce scénario n'ont pas besoin de caractéristiques de contrôle ou de désirs.

▶ Fardreamer, épée longue

Pouvoirs « normaux » (acquis peu après l'incarnation) : Combat singulier, Combinaison défensive incontrôlée, Bond, Immunité au froid.
Pouvoir de Stilfari : Régénération, Chute, Déplacement silencieux, tous les pouvoirs de perception, Sang-froid. Le seul pouvoir « inné » qui lui reste est Repérage du fluide à 75 %.

▶ Sequinus

Vorozion normal (cf p. 31 des règles de *Bloodlust*).

▶ Stalker, épée longue

Pouvoirs normaux : Combinaisons offensives multiples, Dommages supplémentaires, Attaque normale critique, Aura de confusion, Aura de contrôle, Aura de peur, Lire les pensées, Régénération, Résistance à la faim.
Autres pouvoirs : Contrôle automatique du porteur, Machine pensante (lien partiel) 100 % (ne fonctionne pas sur les armes).

▶ Fibiurs, elfette

FO 14 EN 14 AG 19
RA 17 PE 17 VO 16
Compétences de combat 80 %.
Autres compétences 60 %.
Armure : Cuir clouté et casque.

▶ Twinless, dague

Pouvoirs : Point faible, Biomécanique (dard), Immunité au froid.
Note : Malgré son nombre réduit de pouvoirs, Twinless est bien une arme majeure.

▶ Shakrans de platine

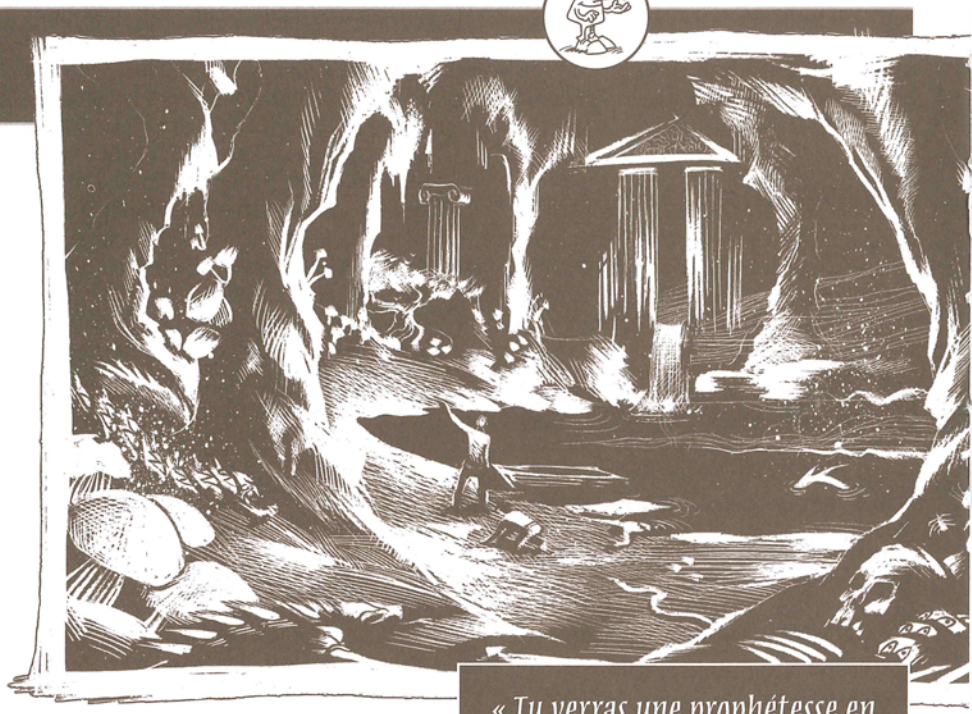
A : Deux griffes, Chignole, Détecteur de mouvement.
B : Choc électrique, Masque à gaz, Longue-vue, Lumière.
Note : Ces pouvoirs sont utilisés avec parcimonie, car Stalker ne peut recharger lui-même les shakrans. Il doit les ramener à un Stilfari (le plus proche étant Brus Mercœur, s'il n'a pas déjà été tué).

Un scénario Casus Belli pour

NEPHILIM

DIFFICILE

Les chants Phlégréens



Ce scénario, qui prend pour cadre Naples et sa région, est destiné à un groupe de Nephilim expérimentés, tout comme les joueurs et le meneur de jeu. La structure de cette aventure est volontairement non linéaire. La possession du supplément « Les Mystères », ainsi que celle d'un guide de Naples, est vivement conseillée. « Selenim » peut également être utile.

> « Tu verras une prophétesse en délire qui sous la roche profonde chante les destins et confie aux feuilles des signes et des noms. »
>
> **Virgile, l'Énéide**

L'histoire de la sibylle

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la sibylle est une humaine (presque) comme les autres. Elle apparaît en Grèce vers le milieu du VI[e] siècle avant notre ère. Sans que l'on sache très bien pourquoi, elle se trouve très tôt en possession de pouvoirs divinatoires, issus d'une étrange mutation de son Ka-Soleil. Perdue dans les montagnes, la sibylle rend ses oracles aux grands dignitaires de Sparte et d'Athènes qui viennent lui rendre visite. Un beau jour, un dénommé Shamash, qui se présente comme un marchand venu d'Orient, mais qui est en fait un Selenim, lui fait une offre étrange : il lui propose d'abandonner ses pouvoirs… en échange de la vie éternelle. D'abord dubitative, la sibylle, convaincue par les pouvoirs de l'étranger, finit par accepter… et par s'éprendre de lui. Le Selenim se repaît du Ka-Soleil de celle qui devient sa maîtresse et lui injecte du Ka de Lune noire. La sibylle perd peu à peu ses pouvoirs. Qu'importe ! Elle est à présent immortelle, et s'en satisfait pleinement… du moins au début. Au bout de quelques années, la jeune femme se rend compte qu'elle continue de vieillir, et accuse celui qu'elle croyait être son bienfaiteur de l'avoir trahie. Le Selenim rétorque qu'elle lui a demandé la vie éternelle, et non la jeunesse. Furieuse et désespérée, la sibylle le quitte en jurant de se venger… et emporte avec elle les neuf *Livres sibyllins*, neuf volumes d'antique sapience qu'elle a pris soin de rédiger au temps où ses pouvoirs ne l'avaient pas encore abandonnée. Dans ces neuf livres magiques se trouve inscrite la destinée de Rome, la Ville éternelle, apparue en songe à la prophétesse. Après un long voyage, la sibylle arrive à la cour du roi étrusque Tarquin le Superbe. Elle explique au monarque que ses neuf livres content l'histoire de sa ville, et qu'elle est prête à les lui vendre pour 300 philippes d'or (cette histoire est détaillée dans le supplément *Les Mystères*). Le roi refuse son offre à deux reprises. Chaque fois, la sibylle brûle trois de ses livres, espérant faire fléchir sa volonté. À sa troisième visite, elle révèle à Tarquin que les trois derniers *Livres sibyllins* décrivent également le parcours initiatique d'Orphée dans l'Hadès, et qu'ils expliquent comment y pénétrer. Fasciné par cette perspective, Tarquin, initié aux Mystères de l'Orient, finit par accepter. Partiellement rasséréné, la sibylle se retire à Cumes (près de la future ville de Naples), où elle dispense des prophéties approximatives, pâles reflets de ses pouvoirs d'antan. Dans le même temps, Tarquin se prépare pour son voyage vers l'Hadès. Les dernières personnes à l'avoir vu vivant notent sa présence sur les rives du lac d'Averne. Puis plus rien : le téméraire monarque s'est enfoncé dans les profondeurs de l'enfer. Shamash, lui, a retrouvé la trace de sa maîtresse. Il la supplie de le pardonner ; elle refuse. Alors, plein d'amertume, le Selenim conçoit la plus terrible des vengeances… et édifie son royaume magique au-dessus même du lac d'Averne. Lorsque Tarquin tente de regagner la surface, le passage qu'il avait emprunté n'existe plus. Le roi étrusque est prisonnier des entrailles de la terre. Croyant à une trahison, les mystes de Rome se jurent de faire payer sa félonie à la sibylle. Et lorsqu'il la retrouvent à Cumes, ils ne lui laissent pas le temps de s'expliquer : incapables de déloger le Selenim, dont le royaume magique gagne chaque jour en puissance, ils se retournent contre la prophétesse et la font prisonnière. Plus tard, lorsque les atteintes de l'âge sont devenues telles que la sibylle n'est plus qu'une très vieille femme, les mystes la mettent en bouteille et l'exposent à Cumes, en place publique. Victime de sa propre immortalité, la prophétesse souffre le martyre. Lorsque les enfants lui demandent ce qu'elle souhaitent, la sibylle n'a plus qu'une seule réponse : « mourir ». Plus tard, la bouteille sera déplacée, et remisée dans une salle secrète de la caverne où la vieille femme donnait ses prophéties. Son existence n'est bientôt plus qu'un souvenir, puis une légende. Et son calvaire a été inutile : les mystes de l'Orient ne parviendront jamais à déchiffrer les *Livres sibyllins*, pas plus qu'ils ne réussiront à délivrer leur roi.

Verba volant, scripta manent

En 671 après J.-C., les trois derniers livres sont consumés dans l'incendie du Capitole. Seules deux pages échappent au désastre : protégées magiquement par Tarquin (le seul humain, avec la sibylle, qui soit capable de les lire), elles décrivent le périple d'Orphée en Hadès. Les Mystères les récupèrent. D'abord placées dans deux coffres dorés, elles sont placées sous la statue d'Apollon Palatin, puis transférées à Naples, dans la chapelle Sansevero, où elles resteront pendant près de quatre siècles, sombrant à nouveau dans l'ou-

bli. En 1980, un séisme d'une rare intensité ébranle la ville de Naples, causant d'énormes dégâts. La chapelle Sansevero n'est pas épargnée : la stèle renfermant les deux coffres sacrés s'ouvre d'elle-même, et la mémoire revient aux Mystères qui les récupèrent aussitôt. Le tremblement de terre est interprété comme un signe. Sans doute, le roi Tarquin, prisonnier de l'Hadès, a-t-il voulu manifester sa colère en réveillant les forces chthoniennes dont il est à présent le maître... et le captif. Les Mystères pensent à nouveau à un moyen de le libérer. Ne parvenant toujours pas, et pour cause, à déchiffrer les pages orphiques, ils s'imaginent que les Nephilim, eux, sauront trouver les moyens de le faire. La Papesse est très présente à Naples dans les années 80. Les Mystères mettent alors au point un ingénieux stratagème : lorsqu'un immeuble napolitain ayant servi de planque aux Brigades rouges est abattu en 1983 pour insalubrité et qu'on y découvre « incidemment » une boîte d'acier renfermant d'étranges morceaux de palme, les Mystères sont certains que la Papesse va s'emparer du trésor... et résoudre l'énigme. Hélas ! Par un incroyable coup du sort, le commissaire de police chargé de l'enquête est également un occultiste passionné. Le soir même de la découverte, alors que les envoyés de la Papesse alertés par la rumeur s'apprêtent à voler la boîte, il s'introduit dans le commissariat et en subtilise le contenu, qu'il ramène chez lui pour le dissimuler. Honteux, les Nephilim de la Papesse font courir le bruit qu'ils ont récupéré la boîte... mais omettent de dire qu'elle est vide. Pendant plusieurs années, ils vont jouer avec les Mystères un jeu de cache-cache inutile, qui débouchera finalement sur leur départ de la ville. Une fois encore, les *Livres sibyllins* ont disparu dans la nature. En octobre 1997, le commissaire Capaldo, qui ne s'est jamais marié, décède d'un infarctus. Ses possessions sont vendues aux enchères. Parmi elles, les fragments abîmés d'un manuscrit incompréhensible, deux feuilles de palme surgies de nulle part...

Adjugé, vendu...

Les PJ sont appelés à Naples par Philodème, un ami Nephilim de l'arcane de la Papesse. Philodème se trouve être le dernier adopté de l'Arcane II présent à Naples, et sans doute le dernier Nephilim, à moins que vous n'en décidiez autrement. Il n'a pas voulu abandonner le combat qui opposait les siens aux Mystères de l'Orient ; lorsque la nouvelle d'une vente aux enchères à caractère occulte est parvenue jusqu'à ses oreilles, Philodème a compris qu'il lui restait encore une carte à jouer. La vente elle-même a eu lieu la veille de l'arrivée des PJ à Naples. En consultant la liste des objets placés aux enchères, les mystes ont eu l'intuition que le commissaire Capaldo n'a pas fait que distribuer des contraventions au cours de son existence. Ils étaient loin, cependant, de se douter que les derniers fragments des *Livres sibyllins* feraient leur réapparition de manière aussi brutale. Leur surprise de se voir distancés sur le fil par un Nephilim qu'ils avaient alors pratiquement oublié n'en a été que plus grande. Plus rapide, Philodème est parvenu à mettre la main sur les fameuses feuilles de palme... et s'est enfui sans demander son reste, devinant que son coup d'éclat n'allait pas tarder à lui apporter des ennuis. Quelques heures plus tard, en effet, les mystes étaient déjà sur sa piste. Comprenant qu'il était en danger, Philodème a contacté les PJ aussi vite qu'il a pu, en leur demandant de le rejoindre à Naples dès que possible. Il leur a donné rendez-vous le soir même à minuit, au centre de la place Dante. Arrangez-vous pour faire comprendre aux Nephilim que Philodème est vraiment un très bon ami à eux, qui leur a déjà rendu de grands services (au besoin, changez son nom et remplacez-le par celui d'un ami que les PJ auraient déjà rencontré auparavant, pour peu que l'ami en question appartienne à la Papesse). Par ailleurs, sa découverte semble réellement d'une importance capitale. « Venez vite, leur a-t-il dit au téléphone sur un ton aussi angoissé qu'énigmatique. J'ai découvert la porte des enfers... » Philodème est présent à l'heure dite sur la place Dante, mais son simulacre est gravement blessé : une auréole rougeâtre s'élargit rapidement sur sa poitrine. Il n'a que le temps de remettre aux PJ une chemise cartonnée noire, avant de s'écrouler au sol, tandis que dans une rue voisine retentissent des bruits de pas pressés et des ordres criés en italien. « La place..., gémit Philodème, déjà presque inconscient. Le Chant XXXIII. La pro... phé... » Ses yeux se ferment. Les PJ doivent fuir au plus vite : arrangez-vous pour qu'ils se sachent très vite en danger. Ils ignorent qui sont leurs poursuivants, et combien ils sont, ce qui n'est pas fait pour les rassurer. Faites-les se réfugier sous un porche ou dans une église toute proche en attendant que le danger soit passé. Lorsqu'ils se rendent compte que la chemise a disparu, les mystes laissent éclater leur colère et leur déception. Elle sera cependant de courte durée. Lorsqu'ils comprendront que les précieux documents qu'ils recherchent sont tombés aux mains de Nephilim, les mystes, qui les ont poursuivi dans un premier temps dans le seul but de les récupérer, reviennent à leur tactique première : laisser faire les spécialistes, et profiter de leurs découvertes le moment venu.

Élémentaire ?

Les Nephilim rentrent à présent dans une phase d'enquête, qui doit les mener vers l'antre de la sibylle, à Cumes. La structure du scénario abandonne désormais toute linéarité. Laissez les joueurs explorer les pistes qui s'offrent à leur sagacité dans l'ordre qui leur convient, et contentez-vous de les remettre discrètement sur les rails s'il devient clair qu'ils partent dans une mauvaise direction. Les mystes peuvent intervenir de temps à autre. L'important est que les PJ se sentent épiés, suivis et menacés par des ennemis insaisissables (vous pouvez procéder régulièrement à des jets de Vigilance). Il est peu probable que les mystes tentent quoi que ce soit contre eux. Une fois qu'ils auront compris qui sont les personnages, ils se borneront à les surveiller de loin pour mesurer l'évolution de leurs progrès. Les éléments d'enquête qui suivent, jusqu'au paragraphe *Au bout du tunnel*, sont présentés dans un ordre aussi logique que possible.

La place ! La place !

Les derniers mots prononcés par Philodème peuvent éventuellement mettre les PJ sur la piste. Sur quelle « place » leur avait-il donné rendez-vous ? La place Dante. Cela, sans doute, n'avait rien d'un hasard. Se documenter sur Dante n'est pas difficile : sa *Divine comédie* est en vente dans toutes les bonnes librairies, et on trouve des ouvrages consacrés à sa vie dans n'importe quelle bibliothèque. Deux choses peuvent intéresser les PJ : dans le Chant I de l'*Enfer*, Dante rencontre Virgile, qui se propose d'être son guide : « tu verras les antiques esprits dolents qui chacun crient à la seconde mort », lui dit-il. Voilà qui pourrait encore aiguiller un peu plus les Nephilim vers cet expert en arts magiques (du moins est-ce ainsi qu'il était perçu au Moyen-Âge). Le Chant XXXIII du *Paradis*, mentionné par Philodème, est encore plus révélateur. On y lit notamment le passage suivant : « Ainsi la neige se descelle au soleil ; ainsi au vent dans les feuilles légères se perdait la sentence de Sibylle ». Il ne reste plus aux personnages qu'à faire quelques recherches en bibliothèque pour s'apercevoir qu'une tradition locale mentionne la présence d'une sibylle à Cumes, à quelques kilomètres de Naples.

Villa Floridiana

C'est dans cette splendide villa XIX^e^, nichée au cœur d'un vaste parc et située dans le quartier du Vomero, que la vente aux enchères des possessions du commissaire Capaldo s'est déroulée. Il suffit pour le savoir de consulter les journaux de la veille. Munis de cette information, les Nephilim ont le choix entre deux options. Les renseignements qu'ils recueilleront par voie légale ne les mèneront pas loin : le défunt était commissaire de police, point. Les responsables de la vente ne sont pas souvent disponibles, et se montrent de toute façon peu coopératifs. En s'introduisant clandestinement dans la villa et en fouillant un peu partout (cela peut prendre une nuit entière, que vous pouvez émailler d'incidents divers pour faire monter la pression, ronde nocturne, alarme, etc.), les PJ peuvent en apprendre un peu plus : l'adresse du commissaire Capaldo, la liste des objets mis en vente (reliques, ouvrages anciens, antiquités à caractère ésotérique). Les fragments des *Livres sibyllins* sont désignés sous le terme de « manuscrit en grec ancien – incompréhensible ».

Délit d'initié

Le commissaire Capaldo habitait un trois pièces meublé dans un immeuble décrépit, à proximité du Castel Capuano. Sa nièce Antonella, 32 ans, avocate à Rome, est venue s'occuper de sa succession. Elle occupe l'appartement entre midi et le début de soirée, mais passe ses nuits dans un hôtel voisin. Il est possible de lui parler, mais cela ne sera pas très utile : Antonella ignore même que son oncle s'intéressait à l'occultisme... Une petite visite de l'appartement s'avère plus riche d'enseignements. Le journal intime du commis-

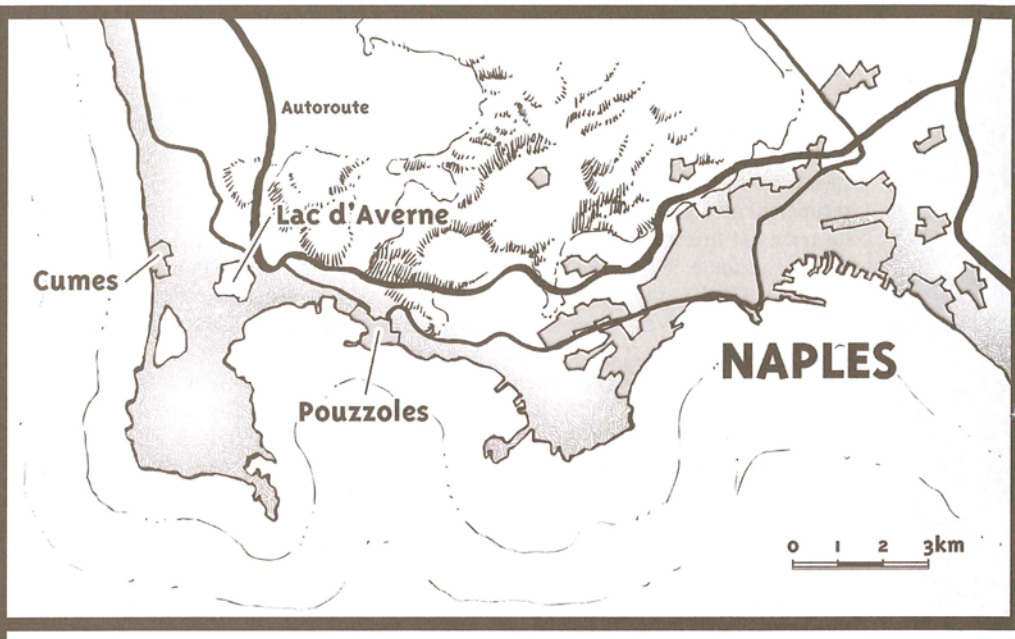
Naples et sa région

● **Naples** : *Située sur les rives de la Méditerranée, en bordure d'une zone volcanique forte de plus de cinquante centres éruptifs (les champs Phlégréens, auquel ce scénario doit son titre), la cité napolitaine, riche d'un passé grec et étrusque, est aujourd'hui l'une des plus pauvres d'Italie. Populeuse, affublée, peut-être à raison, d'une réputation de ville dangereuse et violente, Naples n'en conserve pas moins un certain nombre de monuments de prestige, témoins d'une histoire aussi glorieuse qu'agitée.*

● **Pouzzoles** : *Cette ancienne colonie romaine est surtout célèbre pour son grand amphithéâtre. Elle reste un pôle économique et touristique vivace dans la région.*

● **Lac d'Averne** : *Occupant le fond d'un cratère presque circulaire d'1 km de diamètre, ce lac aux eaux denses et limoneuses s'est formé il y a 3800 ans, à la suite d'une éruption volcanique.*

● **Cumes** : *La plus ancienne colonie grecque d'Occident n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. On y trouve encore une acropole et un temple de Jupiter.*



saire est posé en évidence sur son bureau, où Antonella vient tout juste de commencer à le feuilleter. Problème : il est rédigé en italien. À moins qu'un des Nephilim ne lise cette langue, il faudra trouver un subterfuge pour en faire traduire rapidement, et sans éveiller les soupçons, les passages les plus intéressants. L'italien n'étant pas une langue très compliquée, les PJ localiseront rapidement les paragraphes dignes d'attention. Dans le premier, daté de novembre 83, Capaldo explique qu'il vient de mettre la main sur des documents fascinants mais incompréhensibles (il omet de parler des circonstances de sa trouvaille). Il a bien essayé de les faire traduire, mais le résultat n'a ni queue ni tête (la traduction en question se trouve au commissariat, au fond d'une boîte d'archives consacrée aux affaires de mars 1952). D'autres passages mentionnent un cambriolage (« ils cherchaient quelque chose, certainement les feuilles de palme, mais dans quel but ? ») et quelques visites nocturnes, après quoi les références aux « feuilles de palme » s'estompent, pour disparaître ensuite tout à fait.

Quelqu'un parle-t-il le grec ancien ?

Déchiffrer les deux feuilles de palme manuscrites (il n'y en avait qu'une au départ, mais elle s'est brisée en son milieu) doit rester la préoccupation première des Nephilim. Si l'un d'entre eux lit le grec ancien, les PJ ont beaucoup de chance : cela leur évitera d'avoir recours à un traducteur et de s'attirer par là même des ennuis supplémentaires (les Mystères essayeront dès maintenant de s'emparer de la traduction, mais ils échoueront. De toute façon, ils ne pourraient rien en faire). Si personne ne lit le grec, il faut dénicher quelqu'un capable de le faire. Le plus simple reste encore de s'adresser à un professeur d'université… ou de s'introduire clandestinement dans le commissariat où travaillait Capaldo pour mettre la main sur sa traduction (encore faut-il savoir qu'elle se trouve là et être capable de lire l'italien). Une fois en possession d'une traduction digne de ce nom, les Nephilim s'apercevront qu'ils sont seuls à être capables de la comprendre. Ce passage des *Livres sibyllins* a été protégé magiquement par Tarquin le Superbe, et seul un être magique est désormais capable d'en saisir le sens : les mortels n'y voient qu'une suite de mots incohérente, et dénuée de toute signification. Cependant, même « intégré », le texte reste obscur. Il est fait référence au lac d'Averne, à Orphée, aux Enfers, et au moyen d'y pénétrer… et d'en sortir. Seule la sibylle pourra aider les Nephilim à se servir de ces indications. Encore faudra-t-il la trouver !

Perquisition au commissariat

Une discrète visite au commissariat apprendra aux PJ quelques éléments nouveaux. Ils pourront retrouver la traduction de Capaldo moyennant un ou deux jets de Découvrir. En fouillant dans les archives, ils connaîtront les circonstances de la perquisition effectuée dans l'immeuble abattu : l'édifice en question a servi de planque aux Brigades rouges. Parmi les objets récupérés sur place, la boîte en acier contenant le morceau de palme manque à l'appel. Elle a été rayée d'un coup de correcteur, mais on en devine encore les lettres. La déposition d'un témoin (en fait, un Nephilim de la Papesse arrivé trop tard) a également été glissée dans le dossier, mais elle est si banale et inintéressante qu'on se demande qui, du policier ou du témoin, a appris quelque chose au terme de l'entrevue. Un dernier élément attire l'attention : un ouvrage d'histoire consacré aux rois légendaires de Rome a été ajouté au crayon à la liste des objets retrouvés. Cette piste « toute prête » était destinée par les Mystères à la Papesse. Aux PJ de l'emprunter : le lien entre Tarquin le Superbe, abondamment mentionné dans le livre, et la sibylle de Cumes, ne sera pas difficile à établir.

« Virgile, le long du mont qui soigne les âmes »

Le poète latin n'a pu connaître la sibylle personnellement, car il est né bien après qu'elle ait disparu ; mais le passage qu'il lui consacre dans l'Énéide est le plus fidèle témoignage que les PJ puissent trouver de son existence. On y apprend notamment que la sibylle rendait ses oracles sur des feuilles, qu'elle vivait à Cumes, près du lac d'Averne (décrit comme une porte vers les enfers), et qu'on pouvait la rencontrer au cœur d'un labyrinthe souterrain percé de cent galeries. Certaines informations sont fausses : la sibylle n'était pas vierge, et ses prophéties, à l'époque de Cumes, n'avaient déjà plus rien de valide. Mais elles devraient décider les PJ à se rendre à Cumes, si ce n'est pas déjà fait.

Au bout du tunnel

L'antre de la sibylle se trouve à Cumes, près de l'acropole. C'est une galerie longue de plus de cent mètres, percée de douze petits corridors latéraux qui s'ouvrent sur la colline pour laisser entrer la lumière. Le vestibule qui termine le couloir principal est bordé de deux banquettes taillées à même la pierre. Bien entendu, plus de trace de la sibylle en ces lieux, et pas plus à Cumes, où les habitants parlent d'une « jolie légende ». Pourtant, la prophétesse est bien là, et les Nephilim le sauront s'ils passent en vision-Ka. Une petite niche a été percée sous l'une des deux banquettes, à l'exacte verticale d'un nexus de champs magiques. Quiconque cherche à cet endroit et réussit un jet de Découvrir met à jour un petit mécanisme d'ouverture. N'hésitez pas à mettre les PJ sur la voie s'ils hésitent trop : la banquette en question sonne légèrement creux. Une fois la niche ouverte, on découvre une bouteille d'envi-

ron cinquante centimètres de long. Une étrange créature ratatinée mais apparemment vivante (la lumière lui blesse les yeux) est emprisonnée à l'intérieur. Un homoncule? Vous pouvez laisser les PJ jouer avec cette idée, mais le fait est que la sibylle est une humaine. Communiquer avec elle va s'avérer malaisé, car elle ne parle que le latin et le grec ancien. Là encore, des parades sont possibles (enregistrer ce qu'elle dit et le faire traduire), mais gare aux indiscrétions et aux pertes de temps! De fait, la sibylle est loin d'avoir toute sa raison. Elle ne désire qu'une chose : se venger de Shamash, le Selenim qui, selon elle, se trouve à l'origine de tous ses malheurs. Une question revient toujours dans le discours sans suite de cette prophétesse défigurée par vingt-cinq siècles d'immortalité : Tarquin est-il toujours « en bas » ? Les PJ auront beaucoup de mal à lui répondre, si tant est qu'ils comprennent vaguement de quoi parle la sibylle. Cette dernière leur demande alors une peinture du lac d'Averne. Elle est trop frêle, trop vieille, trop craintive encore pour sortir à l'air libre. Les Nephilim peuvent ressortir pour prendre une photographie du lac, qui remplacera avantageusement un tableau. En la voyant, la sibylle explique en sifflant que « rien n'a changé » et que par conséquent, « le démon est toujours là ». Elle raconte alors son histoire, une histoire confuse, pleine de colère, de confusion et de ressentiment. Elle révèle aux Nephilim qu'elle est l'auteur des feuillets qui sont en leur possession (s'ils lui montrent, ce qu'ils seraient stupides de ne pas faire), et qu'elle seule peut leur indiquer « le chemin qui mène aux enfers ». À partir de cet instant, les PJ ont plusieurs possibilités : abandonner la sibylle à son sort (et la remettre dans sa cachette?) ne serait pas très glorieux. Ils peuvent l'emmener avec eux au lac d'Averne (en prenant bien soin de recouvrir la bouteille d'un drap opaque, pour lui épargner la lumière du jour)... ou tergiverser assez longtemps pour que les Mystères, toujours sur leur piste, prennent les choses en main. Dans ce cas, les mystes s'emparent eux-mêmes de la sibylle pour la forcer à les mener en enfer, où se trouve toujours leur monarque. Dans les deux derniers cas, les Nephilim vont donc devoir descendre en Hadès, soit avec la sibylle, soit à sa recherche.

La sibylle

Les PNJ

Pour Nephilim

▶ La sibylle

Il n'en reste qu'un petit corps ratatiné, mais immortel, un Ka-Soleil atténué, et une charge de Lune noire suffisante pour la faire durer encore quelques siècles. Elle est très au-delà de tout ce que les Nephilim pourraient lui faire.

▶ Shamash

Shamash a établi son royaume magique il y a si longtemps qu'il peut être considéré comme l'un des Selenim les plus puissants ayant vécu sur cette terre, bien qu'il n'ait jamais interagi avec le monde des humains. Son royaume (le reflet de ce que pouvait être Cumes il y a 2500 ans, soit une féerie de temples et de monuments gréco-romains) est devenu l'extension directe de ses pouvoirs : il dispose de plusieurs simulacres, son favori étant celui d'un jeune éphèbe grec, dont la sibylle est tombée amoureuse il y a vingt-cinq siècles. Toute confrontation directe avec Shamash serait pure folie : la magie des Nephilim ne l'affecte pas, et il est sur son territoire.

Sur les traces d'Orphée

Si les PJ pénètrent en premier dans l'Hadès, ils seront suivis de près par les mystes ; dans le cas contraire, c'est eux qui se trouveront à leur poursuite. Peu importe de toute façon : l'Hadès, dont une description détaillée vous est fournie dans *Les Mystères*, est un endroit extrêmement dangereux pour des Nephilim. Fort heureusement, l'endroit où est enfermé Tarquin n'est que l'antichambre de ces terres infernales. On y accède en se rendant en barque au centre du lac d'Averne et en récitant la formule appropriée, formule connue de la seule sibylle, mais qu'elle sera bien forcée, d'une façon ou d'une autre, de psalmodier. Aussitôt, un tourbillon d'écume apparaît à la surface du lac, et la barque sombre avec ses occupants dans ce qui semble être un gouffre sans fond. Lorsque les passagers reviennent à eux, ils sont étendus sains et saufs sur les rives d'un immense lac souterrain. Leur embarcation, intacte, est échouée à leurs côtés. Partout, ce ne sont que fontaines et piliers d'orichalque, créatures translucides rampantes et grouillantes, végétaux et champignons surréels dont les spores, flottant dans l'air immobile et saturé de noirceur, créent autour des visiteurs d'étranges hallucinations.

Pas besoin ici de lumière : les choses et les êtres luisent d'une clarté blafarde et malsaine. Des corps de Nephilim ou d'humains démembrés gisent à même le sol, ou flottent à la surface de rivières métalliques. Le silence, à peine troublé par des hurlements lointains, est rendu plus pesant encore par l'immensité des lieux. Laissez les personnages se perdre dans ce dédale cyclopéen suintant le mal et la douleur. Après quelques heures d'errance et de rencontres plus ou moins déplaisantes (à votre discrétion), ils finissent par retrouver la trace de Tarquin. Le vieux roi, devenu lui aussi immortel suite à un pacte passé avec un Titan oublié, a conservé la vigueur de sa jeunesse (et ne sait pas que le Titan a pris soin d'assortir le marché de certaines conditions). Mais désespéré, vaincu par la folie et la lassitude, il s'est laissé enchaîner comme Prométhée à une roche indestructible, suppliant des daïmons de venir le torturer une fois par jour pour l'aider à se souvenir du temps qui passe. D'une façon ou d'une autre, Tarquin sera libéré, et seules les indications de la sibylle pourront lui permettre de regagner la surface. Espérons que les PJ ne seront pas restés trop loin en arrière à ce moment-là s'ils veulent eux aussi revoir la lumière du soleil...

« Et par là nous sortîmes, à revoir les étoiles »

La fin de ce scénario est bien entendu totalement ouverte. Si les PJ délivrent eux-mêmes le roi Tarquin, les mystes tenteront de les supprimer ou de les laisser pourrir en Hadès. Une façon pour les Nephilim de retourner la situation à leur avantage serait de faire intervenir Shamash : les Mystères ignorent tout, en effet, de son existence, et le simple fait de quitter l'Hadès risque de mettre son royaume magique (qui flotte au-dessus du lac) en grand péril. Encore une fois, seule la sibylle sait comment contourner l'obstacle puisqu'à la base, c'est l'existence même du royaume qui empêche Tarquin de sortir.

Les données du problème sont simples :

- Tarquin veut quitter l'Hadès coûte que coûte. Il ne sait pas que son immortalité prendra fin dès qu'il posera un pied dehors et qu'il tombera en poussière en quelques minutes...
- Shamash est toujours épris de la sibylle, ou du moins de son souvenir. Mais il attaquera quiconque menacera son royaume.
- Les Mystères voudront se débarrasser de la sibylle et des PJ une fois leur monarque tiré d'affaire.
- La sibylle nourrit à l'égard du Selenim un sentiment fait d'amour, de haine et d'incompréhension mêlés.
- Les Nephilim ont beaucoup à gagner dans cette aventure : lorsqu'il est descendu en Hadès, Tarquin a emporté avec lui le trésor d'un initié du 7e degré (artefacts nephilim volés par les mystes, focus antiques, etc.). De plus, il est permis de penser que la sibylle, si elle survit, pourra rendre par la suite de grands services aux PJ.

À vous – et à eux – de conclure.

Fabrice Colin et Stéphane Marsan
illustration : Emmanuel Roudier

Un scénario Casus Belli pour

STAR WARS

MOYEN

« Elle »

Ce scénario s'adresse à un groupe d'indépendants expérimentés, majoritairement sensibles à la Force et possédant un vaisseau spatial. La présence d'un Jedi de faible niveau au sein du groupe peut, par ailleurs, être un avantage. L'époque importe peu. Le supplément « Cracken's threat dossier » peut être utile, sans être indispensable.

Avertissement

Ce scénario possède une trame très libre à partir du moment où les personnages se posent sur la planète Shira. Attendez-vous à devoir improviser. De plus, l'aventure repose essentiellement sur l'angoisse et la paranoïa. Il est indispensable de faire graduellement monter la tension. Pour cela, n'hésitez pas à faire agir « Elle » comme bon vous semble, quitte à modifier ses caractéristiques et pouvoirs si besoin est. De plus, une petite musique de fond du genre BO de *Full Metal Jacket* ainsi qu'une petite lumière glauque (1) vous faciliteront grandement la vie, surtout si vous jouez la nuit...

Épisode 1

RECHERCHE PAPA DESESPÉREMENT

Lancement !

Astroport de Mos Eisley, un beau matin. Tout est calme. Les personnages attendent la classique inspection des douanes avant de pouvoir enfin prendre un peu de bon temps en ville. Et, pour une fois, ils patientent sereinement. La dernière cargaison transportée était tout ce qu'il y a de plus légale et aucun incident notable n'est survenu durant le voyage. Ça change de d'habitude...

Sur le quai d'appontage voisin, ils entendent soudain des éclats de voix.

(1) au sens premier du mot : verdâtre.

« Pas question, capitaine ! Pas un crédit de plus ! Je vous ai payé sur Coruscant et vous avez même eu une rallonge lors de notre escale sur la Cité des Nuages !...

— Très bien, ma p'tite dame ! Si c'est comme ça, pas question de quitter ce trou à rats ! Z'allez moisir ici longtemps, j'vous l'dis !

— Monstre ! Considérez-vous comme renvoyé ! Les premiers imbéciles venus feront beaucoup mieux l'affaire que vous et votre tas d'ivrognes...

— À bientôt, poulette ! Et n'oubliez pas les 2500 crédits... »

Au moment où arrivent les officiers de la douane, une jeune femme passe devant eux, l'air furieuse. Elle transporte avec peine une lourde caisse.

Quelques heures plus tard, à la cantina. Les PJ prennent (plus ou moins tranquillement) du bon temps. Toussotement discret. La jeune femme entr'aperçue à l'astroport, s'assied à côté d'eux.

« Excusez-moi messieurs. Puis-je vous offrir un verre ? Je me présente, Lauréna Tylers. Excusez mon audace, mais je suis de passage ici et je recherche un équipage pouvant m'aider à retrouver mon père. J'ai de quoi payer, vous savez... C'est le barman qui m'a conseillé de m'adresser à vous. Il paraît que vous êtes les seuls à ne pas craindre Vangar... Oui, cet ignoble individu que j'ai engagé et payé d'avance refuse de repartir si je ne lui donne pas une rallonge. C'est bien entendu hors de question, un contrat est un contrat... Mon père ? Oh, mais je sais où il se trouve ! Sur une petite planète de la bordure extérieure, située à l'écart de toutes les routes spatiales, Shira. Voici les coordonnées. Ce qu'il fait là-bas ? Et bien, voyez-vous c'est un archéologue de renommée galactique, qui travaille à l'université de Coruscant. Il est allé étudier les ruines d'une très ancienne civilisation, repérées par un droïd-sonde qui cherchait une base rebelle, je crois. Je n'ai plus de nouvelles de lui et de ses cinq compagnons depuis six mois, je m'inquiète... Alors c'est d'accord, vous m'accompagnez ?... 5000 crédits par personne vous conviennent-ils ?... Parfait, alors à demain... »

Au boulot ?

Les PJ n'ont rien à faire en ce moment, les affaires sont calmes et 5000 crédits représentent une somme qu'il serait stupide de refuser. De plus, l'histoire de Lauréna est tout à fait véridique et peut aisément être vérifiée via l'holoréseau en interrogeant la base de l'Office des explorations planétaires : le professeur Jonas Tylers y a bien demandé (et a obtenu) une autorisation de fouilles. Quant à Shira, peu de renseignements permettent de s'en faire une idée. Elle est effectivement recensée aux coordonnées indiquées et son environnement peut plus ou moins être qualifiée « d'amazonien ». Bref, tout semble correct.

Reste un petit problème : Vangar n'aime pas beaucoup que l'on vienne lui couper l'herbe sous les pieds. N'étant pas particulièrement fin en affaires, il proclame partout haut et fort que le premier qui accepte de transporter Lauréna est un homme mort. Prévoyez donc une petite entrevue dans une ambiance musclée et virile, suivie d'un départ quelque peu mouvementé du quai d'embarquement. Basez-vous sur la rencontre entre Solo et Jabba dans la version longue de *La guerre des étoiles*. C'est dans les vieux pots que l'ont fait les meilleures soupes...

Épisode II

SHIRA

Cap sur Shira

Sept semaines d'hyperespace plus tard, le vaisseau émerge non loin d'un petit système solaire.

Une étoile de type J, cinq petites planètes, dont une, la troisième, possède une atmosphère respirable. Il s'agit de Shira. Une analyse rapide de l'environnement permet d'obtenir les indications fournies dans l'encadré ci-contre.
Un usage un peu plus pointu des senseurs et des spectrographes permet de localiser un vaisseau, posé aux abords d'un petit campement constitué de trois baraquements préfabriqués, non loin d'un canyon. Par ailleurs, les senseurs ne relèvent aucune activité du type exploitation minière ou base militaire. Bref, rien de bien passionnant, si ce n'est que personne ne répond aux multiples appels radio lancés par Lauréna...
Conciliabule. Quand atterrir? La nuit va bientôt tomber dans la région où se trouve le campement. Pour Lauréna, la question ne se pose même pas. Impatiente de retrouver son père, et en même temps très inquiète du silence radio, elle exige un atterrissage immédiat.

Le campement

Le vaisseau se pose sans encombres aux côtés d'une petite navette corélienne. Pas la moindre lumière, pas le moindre signe de vie. La nature commence à recouvrir l'espace dégagé par l'expédition. Seules quelques portes à moitié dégondées claquent au moindre courant d'air. L'ambiance est sinistre à souhait, renforcée par l'éclat blafard d'une lune épisodiquement voilée par de sombres nuages et par les bruits étranges de la jungle. Une exploration sommaire des lieux peut être entreprise à la lumière des torches. Quelques instants plus tard, il faut bien se rendre à l'évidence : le campement est abandonné depuis longtemps. Seuls quelques animaux sauvages semblent y vivre encore.
Tout aussi étrange, le vaisseau. Sa rampe d'accès est entrouverte et l'intérieur porte de multiples traces de lutte. Tout est détruit, comme si quelqu'un s'était fanatiquement acharné à empêcher tout décollage. Assis dans le siège du pilote, devant une console tout aussi fracassée que le reste, un homme au regard vide, engoncé dans une combinaison spatiale. Il est mort, victime d'au moins cinquante fractures et de diverses hémorragies. Près des moteurs, deux autres cadavres. Pas la moindre trace de tirs de blaster. Émoi, puis relatif soulagement de Lauréna. Son père n'est pas parmi les morts. Que s'est-il passé? Mystère!
En sortant du vaisseau, un jet de Perception moyen permet d'entrevoir fugitivement une ombre à l'orée de la forêt. Une éventuelle poursuite ne donne rien, la végétation devient rapidement trop dense et l'obscurité trop importante. Il n'y a rien de plus à faire, sinon aller dormir...
Dans la nuit, les personnages sensibles à la Force se réveillent en sursaut, hurlants, moites de sueur. Tous, à quelques détails près, ont « rêvé » de la même chose : une jeune femme vêtue d'une longue robe noire fuit éperdument en appelant à l'aide. Une horde grondante la poursuit, se rapprochant rapidement. Elle se terre derrière un rocher, apeurée. Un gigantesque individu, ressemblant comme deux gouttes d'eau à un Predator, se dresse au-dessus d'elle et lui plonge une lance dans le cœur avec un rugissement de triomphe. Fin du rêve.

Le secret de Shira

En fait, tout remonte à une centaine d'années, lorsqu'un pirate a volontairement crashé son vaisseau sur la planète. Motif de cette apparente folie : « Elle », une Sombre Sœur de la Nuit embarquée clandestinement à bord lors d'une brève escale sur Danthomir (voir le roman *Le mariage de la princesse Leia* et le supplément *Cracken's Threat Dossier* pour plus de détails). Découverte, elle a utilisé ses pouvoirs pour manipuler l'équipage. Profitant d'un instant de distraction de sa part, le capitaine a repris ses esprits et a programmé l'ordinateur de bord afin de détruire à jamais cette monstruosité. Hélas, « Elle » a survécu au crash, mais dans quel état... Il lui a fallu des années et toute sa magie pour enfin envisager sereinement sa situation. Ignorante de tout ce qui a trait à la mécanique, elle ne peut réparer le vaisseau. De plus, ses blessures exigent qu'elle absorbe périodiquement le fluide vital d'un individu. Pour cela, elle s'est fait passer pour une déesse auprès des K'aargs, une race autochtone à l'aspect effrayant, vivant dans de petites structures claniques. Peu évolués (avec une civilisation troglodyte et un niveau technologique type début de l'Âge du Bronze), les K'aargs ne sont pas foncièrement belliqueux. Reste que l'on ne survit pas dans un environnement amazonien sans quelques talents guerriers, des mœurs assez rudes et une réelle capacité d'adaptation.
Peu à peu, « Elle » est devenue une déesse sanguinaire à qui ils font régulièrement des offrandes. Pour des raisons pratiques, elle ne tue pas ses victimes mais les transforme en « zombies » qu'elle peut contrôler psychiquement. Ces « Élus de la déesse » dirigent maintenant presque toute la population k'aarg.
Là-dessus, Jonas Tylers et son équipe se posent sur Shira et commencent à explorer les ruines d'une cité vieille de plusieurs milliers d'années, construite par les lointains ancêtres des K'aargs. « Elle » tient enfin le moyen de quitter Shira! Après quelques jours d'observation, elle utilise ses pouvoirs pour influencer les rêves des membres de l'expédition. Le professeur, en bon scientifique qu'il est, refuse de croire au « délire » de ses compagnons, d'autant que lui-même ne rêve pas (et pour cause, il n'est pas sensible à la Force). Peu à peu, le climat se détériore. Des K'aargs sont aperçus à plusieurs reprises. Et toujours ces cauchemars obsédants, réduisant peu à peu la volonté des plus déterminés...
Reste que « Elle » n'a pas que des fidèles parmi les K'aargs. Un petit groupe commence même à en avoir sérieusement assez de cette déité sanguinaire. Ils ont quitté les clans et sont devenus des nomades, fuyant le courroux des prêtres. Observant discrètement l'expédition, ils ont vu des prodiges extraordinaires ayant pour nom foreuse à plasma, tige lumineuse, détonite, radio, etc. D'autres dieux! Un soir, ils enlèvent Jonas. La prise de contact est difficile, mais bénéfique. Il apprend l'existence de la « déesse », sépare la légende des faits, et en arrive à la conclusion que la sorcière ne doit pas quitter la planète. Il retourne aussitôt auprès de ses collègues afin de les prévenir du danger.
Trop tard! La disparition du professeur accroît encore la paranoïa des autres membres de l'expédition. En quelques heures, ils tombent les uns après les autres sous la domination de la sorcière. Il est temps pour elle de donner corps aux rêves. Faisant mine de fuir, elle apparaît non loin des ruines, quelques « zombies » à ses trousses. Deux membres du groupe se portent aussitôt à son secours tandis que les trois autres préparent le vaisseau pour un décollage en catastrophe. Jonas et ses nouveaux alliés arrivent sur ces entrefaites. Les K'aargs montent à bord, tuent l'équipage et détruisent tout ce qu'ils peuvent. Jonas, de son côté, affronte courageusement la sorcière. Il la blesse sérieusement d'un coup de blaster, et l'oblige à battre en retraite, tandis que ses compagnons doivent encore affronter les deux autres archéologues, devenus totalement fous. Le premier a la nuque brisée, l'autre la tête écrasée. Depuis, « Elle » et Jonas se livrent une guérilla sans merci...

Shira

Type : *Terrestre.*
Atmosphère : *Type I (respirable).*
Hydrosphère : *Humide.*
Gravité : *Standard.*
Terrain : *Jungle amazonienne.*
Longueur du jour : *35 heures standards.*
Longueur de l'année : *400 jours locaux.*
Races : *Multiples formes de vie, selon les senseurs.*
Astroport : *Aucun (une piste rudimentaire près du campement du professeur).*
Population : *Non recensée.*
Fonction : *Planète venant d'être officiellement découverte.*
Gouvernement : *Inconnu.*
Niveau technologique : *Inconnu.*
Importations/exportations : *Néant.*
Système : *Shira.*
Étoile : *Shira (jaune).*

Les jours suivants

La nuit est plutôt courte. Dès l'aube, Lauréna réveille les PJ et entreprend d'explorer systématiquement le campement et le site des fouilles.
● **Dans les bâtiments**, tout ce qui pouvait être utile a mystérieusement disparu. Il n'y a pas la moindre trace de vivres, pas le moindre médicament. Même les générateurs portables se sont volatilisés. Paradoxalement, les moyens de communication sont toujours là, fracassés. Un jet de Mécanique difficile permet de récupérer une partie du journal de l'expédition. Son audition permet d'apprendre que l'expédition se présentait sous de bons auspices, malgré quelques problèmes psychologiques chez certains des membres (les rêves). À plusieurs reprises, il est fait mention des K'aargs, des « êtres monstrueux qui rôdent dans la jungle ». Au dernier jour d'enregistrement, le professeur disparaît. Les recherches ne donnent rien. Son premier assistant décide de partir le lendemain pour chercher des renforts... et la bande s'arrête là.
● **Dans le vaisseau**, une caméra automatique a enregistré la scène suivante : trois hommes revê-

Elle, Jonas et les PJ

« Elle » a bien entendu été immédiatement prévenue de la présence des PJ. Après avoir tenté de rééditer le coup de la jeune femme en détresse, elle a utilisé son pouvoir d'Ouverture d'esprit. Ainsi donc, ils cherchent Jonas, son ennemi. Qu'à cela ne tienne, ils vont le retrouver ! Elle se prépare à utiliser sa Métamorphose, et soigne sa mise en scène en jouant à fond sur la xénophobie latente que tout être porte en lui. Jonas, quant à lui, vient tout juste d'être prévenu de l'arrivée des personnages, son petit groupe étant obligé de se déplacer sans cesse. Il avance maintenant à marche forcée dans leur direction afin d'éviter le pire...

tent des tenues spatiales. Ils procèdent fébrilement aux préliminaires d'un décollage. Soudain, six êtres monstrueux surgissent. C'est une véritable boucherie, suivie d'une destruction acharnée et méthodique du vaisseau.

● **Sur le chemin menant aux fouilles** se trouvent deux tombes. Elles contiennent les deux autres membres de l'expédition. Cause de la mort : nuque brisée pour l'un, crâne en bouillie pour l'autre.

● **Le site des fouilles** est une gigantesque cité troglodyte située dans un profond canyon. On y trouve du matériel éparpillé en plusieurs endroits. En explorant les salles, on finit par tomber sur une pièce contenant une porte murée et dissimulée (Perception difficulté 20 pour la localiser). Elle s'ouvre en pivotant dans un insupportable crissement (VIG difficulté 50, cumulable sur plusieurs rounds) et donne sur un dédale de passages condamnés. Il faut deux jours de travail acharné pour les explorer à fond. Inspirez-vous de l'architecture des pyramides pour décrire l'endroit. Ce tombeau n'a aucun intérêt. Il est surtout destiné à vous donner le temps de faire monter l'ambiance en accentuant les cauchemars, qui tournent en majorité autour des K'aargs, de plus en plus sanguinaires et répugnants, mais aussi des malheureux membres de l'expédition. Les PJ se sentent sans cesse observés. Vous pouvez aussi faire intervenir quelques prédateurs affamés ou organiser quelques petits accidents pouvant s'expliquer très (trop ?) facilement. Enfin, n'oubliez pas que Shira n'est pas particulièrement un paradis. Le climat y est lourd et humide, la topographie du terrain est un mélange de jungle impénétrable et de marais, les moustiques sont extrêmement voraces, de subites fièvres malignes peuvent se déclencher, l'eau n'est pas potable, etc.

Lorsque vous sentez que les PJ sont « à point », faites-leur découvrir une nécropole. Selon Lauréna, les momies entassées ici sont les ancêtres des monstrueux assaillants vus sur les bandes du vaisseau. De là à penser qu'il s'agit d'un lieu sacré qu'il aurait mieux fallu ne pas profaner...

Un K'aarg

Épisode III

PAPA !

Un revenant...

Sixième jour. La nuit va bientôt tomber. Soudain, le long d'une crête, un homme court en hurlant au secours, poursuivi par une meute vociférante. Un cri. Lauréna. Elle vient de reconnaître son père. Pas une minute à perdre. Mettez la pression sur les joueurs. Exigez d'eux des décisions rapides, des informations précises et considérez que tout ce qui est dit autour de la table est exécuté. Il est essentiel de provoquer un climat d'affolement.

La lutte contre les K'aargs est étonnamment brève. Si un ou des joueurs tiquent, faites mine de ne pas avoir entendu et enchaînez sur une course éperdue, d'autres K'aargs surgissant des crêtes. Cavalcade vers le vaisseau. À ce moment précis, apparition d'un autre Jonas accompagné d'autres K'aargs, qui reconnaît immédiatement sa fille. « Lauréna ! ». Instant de flottement. Toute personne regardant « Elle » à ce moment doit effectuer un jet de Perception difficulté 20 (15 pour ceux qui ont mis en doute l'attaque des zombies) pour entrevoir un léger flou autour de son corps.

« Elle » reprend immédiatement ses esprits. « C'est un piège, crie-t-elle, une illusion que ces êtres ont la faculté de lancer ! ». La sorcière se précipite alors, apeurée, derrière le vaisseau, comme pour se protéger. Jonas, quant à lui, comprend que la situation est désespérée. Il continue à s'adresser à sa fille tout en courant, évoquant des souvenirs d'enfance. « Elle » comprend dès lors que tout est perdu. Se dévoilant, elle utilise ses pouvoirs pour s'enfuir tandis qu'un furieux combat s'engage entre les K'aargs loyalistes et les renégats, avec des PJ débordés et probablement déboussolés, voire plus ou moins sous influence, au milieu.

... un répit...

« Elle » s'étant enfuie (truquez sa fuite, au besoin), le combat tourne finalement en faveur de Jonas et de ses rebelles. Calme plat après la tempête. Explications détaillées des événements. Ainsi donc, les K'aargs ne sont pas si redoutables ! En revanche, il est évident que la sorcière représente une menace, et qu'il faut la détruire avant que les K'aargs ne reviennent en force ou que l'un des PJ ne succombe encore à ses pouvoirs. Et pour cela, une seule solution : une attaque en règle de son repaire, une série de cavernes non loin du plus gros village troglodyte des K'aargs, à environ 20 kilomètres au nord. Il est cependant probable que les loyalistes vont s'y retrancher solidement. Les quelques jours qui suivent peuvent donc être mis à profit pour recenser les moyens disponibles et permettre l'initiation des K'aargs aux armes à rayons. Par ailleurs, des espions apportent de nouvelles informations.

« Elle » s'est bien réfugiée dans son temple fortifié. Celui-ci est situé à mi-hauteur d'une falaise encadrée par deux montagnes, percées d'un étroit défilé où jadis coulait une rivière. L'accès de ce défilé est protégé par deux « donjons » défendus par environ trente K'aargs chacun. En revanche, le temple n'a qu'une entrée, un escalier étroit, moitié en pierre moitié en bois, qu'il est assez facile de protéger ou de détruire. Enfin, et c'est là le plus inquiétant, « Elle » a fait construire son temple en édifiant un barrage en haut de la falaise, afin d'assécher le défilé. Il lui suffit de détruire ce barrage pour que l'eau envahisse à nouveau son ancien lit, rendant ainsi la forteresse totalement inexpugnable.

Quant à une attaque aérienne avec le vaisseau, à moins d'avoir un Skywalker comme tireur et une chance digne d'Indiana Jones, autant ne pas y penser, car le réseau de cavernes est très étendu... Quoi qu'il en soit, il va bien falloir établir un plan d'action.

... et un nouveau venu

Là-dessus se produit une dernière petite chose qui devrait beaucoup inquiéter les personnages : les agressions psychiques cessent brusquement. Pourquoi ? Nouveau mystère.

En fait, « Elle » n'a plus aucune raison de s'intéresser aux personnages. Un autre navire vient de se poser sur la planète, non loin de sa forteresse. À son bord se trouve l'ami Vangar, qui n'a pas digéré l'affront de Tatooine. Le temps de reconstituer un équipage valable et de renforcer son bâtiment, et le voilà, empli de haine et de vengeance. « Elle » a bien entendu utilisé de nouveau ses pouvoirs. Vangar est depuis persuadé qu'il s'agit de l'unique survivante de l'expédition Tylers et que ce dernier, ayant découvert un incroyable trésor, a tué ses anciens compagnons avant de prévenir sa fille.

Épisode IV

À L'ATTAQUE

Action !

L'affaire se présente assez mal, même si les PJ ignorent encore la présence de Vangar sur la planète. Fort heureusement, de nombreux clans rejoignent peu à peu l'insurrection, pour un total de près de deux cents K'aargs pressés d'en découdre et de chasser définitivement la fausse déesse. Un vieux K'aarg apporte par ailleurs des renseignements forts intéressants. Il y aurait un autre accès à la forteresse, sur une petite île située au milieu du bassin de rétention du barrage...

Quel que soit le plan d'attaque envisagé par les PJ, gérez les événements au fur et à mesure, sans hésiter à faire spectaculaire. Vangar n'agira qu'en dernier recours, à la façon d'une arme secrète. Toute entière à sa prise de contact avec le pirate, « Elle » n'a même pas pensé à utiliser le barrage comme arme défensive. Cependant, dès lors qu'il devient évident qu'elle perd la partie, la sorcière ordonnera à ses « zombies » de le détruire (6d6 tours plus tard) avant de trouver refuge dans la corvette corélienne du pirate. Ce dernier décolle et cherche à quitter la planète au plus vite après avoir essayé de détruire au sol le vaisseau des PJ. Dans le cas où ce dernier est déjà en vol, Vangar engage un bref combat avant de s'enfuir, tout en promettant par radio de venger l'expédition en permettant à « mademoiselle Bauers » de témoigner à Coruscant.

M^lle^ Bauers ? « Elle », plutôt ! Il est impossible de prévenir le pirate du danger, ce dernier ne voulant rien entendre. Une seule chose à faire : le prendre en chasse et le détruire avant son passage en hyperespace.

Course-poursuite endiablée dans l'espace. La corvette du pirate a un peu d'avance et vient de disparaître derrière la lune. Le temps de la contourner, il sera trop tard. Une seule solution, totalement folle : tenter un mini saut en hyperespace (Astrogation, difficulté 25 et Pilotage, difficulté 20) et tirer immédiatement après l'émergence en espace normal (canon de vaisseau, difficulté 20)...

Épilogue

Le navire des pirates n'est plus qu'un tas de poussières cosmiques lorsque les PJ atterrissent de nouveau sur Shira. Les « zombies » ayant tous été tués, les derniers défenseurs se rendent sans résistance. Quelques jours plus tard, les PJ repartent, avec pour mission de ramener des médicaments et une liste interminable de matériel, commandés par un Jonas plus déterminé que jamais à étudier cette fascinante civilisation.

Ailleurs, aux abords d'une ceinture d'astéroïdes, des mineurs récupèrent à grand-peine une capsule de secours. À son bord, une belle jeune femme en longue robe noire. Mais ceci est une autre histoire...

Elle

Philippe Rat
illustration : Emmanuel Roudier

LES PNJ

Pour Star Wars

▶ Lauréna Tylers

17 ans, courageuse, déterminée et têtue comme un bantha.
Tout à 2D sauf Études (archéologie) 6D, Races extraterrestres 5D, Langages 5D.
Déplacement : 10.
Équipement : Bloc de données portatif, tige lumineuse.

▶ Vangar, son équipage et sa corvette

Voir p. 172 et suivantes de la seconde édition révisée des règles de *Star Wars*.

▶ Jonas Tyler

Scientifique baroudeur, 58 ans.
Tout à 3D sauf Études (archéologie) 8D, Races extraterrestres 6D, Langages 6D.
Déplacement : 10.
Équipement : Bloc de données portatif, tige lumineuse, macro-jumelles, blaster moyen (3D).

▶ Les K'aargs

Des lézards humanoïdes avec des tas et des tas de dents pointues et l'air peu commode.
Taille : 1,80 à 2,20 mètres,
DEXTÉRITÉ 2 à 5D.
SAVOIR 1 à 3D.
MÉCANIQUE 1 à 3D.
PERCEPTION 2 à 5D.
VIGUEUR 3 à 5D.
TECHNIQUE 1 à 2D.
Capacités spéciales : Armure naturelle (+2 contre les attaques physiques), Immunité aux poisons (+1D en VIG contre les poisons et assimilés), Mâchoire (VIG+2 dommages).
Déplacement : 9 à 12.
Armement : Arc (arcs 3-10/30/100, dommage 2D+2), Épée (Combat armes blanches, modéré, VIG+2D), Hachette (combat armes blanches, Armes de jet, facile, 3-6/10/15, VIG+2/1D+2 si lancée), Couteau (Combat armes blanches, Armes de jet, très facile, 2-3/5/10, VIG+1/1D+1 si lancé).

▶ « Elle », Sombre Sœur de la Nuit

Taille : 1,70 m ; *poids* : 55 kg.
DEXTÉRITÉ 3D, Armes blanches 5D, Esquive 6D, Parade armes blanches 4D, Parade mains nues 4D+2.
SAVOIR 3D+1, Études (incantations de la magie de l'Ombre) 6D, Survie (Shira) 6D, Volonté 7D.
MÉCANIQUE 2D.
PERCEPTION 4D, Imitation (verbale et gestuelle) 6D, Commandement 6D, Intimidation 6D+2.
VIGUEUR 3D+2, Combat mains nues 4D, Escalade/Saut 5D, Résistance 6D.
TECHNIQUE 2D.
Magie de l'Ombre : Absorber/dissiper énergie 5D, Alerte 5D, Combat à distance 4D, Éclairs 6D, Force de volonté 6D, Métamorphose 6D, Modifier un esprit 7D, Ouverture d'esprit 6D, Télékinésie 4D+2.
Déplacement : 10.
Points de Force : 6.
Points du Côté obscur : 8.
Équipement : robe noire, bâton plombé à deux mains (VIG+2).
Description : « Elle » est une sorcière de Danthomir qui a réussi jadis à échapper à l'intervention des Jedis. C'est une très belle jeune femme portant une longue robe noire.

▶ La magie de l'Ombre

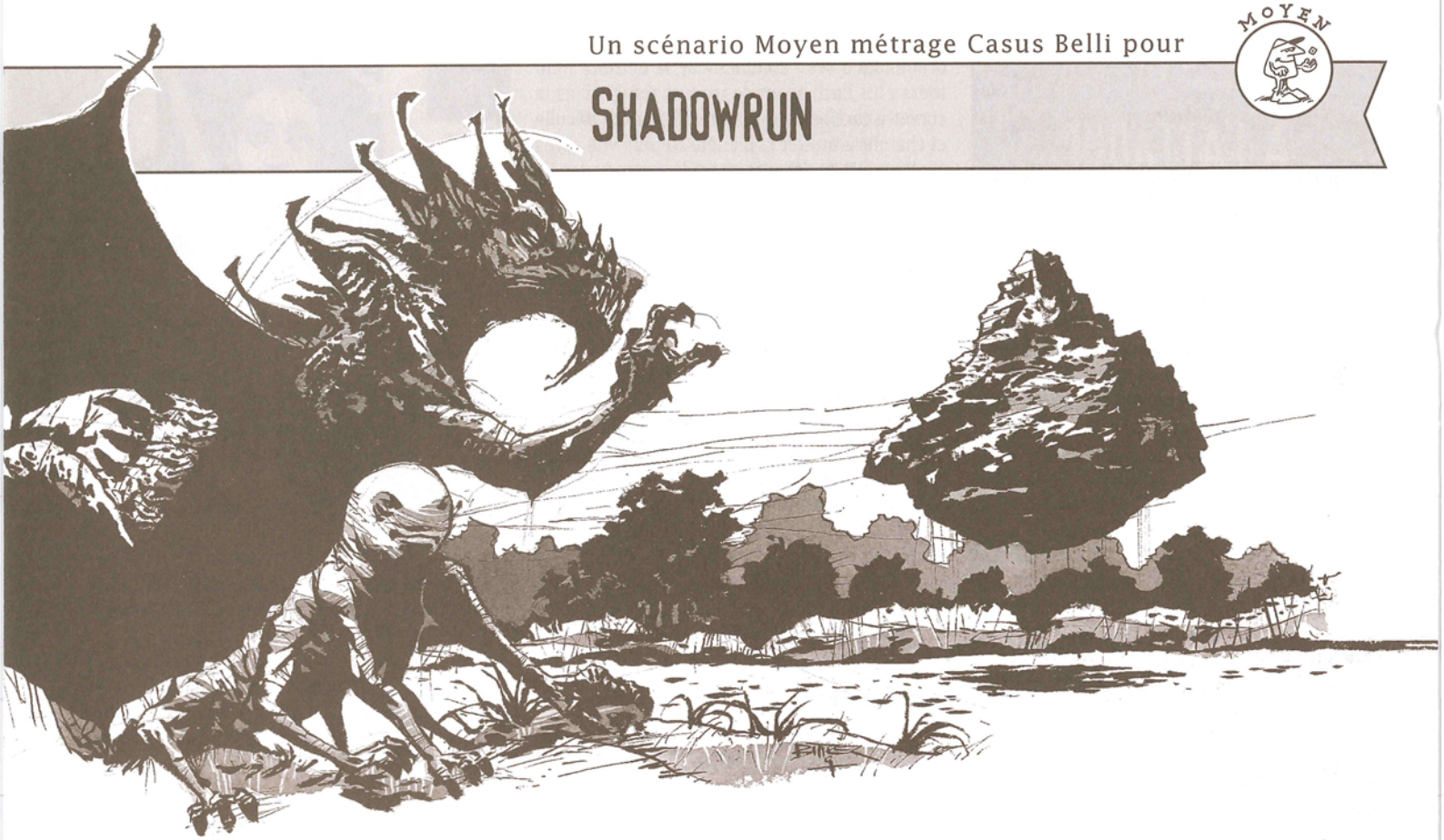
Voici une présentation rapide de ses principaux pouvoirs. Voir le supplément *Cracken's threat dossier* pour plus de détails.

- **Force de volonté** : Difficulté Facile. Permet d'opposer un jet de Volonté à une attaque liée à la Force. Face à une attaque télékinésique ou un pouvoir basé sur le contrôle de l'esprit, « Elle » oppose un jet de Volonté plus Perception.
- **Combat à distance** : Jet difficile, modifié par la distance. Permet des attaques à distance sans toucher l'adversaire, et inflige VIG+1D de dommages à une cible donnée. Un pied ou une main doit être libre de ses mouvements pour qu'il soit possible d'utiliser ce pouvoir.
- **Ouverture d'esprit** : Prenez le résultat d'un jet de Perception de la victime comme seuil de difficulté. Ce pouvoir permet de comprendre les préoccupations immédiates d'un individu, de déterminer s'il ment, et plus généralement de connaître son état d'esprit.
- **Alerte** : Jet très facile, modifié par la distance. C'est une sorte de sixième sens qui prévient d'un éventuel danger ou d'une chose anormale.
- **Éclairs** : Jet moyen, modifié par la distance et les obstacles. Ce pouvoir projette un déferlement d'énergie (3D de dommages) sur la victime. Tout appareil électrique ou à base d'électronique porté par la victime nécessite un jet de structure pour ne pas être irrémédiablement détruit ; même en cas de succès, il est inopérant pour 4d6 minutes.
- **Métamorphose** : Difficulté facile à héroïque selon le degré de transformation. « Elle » peut ainsi prendre l'apparence de tout être vivant entre 1,50 m et 1,90 m et 40 à 80 kg et ce, pendant 3D+2 heures. Toutes les heures, un jet de Volonté est nécessaire. En cas d'échec, un jet de Perception moyen permet d'entrevoir un très léger flou autour de sa personne.

Un scénario Moyen métrage Casus Belli pour

MOYEN

SHADOWRUN



Les vestiges de la terre promise

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 shadowrunners relativement expérimentés, tout comme les joueurs et le meneur de jeu. Il serait préférable que l'équipe compte au moins un elfe. La présence d'un decker est également recommandée, sans être indispensable.

Prologue

L'aventure se déroule dans la mystérieuse nation des elfes, que d'aucuns considèrent comme leur terre promise. La possession du supplément *Tir Tairngire* apporte quelques précisions intéressantes (pour les descriptions de la région, des corporations en présence et pour la carte d'Eugene), mais on peut très bien s'en passer. De même, le *Paranormal Animals of North America* peut s'avérer utile lors des passages se déroulant dans la nature.

L'histoire est présentée sous une forme ouverte. Il est donc important que vous vous imprégniez parfaitement du contexte, des événements et de la chronologie décrits plus loin. Vous devrez vous y référer constamment, en rappelant l'heure après chacune des actions des personnages (déplacement, enquête, etc.).

Le contexte

Les mégacorporations multinationales ne sont pas les bienvenues à Tir Tairngire. On ne compte pour ainsi dire que des corpos nationales, créées par des « sujets » (on ne parle pas de citoyens) de Tir. Seules quelques rares filiales de mégacorpos internationales, comme Ares Macrotechnologies, Knight Errant ou encore Matsuhita Computer Technology se sont vues accorder le droit de s'installer sur le territoire elfique. Mais ces filiales obéissent à une législation très contraignante, qui oblige par exemple leur p.-d.g. à être sujet de Tir, et le rend aussi personnellement responsable de sa société sur le plan juridique. Il existe néanmoins des exceptions à cette règle. Ainsi, le haut-prince de Tir Tairngire accorde-t-il occasionnellement (et provisoirement) des dérogations à certaines corporations, qu'il valide par un document que l'on désigne sous le terme de « sceau du prince ». Au cours de ces dix dernières années, les très rares corporations multinationales qui ont bénéficié de ce sceau se comptent sur les doigts d'une main. Kokura Biotechnology Inc. fait partie de ces privilégiées. Elle est même la seule à être actuellement dans ce cas. Ainsi, Kokura Bioengineering, sa division, travaille depuis quelques années en joint-venture avec Genome Technologies Corporation (une corpo purement locale) sur un procédé scientifique permettant de supprimer les réactions de rejet des greffes d'organes artificiellement reconstitués en laboratoire. Le but est, à terme, d'implanter dans tout le pays une chaîne de magasins commercialisant des organes « prêts à greffer », qui conserveraient intacte l'Essence de leurs utilisateurs. Le marché potentiel est énorme et fantastiquement lucratif : les accidentés (infirmes, défigurés...) qui ne veulent pas se tourner vers le cyberware, les anciens greffés cybernétiquement voulant récupérer des organes « naturels », les mages ou les chamans grièvement blessés voulant conserver leur Essence, etc. La collaboration entre Kokura et Genome s'est bien déroulée jusqu'à ce que Kokura, bien logiquement (les bonnes relations entre corporations cachant toujours quelque chose !), finisse par soupçonner Genome de lui dissimuler des informations.

C'est pour découvrir quel pouvait être ce secret que la corporation japonaise a fait appel à Credo Longfellow, un decker elfe, shadowrunner à ses heures perdues, dont le nom de rue est « Quicksilver ». Mettant à la disposition du decker des « passes » officiels pour entrer plus facilement dans Tir Tairngire, Kokura l'a donc envoyé enquêter sur les agissements occultes de Genome. Le shadowrunner, habile, a vite appris, par la Matrice, l'implication de deux princes de Tir dans l'ac-

tivité d'une division de Genome, située en pleine forêt (l'information se trouve dans l'USD 2, que les PJ finiront probablement par consulter). L'un de ces princes, après s'être récemment rendu sur les lieux, devait retourner poursuivre une expérience « près du lac ». Au lac le plus proche, Crater Lake, Quicksilver a été témoin d'une scène qui l'a convaincu de l'importance de l'affaire : un dragon était en train de manipuler par une sorte de « télékinésie » un bloc de la taille d'une maison, au-dessus du lac. Une créature inconnue, à six membres, était à ses côtés. Malheureusement pour lui, l'elfe a été repéré à ce moment-là par un esprit de l'air, chargé de surveiller les alentours. Le dragon, qui n'est autre que Lofwyr, l'un des six princes régissant le pays, a aussitôt mis une équipe de redoutables agents spéciaux aux trousses de l'intrus : les paladins. Ces derniers ont retrouvé sa trace lorsque le decker, à son insu, s'est fait filmer à l'entrée d'un hôtel d'Eugene, la ville la plus proche de Crater Lake. Dans une boîte de nuit, l'*Orpheum Ballroom*, les paladins manquent de peu de capturer Quicksilver. Parvenant de justesse à prendre la fuite, le shadowrunner a tout de même eu le temps d'envoyer un message de détresse à son employeur avant de se cacher. Les PJ, envoyés en renfort, ont moins de douze heures pour le retrouver.

Le secret de Genome Technologies Corporation

Grâce aux progrès fulgurants qu'elle a effectués ces dernières années dans le domaine du bioremplacement (en particulier avec l'aide des mages scientifiques de Kokura), Genome a pu réaliser de véritables petits miracles biologiques. La création de nouvelles races de métacréatures en fait partie. Les fameuses sirènes, notamment, qui gardent ses locaux, ne sont que des animaux manipulés génétiquement et améliorés de manière à en faire des métacréatures dotées de capacités paranormales. Ce sont ces découvertes qui sont à l'origine de l'énorme contrat proposé à Genome par le dragon Lofwyr. Membre du conseil des princes et président de la plus grosse corporation du monde, Saeder-Krupp, Lofwyr est en permanence tiraillé entre ses devoirs envers son pays et ses responsabilités de président d'une multinationale. Genome l'intéresse, car il voudrait disposer d'un certain nombre de métacréatures très puissantes magiquement, qu'il formerait pour qu'elles maîtrisent au mieux une magie dite « télékinésique ». Utilisées comme esclaves, ces créatures lui permettraient de réaliser l'un de ses grands projets. Le dragon envisage, en effet, de construire un gigantesque complexe industriel à Portland, encore plus titanesque que l'arcologie de la Renraku, à Seattle. Avec une armée d'esclaves paranormaux capables de déplacer d'énormes blocs par télékinésie, la construction de ce complexe pourrait se faire en un temps record, et pour un budget infiniment moins élevé que par des moyens classiques. Ce formidable bâtiment procurerait des emplois supplémentaires à la ville, et un prestige certain. Lofwyr pense ainsi convaincre le haut-prince Lugh Surehand et les autres membres du conseil de lui délivrer le fameux sceau l'autorisant à implanter Saeder-Krupp dans Tir Tairngire, ce qui lui a jusqu'à présent toujours été refusé. Lofwyr a déjà convaincu un prince, en la personne de Jenna Ni'Fairra. Cette dernière a déjà acheté des actions dans la filiale de Genome impliquée dans ce projet, et en prendrait dans l'éventuelle division de Saeder-Krupp créée à Portland.

Destins croisés

Deux types d'événements intéressent plus ou moins directement les PJ. Ceux qui concernent Quicksilver, bien sûr, mais aussi ceux provoqués par ses poursuivants, les paladins.

Le parcours de Quicksilver

Après avoir échappé aux paladins à Eugene, Quicksilver s'est rendu compte que de gros moyens étaient déployés contre lui, et qu'il n'avait aucun espoir de quitter le pays sans aide extérieure. Afin d'optimiser ses chances d'être retrouvé rapidement par les sauveteurs que devrait lui envoyer la corpo (il pense l'avoir bien appâtée par son message), il sait qu'il lui faut se rendre en un lieu où il pourra être retrouvé rapidement. Comme il se doute que les renforts qu'il attend ne pourront pas quadriller tout Tir facilement, il a logiquement conclu qu'il lui fallait se retrouver à proximité de l'un des trois lieux apparaissant dans son message : Eugene, Crater Lake ou New Oak Forest. Comme c'est à Eugene qu'il a été retrouvé et qu'il pense que le laboratoire de New Oak Forest risque d'être surveillé, il s'est dirigé vers Crater Lake. Évitant les routes nationales, guidant sa moto à travers des sentiers sauvages, il perd néanmoins du temps. Arrivé à proximité du lac, épuisé, il se cache dans une petite grotte et y dort environ six heures. Ce n'est qu'à 14 h 30 qu'il se met à guetter les éventuels visiteurs le long des berges. Malheureusement pour lui, il est à nouveau repéré par l'esprit de l'air.
À 16 h 30, les paladins le capturent, et l'interrogent sur place.
À 18 heures, il est mis à mort.

La chasse des paladins

Ils sont là pour mettre la pression sur les PJ au moment où vous en aurez besoin. Faites ressentir leur présence. Tant que les shadowrunners n'auront pas attiré leur attention par une maladresse ou une action illégale et peu discrète (attaque du laboratoire de New Oak Forest ; alarme déclenchée au cours d'une intrusion dans la Matrice, etc.), ils ne constitueront pas une menace directe. Mais dès que les PJ auront dépassé les bornes, ils se retrouveront à la même enseigne que Quicksilver : traqués sans répit… et sans pitié.

Introduction

Seattle, 6 octobre 2057, 4 h 00 du matin. C'est le PJ mentionné dans l'encadré qui est le premier à être réveillé en pleine nuit par un appel au vidéophone. Il s'agit d'un certain Mr Johnson (tiens donc !). Après lui avoir précisé, sans entrer dans les détails, que son frère courait un très grave danger, Mr Johnson fixe rendez-vous au PJ et à ses « collègues » au Gravity Bar, un établissement de Seattle. Il les attend dans moins d'une heure.
Les shadowrunners étant des professionnels, ils devraient arriver au lieu de rendez-vous dans les brefs délais imposés. Le contact, visiblement en avance, a l'air pressé. Il va droit au but. Son employeur est Kokura Biotechnology Inc., l'une des très rares multinationales à avoir obtenu l'autorisation de s'implanter sur le territoire elfique de Tir Tairngire. En envoyant un shadowrunner enquêter sur les agissements d'un partenaire local de Kokura, Genome Technologies Corporation, Kokura semble avoir mis le doigt sur un point sensible. Le shadowrunner en question a eu le temps d'envoyer un message de détresse que Mr Johnson fait écouter aux PJ : « Je vous envoie ce message d'Eugene. Je me suis rendu comme convenu à New Oak Forest. Des indices m'ont alors aiguillé sur Crater Lake, où j'ai vu… quelque chose d'incroyable ! Je suis repéré… je vais essayer de sortir de Tir, mais ce sera beaucoup plus difficile que de me cacher. Sans doute impossible, même. Envoyez-moi du renfort… et par tous les dieux de la Matrice, faites vite ! Je dispose d'informations qui valent plus que ma vie… Ils sont à mes trousses. Parlez-en à… qui vous savez ! »
La personne suggérée dans le message est bien entendu le PJ. Quicksilver, par prudence, avait signalé à son employeur, juste avant d'accepter la course, l'existence d'un frère shadowrunner. Il n'a pas fallu longtemps à Kokura pour en retrouver la trace.
La mission confiée par Mr Johnson est simple : retrouver Quicksilver, l'amener à un point de rendez-vous pour le sortir clandestinement de Tir Tairngire et rapporter les informations recueillies à Kokura. À défaut de ramener le shadowrunner vivant, les PJ seront payés s'ils se montrent capables de rapporter des révélations croustil-

Brothers in arms

Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite mise au point préalable s'impose. S'il y a un elfe dans votre groupe de shadowrunners, prenez-le à part et racontez-lui une petite histoire familiale qu'il a caché à tout le monde. Révélez-lui l'existence d'un frère, un decker elfe, avec lequel il courait les ombres à une époque. Tous deux se sont brouillés à la suite d'une rivalité amoureuse. Cette expérience fut douloureuse pour le PJ, ce qui explique qu'il n'en ait jamais parlé, même à ses compagnons shadowrunners. Mais le lien familial ne s'est jamais complètement rompu. Et le fait de savoir son frère en grand danger ne laisse, bien sûr, pas le PJ indifférent. À lui de le retrouver à temps.
S'il n'y a aucun shadowrunner elfe dans l'équipe, l'histoire est à peine modifiée : le frère du PJ est quand même un elfe, né par EGI (Expression Génétique Inexpliquée). Ce sont peut-être leurs différences raciales qui sont à l'origine de leur brouille.

Tir Tairngire, terre promise ?

Tir Tairngire recouvre l'ancien État d'Oregon. Le pays est très montagneux (une bonne partie de sa surface est située en altitude, à près de mille mètres). La chaîne des Cascades, de hautes montagnes, traverse la région du nord au sud. Beaucoup de petites villes qui parsemaient autrefois la région n'existent plus. De nouvelles forêts, en revanche, sont apparues, remplaçant celles qui avaient disparu du fait de l'homme. Aujourd'hui, elles recouvrent 80 % de la surface du pays. La faune est, de fait, abondante : cerfs, élans, loups gris, ours noirs, coyotes, ratons laveurs, castors, lapins, écureuils... Pensez à les décrire lors des trajets des PJ en pleine nature. On constate aussi une forte présence de métacréatures : milan sanglant, furets du siècle, piasmas, et beaucoup d'autres.

Progressivement, le pays semble s'être transformé en une région sauvage et magique, peuplée essentiellement de métahumains, dont une majorité d'elfes. Ainsi, près de 90 % de la population est constituée d'elfes, les autres métahumains (nains d'abord, puis orks, puis enfin trolls) se partagent presque tout le reste. Les humains, pour leur part, ne représentent guère plus de 1 % de la population. Il faudra faire ressentir aux PJ le racisme latent qui règne dans ce pays. Un racisme à l'envers, puisque ce sont cette fois les humains qui sont méprisés. Les métahumains non elfes sont beaucoup mieux tolérés, mais on se rend vite compte que beaucoup d'elfes de Tir ont développé un complexe de supériorité, même par rapport à leurs cousins métahumains.

Les seules villes de taille significative sont :

— Portland, devenu un simple port de transit, la plupart du trafic international ayant été transféré à Seattle, en vertu d'un accord passé entre les deux villes,

— Salem, la capitale (Portland étant située trop près de Salish-Shide, qui ne s'entend pas avec Tir),

— Eugene, une petite ville rurale, plus dynamique que sa taille (110 000 habitants seulement) pourrait laisser supposer.

À elles trois, ces villes forment un axe urbain très peuplé. Plusieurs villages, bourgades et autres agglomérations ont ainsi été construites le long de cet axe.

La sécurité du pays est principalement assurée par la FPAP (Force de paix de l'axe Portland), une armée de volontaires surentrainés. Pour certaines opérations délicates, les autorités peuvent faire appel aux paladins. Ces agents spéciaux ont la réputation d'être redoutablement efficaces.

L'aspect le plus surprenant de cette jeune nation, créée en 2035, est l'impression que ses habitants perpétuent des coutumes ancestrales. Ce fait demeure un mystère pour le reste du monde, à l'instar de la langue locale, le sperethiel, apparue en seulement quelques dizaines d'années, et parlée par les dignitaires et les elfes instruits de la région. On remarque aussi une présence corporative étonnamment faible.

La nation est une monarchie, ou peu s'en faut. Les habitants de Tir ne sont d'ailleurs pas appelés citoyens mais sujets ! Le haut-prince et ses cinq conseillers, les princes, forment un conseil qui dispose d'un pouvoir énorme.

lantes concernant Genome. Les PJ ont jusqu'à minuit pour accomplir leur mission. Ils seront récupérés à l'endroit de leur arrivée.

Cette shadowrun est payée 70 000 nuyens au total, à répartir entre les différents PJ, dont 10 000 nuyens payés dès l'acceptation de la mission. Mr Johnson précise qu'un moyen de locomotion sera mis à leur disposition une fois sur place (« des motos », ajoute-t-il, si on le lui demande).

L'avance remise aux PJ leur est versée, une fois n'est pas coutume, en liquide ! Les billets, en fibres naturelles de 500, 100, 25 et 10 nuyens, sont parfois encore utilisés à Tir Tairngire, et ils offrent l'avantage de ne laisser aucune trace, contrairement au créditube.

Les préparatifs, vu l'urgence du départ, ne s'éternisent pas. Mr Johnson accompagne les shadowrunners dans son immense limousine jusqu'au port, où un cargo les attend. Il est presque 6 heures du matin quand le navire quitte la baie de Seattle.

Arrivée à Tir Tairngire

La traversée dans le CGV (cargo à grande vitesse) dure à peine plus de deux heures. Quand ils ne sont plus qu'à 41 milles des côtes (la zone de contrôle côtière de Tir ne s'étend guère au-delà des 40 milles nautiques), les PJ sont transférés dans un petit sous-marin. En moins de dix minutes, ils accostent sur une petite baie située à environ 100 km au sud-ouest d'Eugene.

En débarquant, les PJ peuvent admirer le magnifique paysage qui s'offre à eux. Derrière la plage, une forêt dense exhibe ses superbes couleurs, variant d'un vert intense (pour les conifères de la région, majoritaires) au brun, en passant par le pourpre et le beige (pour les arbres à feuilles caduques). La température, exceptionnellement douce en cette période de l'année, s'explique par un « été indien » inhabituel.

Quant au fameux moyen de locomotion promis par Mr Johnson, les PJ risquent d'être fort déçus

L'elfe du Koji

en découvrant de simples scooters ! Les corpos, décidément, ne perdent jamais l'occasion de rogner quelques économies sur leurs « frais généraux » ! Malgré tout, ces engins se révèlent discrets, de bonne qualité, et peuvent même atteindre des pointes de vitesse frisant les 130 km/h.

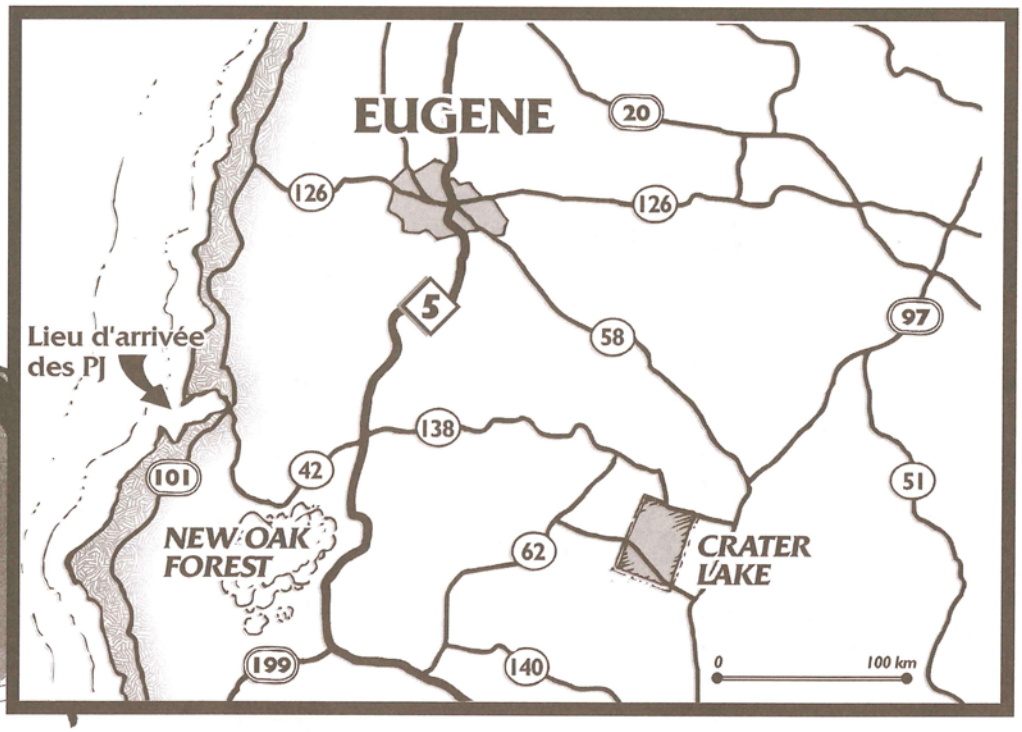
Sa tâche à peine terminée, Randy, le pilote du sous-marin, rappelle que le rendez-vous est fixé ici même à minuit, et prend congé des shadowrunners, qui se retrouvent livrés à eux-mêmes. Il est exactement 8 h 21.

Time is money

Le temps est un élément très important de cette aventure. Remettez aux joueurs une photocopie de la carte de la région que les PJ vont explorer (voir ci-contre), puis laissez-les décider des lieux à visiter. Trois sites ont été mentionnés par Quicksilver dans son message : Eugene, Crater Lake et New Oak Forest. Logiquement, c'est dans ces lieux que les PJ devraient chercher à glaner des informations.

Reportez-vous à l'encadre *Durée des trajets*. Il vous permettra de connaître le temps que mettent les PJ à aller d'un endroit à un autre, et donc de tenir la chronologie à jour.

Vous aurez parfois à improviser en fonction des actions entreprises sur place par les PJ, surtout si les joueurs vous soumettent des idées originales (ou farfelues, selon votre interprétation des faits !). N'oubliez pas, de toute manière, que ces actions prennent un temps précieux dont il vous faudra tenir compte. Faites toutefois attention à ne pas sacrifier l'histoire à la gestion du temps. Si vous préférez que les PJ sauvent Quicksilver in extremis, il sera toujours en vie, même s'ils arrivent à Crater Lake à 20 h 00 !



Durée des trajets

- Baie – Crater Lake : 3 h00 (dont 1 h30 de marche).
- Baie – New Oak Forest : 1 h45 (dont 1 heure de marche).
- Baie –Eugene : 2 h00.
- Eugene – New Oak Forest (ou vice versa) : 2 h30 (dont 1 heure de marche dans New Oak Forest).
- Eugene – Crater Lake (ou vice versa) : 2 h45 (dont 1 h30 de marche autour de Crater Lake).
- New Oak Forest – Crater Lake (ou vice versa) : 3 h15 (dont 1 heure de marche dans New Oak Forest et 1 h30 de marche autour de Crater Lake).

SITE 1 EUGENE

Ses loubards...

Peu avant d'arriver à Eugene pour la première fois, les shadowrunners subissent une altercation avec un gang local composé d'orks et de trolls : les Gypsy Wheelers. Ces fous furieux détestent les elfes. S'il y en a un parmi les PJ, les Wheelers voudront savoir d'où il est. Si le PJ affirme être de Tir, les voyous déclenchent immédiatement les hostilités.

Si l'elfe se prétend étranger à la région, les PJ pourront peut-être éviter le combat, s'ils se montrent un peu futés («nous non plus, on n'aime pas les elfes de Tir!»), voire s'ils leur remettent quelques nuyens (au moins 500) : «C'est pour l'essence!» précisent les Wheelers.

Quand ils atteignent Eugene, les PJ découvrent une petite ville, à l'architecture moderne assez réussie. Il y règne une impression d'harmonie. Les buildings comportent beaucoup de verre, de pierre polie, ou de décorations en bois verni. On trouve énormément d'espaces verts et d'arbres dans la cité.

... et ses banques de données

S'ils y pensent, les PJ peuvent consulter les banques de données de la ville (moyennant 50 nuyens). Il leur suffit de se rendre dans un lieu public et de payer en liquide. S'ils sont radins, ils peuvent toujours tenter de pirater les informations par la Matrice (code de sécurité Orange 4). Si les PJ cherchent à se brancher sur le réseau informatique de GTC Applied Technologies à partir d'Eugene, ils pourront le faire, mais ce sera particulièrement difficile. Le decker devra entrer par le nœud d'accès (NA), fortement protégé.

Ces banques de données constituent l'occasion pour les shadowrunners d'en apprendre un peu plus sur la région, ou d'avoir des précisions sur des points qu'ils ont appris au cours de leur enquête aux autres sites.

Les informations disponibles vont des généralités (Eugene est une ville de 110 000 habitants, son maire est un certain Malcom Jenice-Goodine, etc.) aux détails les plus précis (sur l'île de Tesetelinestéa, notamment).

Parmi les renseignement intéressants, on peut citer, en vrac :

- Le nom des six princes de Tir : le haut-prince Lugh Surehand, Aithne Oakforest, Sean Laverty, Ehran le Scribe, et le seul prince de sexe féminin : Jenna Ni'Fairra. Sans oublier Lofwyr, le dragon...
- Le nom de la filiale de Genome située à New Oak Forest est GTC Applied Technologies.
- Si, après leurs recherches au laboratoire de New Oak Forest, ils veulent en savoir plus sur «Tesetelinestéa», ils apprennent que c'est le nom donné à l'île située dans le lac de Crater Lake.
- La région entourant Crater Lake a été complètement bouclée par la FPAP il y a deux ans.

En fonction de leurs recherches, vous pouvez aussi reprendre les informations fournies dans l'encadré *Tir Tairngire, terre promise ?* ainsi que d'une partie du paragraphe *Le contexte* (notamment le fait que Kokura est la seule corporation bénéficiant actuellement du sceau du prince dans Tir Tairngire). Il est toujours utile, dans l'univers de Shadowrun, de s'intéresser à son employeur!

Il est également intéressant, dans le cadre de leur enquête sur Quicksilver, de connaître la liste des restaurants et hôtels de la ville, où il a pu se rendre.

- Les principaux hôtels sont l'*Oakway Lodge* (très chic, le personnel n'aime pas les non-elfes), le *Riverside Hotel* (automatique, sans hôtelier, près de la Willamette), le *Hendricks Park Tube Hotel* (confort moyen, aucun a priori racial) et le *Roost* (hôtel minable, mais sans préjugés raciaux).
- Pour ce qui concerne les restaurants, on retiendra le *Fireplace Lounge* (très chic, modérément raciste), le *Koji* (japonais, nettement raciste) et le *Souvenir* (un bar extrêmement raciste).
- Enfin, au niveau des boîtes de nuit, c'est surtout l'*Orpheum Ballroom* qui fait parler d'elle.

Enquête en ville

Si vous possédez le supplément *Tir Tairngire*, vous pouvez vous référer à la carte d'Eugene. Sinon, les quelques indications suivantes vous suffiront pour ce scénario.

La ville est divisée en six quartiers, des plus luxueux (Oakway, Amazon Park) aux plus misérables (Santa Clara, Skinners Butte) en passant par les résidences de la classe moyenne (centre ville, Springfield). Une rivière, la Willamette, traverse la ville du nord au sud-est.

Les PJ, pour retrouver des indices concernant Quicksilver, peuvent soit visiter au hasard les lieux intéressants mentionnés dans les banques de données, soit se renseigner dans la rue, en questionnant les citadins.

En se renseignant au hasard (test éventuel d'Étiquette (la Rue), pensez à accorder un bonus en fonction du roleplaying), les PJ apprendront qu'un elfe aux cheveux argentés a été aperçu la veille dans un restaurant japonais. Ils sauront également que la FPAP et les paladins semblent sur le qui-vive, à la suite d'une bagarre dans une boîte de nuit.

Les autres informations ne pourront être obtenues qu'en se rendant sur place.

- Au *Koji*. Le patron de ce restaurant japonais, un elfe de type asiatique ressemblant à un sumotori, se souvient de la visite d'un goronagit (étranger elfe, en sperethiel), la veille. Ce dernier a commandé des sushis, avant de demander l'adresse d'un «hôtel discret». Le gros elfe se souvient lui avoir suggéré le *Riverside*.
- Au *Riverside Hotel*. S'ils pensent à observer en détail cet hôtel automatique, les PJ découvri-

ront une caméra dissimulée à l'entrée. En analysant les données enregistrées, ils retrouveront la trace de Quicksilver, la veille à 21 h07.

● À l'*Orpheum Ballroom*: cet établissement nocturne est le seul fréquentable de la ville. Un groupe local très populaire (dans tout Tir, et même dans certaines régions des UCAS), les Speed Coma, s'y produit tous les soirs. En interrogeant les clients, les PJ pourront glaner quelques informations concernant le decker elfe. Les habitués se souviennent surtout que le concert de la veille a été gâché par une bagarre et des coups de feu tirés par des paladins (des agents spéciaux gouvernementaux), qui en voulaient visiblement à un elfe aux cheveux d'argent.

SITE 2 NEW OAK FOREST

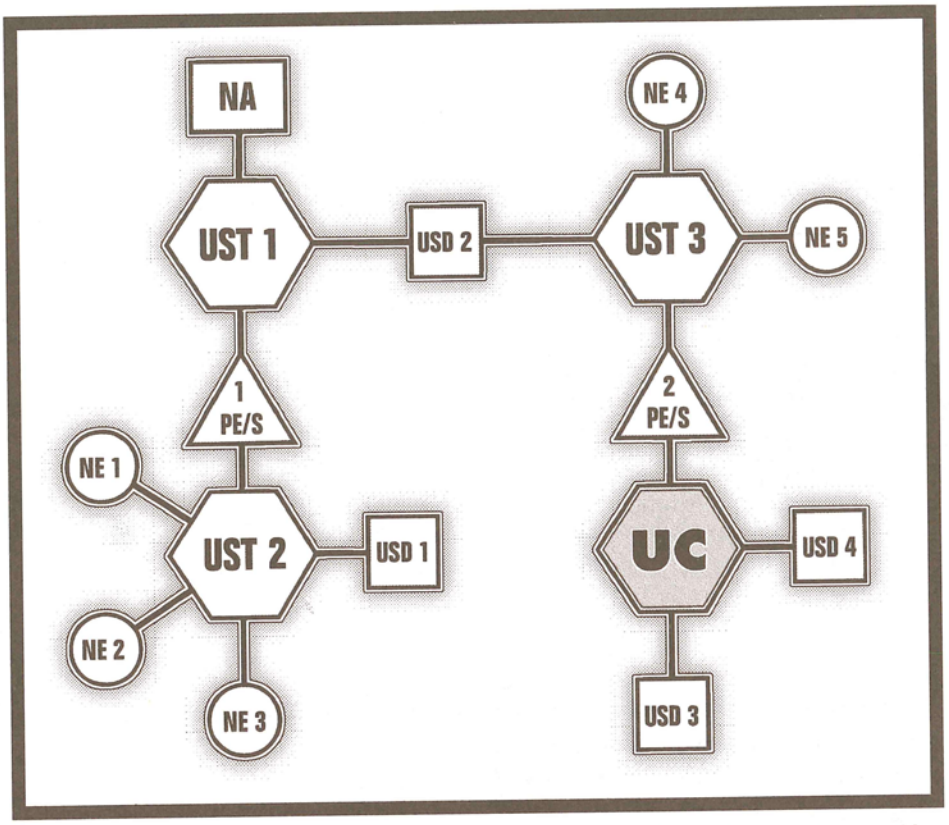
Vous avez du feu ?

Les scooters ne peuvent pas pénétrer dans cette forêt dense. Les PJ doivent cacher leurs véhicules à l'orée du bois, et progresser pendant une heure à pied avant d'arriver au laboratoire de Genome.

La première fois qu'ils se rendent dans la forêt, les PJ sont attaqués par un couple de furets du siècle, animaux très courants dans les forêts de Tir Tairngire.

Peu après, en se rapprochant du laboratoire de GTC Applied Technologies, les PJ sont arrêtés par un mur de flammes, qui se met rapidement à tourbillonner autour d'eux! C'est une manifestation de Gormenghast, un très vieil élémentaire du feu, si puissant qu'il est inutile de fournir ses caractéristiques. Par cette démonstration, Gormenghast espère effrayer les shadowrunners, avant de sonder leurs intentions. Il veut notamment connaître leur position vis-à-vis de sa forêt, et les raisons qui les poussent à y pénétrer. Il écoute leur histoire, et répond même à certaines interrogations. Gormenghast est très puissant, mais il n'utilise pas cette puissance pour détruire ou manipuler les gens. Très vieux, il se sent trop souvent seul, et recherche un peu de compagnie. Il avoue qu'il n'apprécie pas les manigances actuelles des princes. Il n'aime pas les manœuvres politiques, quelles qu'elles soient, et le fait savoir aux PJ. Son désir est avant tout que la nature récupère au maximum ses droits sur Tir Tairngire. Il protège donc New Oak Forest des agressions humaines ou métahumaines. Il éteint chaque année de nombreux feux (en les contrôlant), souvent allumés par des gangs de bikers comme les Gypsy Wheelers. En discutant avec lui, les PJ découvrent qu'il s'est fait plus ou moins berner par Quicksilver, un elfe décrit comme «charmant et amoureux de la nature», qu'il a laissé passer.

Cette ultime péripétie surmontée, les PJ atteignent enfin le laboratoire de GTC Applied Technologies. De hauts murs noirs entourent le bâtiment rectangulaire. Un portillon automatique à reconnaissance vocale s'ouvre à l'arrivée des



employés. Un jardin exotique a été aménagé autour du labo, avec fontaines, arrosage automatique et autres éclairages sophistiqués qui témoignent de la bonne santé financière de la maison mère.

L'entrée est gardée en permanence par un ork armé jusqu'aux dents (caractéristiques de l'archétype Mercenaire ork du livret de l'écran de *Shadowrun*, ou à défaut, de l'archétype Mercenaire de *Shadowrun*). Le garde pianote de temps à autre sur une console située à proximité. À l'intérieur, une dizaine de gardes orks patrouillent en permanence.

Les PJ peuvent soit tenter un piratage informatique (le decker pouvant, par exemple, se brancher sur le système d'éclairage ou sur la console), soit une action commando. Demandez aux PJ d'organiser leur stratégie, et laissez-leur une bonne chance de succès s'ils montrent un minimum de logique.

GTC Applied Technologies en chair...

Si les PJ décident d'investir le local physiquement, maintenez une opposition armée (les orks) soutenue, mais pas insurmontable. Le problème majeur viendra surtout de l'intérieur. En pénétrant dans un sas menant à un enclos expérimental, les PJ seront confrontés aux chiens de garde paranormaux: les sirènes. Une fois cet obstacle surmonté, les shadowrunners mettront la main sur des enregistrements tridéo (des sortes de sauvegardes) particulièrement intéressants. Donnez-leur les informations contenues dans l'USD 4.

S'ils s'attardent sur les lieux, les PJ pourront découvrir un enclos contenant des sirènes en formation dans des cylindres remplis de liquide transparent, ainsi que d'autres bestioles inconnues dans des couveuses. Certaines ont six membres. Ces créatures leur sont inaccessibles, protégées par une paroi en plexiglas pratiquement indestructible.

Ne laissez pas les PJ trop s'attarder sur les lieux. Inquiétez-les, pour les inciter à partir (une alarme qui se met à hurler, l'annonce par haut-parleurs de l'arrivée imminente de renforts, etc.).

... et en esprit

S'ils choisissent la voie «matricielle», le decker du groupe pourra se brancher sans trop de problèmes sur le système informatique de GTC, par le NE 5 ou par le PE/S 1 (à condition que les autres PJ le protègent, fassent diversion, etc.).

La Matrice de TT présente un aspect général moins dense que dans d'autres régions virtuelles (comme Seattle, par exemple). On y décèle moins d'icônes, plus petites, on y rencontre moins de deckers. Un étrange effet de scintillement permanent est également perceptible. Il est lié aux nombreux nœuds d'accès temporaires de ce cyberespace, qui ne sont branchés que lorsque l'utilisateur désire explicitement télécharger des informations de la Matrice, ou en expédier vers l'extérieur.

Le concepteur du système informatique de GTC, un elfe très facétieux, l'a personnalisé de manière à reproduire, en caricature, la maison du Dr Frankenstein. Son patron a apprécié l'humour, à condition que les allusions restent discrètes et que l'efficacité du système demeure en toute circonstance.

Nœud d'accès

Adresse: NA/TT - RTL - 5503 (36-4423). Rouge - 6; Barrière - 5.

Aspect: Vu de l'extérieur, le système se présente sous la forme d'un manoir délabré, datant d'au moins deux siècles, sous un ciel orageux zébré d'éclairs. On accède à la porte d'entrée en empruntant les marches d'un vieux perron. La porte en

Quicksilver

bois grince horriblement quand on pénètre à l'intérieur de la maison, et donc du système. La CI Barrière présente l'aspect de multiples éclairs qui frappent en permanence le perron.
Rôle: C'est le nœud d'accès au système. Il n'est que très rarement relié au reste de la «maison».

UST 1

Orange - 5; Flux - 6.
Aspect: Gigantesque hall sombre, éclairé aux bougies qui se reflètent dans les nombreux miroirs dorés fixés aux murs. La CI Flux est représentée sous les traits d'un vieux majordome, très grand et relativement taciturne. Il reste debout à proximité d'une chaîne, qu'il tire en cas de contrôle d'identité négatif des visiteurs. La chaîne, reliée à une cloche, déclenche une alerte interne ou externe, selon les cas.
Rôle: Contrôle de l'identité des visiteurs.

UST 2

Rouge - 5; Trace et Rapporte - 5.
Aspect: Immense véranda. Les fenêtres offrent une vue imprenable sur un ciel électronique orageux, déchiré par les éclairs. La pluie qui frappe les vitres résonne sourdement dans la pièce. La glace grise a l'aspect d'un savant en blouse blanche, affublé de petites lunettes rondes aux verres démesurément grossissants.
Rôle: Gère le système de sécurité.

UST 3

Orange - 4; Flux - 4.
Aspect: Vaste écurie. La plupart des boxes sont vides. Un cheval occupe pourtant l'un d'eux, et observe les visiteurs. Il s'agit de la CI Flux. Si elle détecte un intrus, le cheval hennit puissamment, déclenchant une alarme externe.
Rôle: Gère les appareillages automatiques.

UC

Rouge - 7; Blaster - 6.
Aspect: Grande salle à manger particulièrement luxueuse (couverts en argent, assiettes en porcelaine et dorures, tentures rouges brodées d'or, etc.). La CI est représentée sous la forme d'un molosse noir, baveux, portant un collier à clous.
Rôle: Cœur du système.

PE/S 1

Orange - 4; pas de CI.
Aspect: Armure médiévale noire.
Rôle: Terminal extérieur (sur la façade externe du bâtiment, près de l'entrée).
Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur ce terminal.

PE/S 2

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Armure médiévale dorée.
Rôle: Terminal du contrôle central.
Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur ce terminal (à condition d'être entré dans l'enceinte du bâtiment et d'avoir trouvé ce moniteur, bien sûr).

NE 1

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Statue en marbre blanc, représentant Méduse.
Rôle: Senseurs et lasers aveuglants.
Remarque: Possibilité, pour un decker, de se brancher à partir de là.

NE 2

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Statue en marbre blanc, représentant une sirène de la mythologie grecque (avec un corps d'oiseau et une tête de femme).
Rôle: Contrôle des alarmes.
Remarque: Comme NE 1.

NE 3

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Statue en marbre blanc représentant Cerbère.
Rôle: Caméras réparties dans tout le bâtiment et à l'extérieur.
Remarque: Comme NE 1.

NE 4

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Statue en marbre blanc représentant Apollon.
Rôle: Mécanismes automatiques internes du bâtiment (éclairage, portes automatiques, climatisation).
Remarque: Comme NE 1.

NE 5

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Statue en marbre blanc représentant Mercure (ou Hermès).
Rôle: Mécanismes automatiques externes du bâtiment (éclairage, ouverture du portillon, jets d'eau).
Remarque: Comme NE 1. Le PJ decker, s'il prête attention, pourra repérer un construct volontairement laissé par Quicksilver (c'est sa marque déposée, spécialité des deckers un peu vaniteux qui veulent narguer les corporations): une boule de mercure. Le construct est protégé par un programme d'Invisibilité (qui n'affecte pas le PJ decker). C'est donc par ce NE que l'elfe a pénétré le système.

USD 1

Orange - 3; pas de CI.
Aspect: Salle de forme carrée, visiblement un laboratoire. Des fumées de couleurs étranges planent dans les airs, des liquides bouillonnent dans une multitude de récipients transparents. Une rangée de tubes à essai trône en évidence sur une paillasse en céramique. Chaque tube à essai contient des informations (1 MP chacun).
Rôle: Chaque tube à essai attrapé par le decker lui révèle des informations. Cette USD contient les enregistrements des caméras de surveillance. On n'y décèle aucune trace de Quicksilver.

USD 2

Rouge - 3; Kamikaze - 4.
Aspect: Comme USD 1. La CI grise offre l'aspect d'un énorme alambic en verre.
Rôle: Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Sont stockés ici les enregistrements des conversations des personnalités importantes de passage dans les locaux. Parmi les personnalités qui peuvent faire réagir les PJ, on remarque:
- Des conversations de Jonas Gallagher, p.-d.g. de Genome, qui vient régulièrement s'enquérir des progrès réalisés sur les «créatures».
- Le récent passage de deux princes. Lofwyr, le dragon, est venu récupérer son «apprenti» (il n'en dit pas plus). Jenna Ni'Fairra (une superbe elfe à la chevelure platine), est venue vérifier que la visite de Lofwyr s'était bien déroulée, et désirait prendre un rendez-vous avec lui. On lui répond que le dragon s'est rendu à Crater Lake.

USD 3

Rouge - 3; Brouillage - 4.
Aspect: Comme USD 1.
Rôle: Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Les écritures comptables sont stockées ici, ainsi que les fichiers clients, les correspondances avec Genome, etc. On apprend notamment que GTC Applied Technologies est entièrement consacrée à la recherche et au développement, le financement étant assuré en totalité par la maison mère, Genome. Un fichier intéressant révèle que le laboratoire de GTC n'a pas toujours été situé là, puisqu'il était installé auparavant à Tygh Valley. Ce n'est que depuis deux ans qu'un nouveau laboratoire a été construit à New Oak Forest. Jenna Ni'Fairra, le prince qui vit dans cette région, a acheté environ 30% des actions de GTC peu après la construction du nouveau laboratoire. On constate, enfin, que durant ces deux dernières années, aucun contrôle fiscal n'a été effectué.

USD 4

Rouge - 7; Killer Noire - 5.
Aspect: Comme USD 1. La CI a l'aspect du monstre de Frankenstein, version Boris Karloff.
Rôle: Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Cette USD, la plus protégée en raison de la confidentialité de ses informations, contient le compte rendu et l'avancement de toutes les expériences menées depuis cinq ans sur les méta-créatures. On y apprend que les sirènes sont

des métacréatures artificielles (conçues par des bricolages génétiques à base de perroquets et de reptiles). Les plus récentes expériences portent sur une nouvelle race de métacréatures, à six membres, capable de déplacer de très lourds objets par télékinésie. Les premiers spécimens suivent une formation sur Tesetelinestéa.

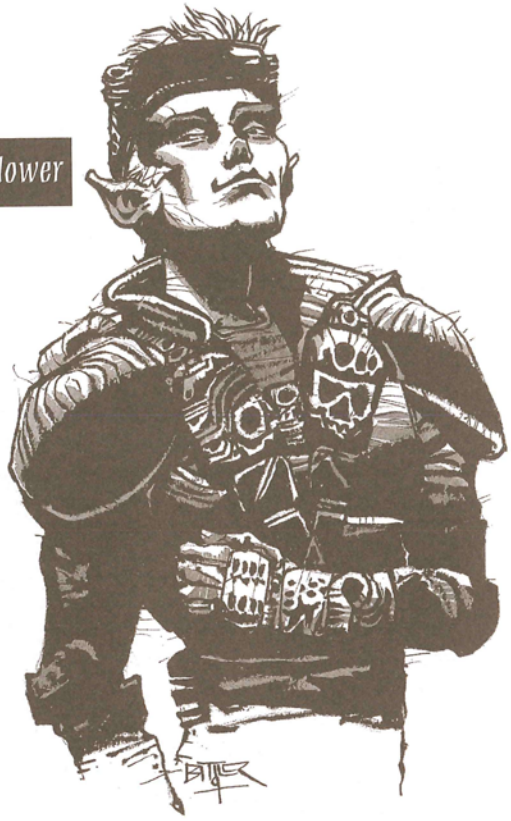
Le prince Jenna

Si les PJ se rendent une seconde fois dans New Oak Forest, ils surprendront Jenna Ni'Fairra, l'un des cinq princes (on ne dit pas princesse) de Tir. Sortant d'un hélicoptère Yellowjacket qu'elle pilote elle-même, la blonde Jenna offre une apparence des plus étonnantes. Sa peau est littéralement traversée d'innombrables épines! Le prince est si puissant qu'il vaut mieux, pour les PJ, qu'ils ne se montrent pas trop impétueux. Ils ne feront que l'entrevoir : elle repart presque aussitôt.
Si les shadowrunners pensent à retourner voir Gormenghast (à condition qu'ils se soient attirés sa sympathie la première fois), ils pourront obtenir quelques précisions sur ces étranges épines. Elles datent d'une très ancienne catastrophe magique, il y a plusieurs milliers d'années de cela. Jenna s'en était servie à l'époque (!) pour résister à un « Fléau ». Le niveau de magie du Sixième Monde ne cessant de croître actuellement, Jenna sait qu'elle risque d'avoir à nouveau à tenir tête aux Horreurs, comme par le passé. Elle se prépare donc à les recevoir... L'élémentaire reste énigmatique, mais les PJ peuvent en déduire que Jenna est une elfe vieille de plusieurs milliers d'années! Comment a-t-elle pu survivre et se dissimuler parmi les humains? C'est une question qui restera pour le moment sans réponse.

SITE 3 CRATER LAKE

Sur place

En se rapprochant de Crater Lake, les PJ constatent très vite la nécessité de cacher leurs scooters et de progresser à pied. En effet, les routes qui passent à proximité du lac (la 101, la 42 et la 199) sont effectivement barrées sur un rayon de 5 km autour de Crater Lake par les policiers de la FPAP. Il leur faut se rendre à pied au lac, ce qui prend une heure et demie.
À l'arrivée des PJ, confrontez-les à un lynx de brume (décrivez une brume tenace durant leur parcours, avant de préciser qu'elle se transforme en lynx!). S'ils y retournent, ils subissent l'agression d'un chien des enfers (Hell Hound) ou, à défaut, d'un Barghest (contentez-vous-en si vous n'avez pas le *Paranormal Animals of North America*).
Après avoir tué ou mis en fuite ce prédateur, les PJ arrivent au fameux lac. C'est en réalité un cratère volcanique de presque 10 km de rayon, rempli d'eau. Des falaises de lave de 150 à 600 mètres de hauteur dominent ses berges. Dans l'eau, assez près du bord (moins d'un kilomètre), on aperçoit une petite île : l'île du Sorcier, également appelée Tesetelinestéa.



L'eau du lac est d'un bleu extraordinaire. De plusieurs bleus, même, qui alternent dans un chatoiement de couleurs assez fascinant. Si les PJ s'approchent de la berge entre 11 h 30 et 13 h 30, du côté de l'île, ils sont témoins d'une scène très impressionnante : un dragon, accompagné d'une créature reptilienne à six membres, fait léviter un énorme bloc cubique de dix mètres de côté au-dessus de l'eau.
S'il y a un mage ou un chaman parmi les PJ, il détecte la présence d'un esprit de l'air à quelques centaines de mètres seulement (à condition d'avoir précisé qu'il scrutait la région sur le plan astral). Il est alors permis aux PJ de tenter d'intercepter l'esprit qui les a repérés, avant qu'il n'aille rapporter l'information à son maître, le dragon Lofwyr. Une détection astrale révèle aussi la présence de puissantes énergies magiques dans et autour de l'eau du lac (elles rendent l'utilisation des pouvoirs de lévitation plus aisée).
S'ils interceptent l'esprit, les PJ ne seront pas importunés (pour le moment) par les paladins. Ils sauvent peut-être même la vie de Quicksilver du même coup. En effet, il ne sera pas repéré une nouvelle fois par l'esprit de l'air, et restera tranquillement à l'abri jusqu'à ce que les PJ le trouvent. Mais même s'ils y parviennent, leur mission ne sera accomplie que lorsqu'ils auront rejoint leur point de rendez-vous, à minuit. Si les PJ ne repèrent pas l'esprit, en revanche, les paladins se lancent à leurs trousses une heure après.

Derrière le buisson...

S'ils patrouillent dans la région avoisinant le lac, les PJ découvrent une jeune elfe de dix-huit ans. Cette dernière, dissimulée dans un bosquet, est en train de réaliser son rite de passage, qui lui permettra, d'un point de vue social, d'être reconnue comme une elfe adulte à part entière. Elle doit pour cela passer trois jours seule, dans la nature. Cachée dans les buissons, elle a vu Quicksilver passer par là, la veille, en se dirigeant vers le lac, puis, en revenir, l'air stupéfait, quelques minutes plus tard. C'était un peu avant midi, se souvient la jeune fille. En revanche, elle n'a rien vu de l'expérience télékinésique.

Le sauvetage

Si les PJ se trouvent près du lac entre 14 h 30 et 16 h, ils trouveront Quicksilver. Il leur faut à présent rejoindre le point de rendez-vous d'ici minuit. Les paladins, bien entendu, ne leur faciliteront pas la tâche. S'ils arrivent près du lac entre 16 h 30 et 18 h 00, ils découvrent l'elfe en compagnie des paladins, qui l'interrogent de manière extrêmement brutale (ils veulent savoir qui l'emploie). S'ils veulent le délivrer, les shadowrunners devront affronter les paladins. S'ils n'accèdent au lac qu'après 18 h 00, les PJ ne trouveront que le cadavre de Quicksilver, une balle dans la nuque.

Conclusion

En fonction du temps qu'ils auront mis et de la façon dont ils s'y seront pris pour le récupérer, les PJ parviendront ou non à retrouver Quicksilver. S'ils sauvent le decker elfe en le récupérant près de Crater Lake, les PJ seront rapidement pris en chasse par les paladins. Ils vous faudra orchestrer leur évasion. Les PJ voudront peut-être tendre une embuscade à leurs chasseurs? Ou peut-être préféreront-ils semer leurs poursuivants? Tâchez de rendre ce final épique! Quoiqu'il en soit, Quicksilver se montrera reconnaissant, et les fera profiter des informations en sa possession. Il sait, en effet, que deux princes (Lofwyr et Jenna) sont impliqués dans des affaires douteuses concernant Genome ; et que Lofwyr effectue des expériences de télékinésie en compagnie d'une créature inconnue, au-dessus de Crater Lake. Cette information, contrairement à la première, est monnayable, car extrêmement embarrassante pour le dragon. Mis à part Jenna, personne, chez les princes, n'est au courant. Lofwyr devra donc se justifier, et son projet, dès lors, sera fort compromis. Ce renseignement peut facilement se vendre 40 000 nuyens.
Si les PJ ont poussé leur enquête un peu plus loin, ils auront peut-être découvert une face cachée de Jenna. L'information selon laquelle Jenna (et peut-être d'autres elfes) est âgée de plusieurs milliers d'années vaut très cher, même si les PJ n'ont pas de preuve formelle. Ils peuvent en tirer un bon prix (peut-être 50 000 nuyens) auprès de certaines corpos rivales de celles de Tir. Elles réfléchiront alors au meilleur moyen de tirer profit de cette révélation.
Mais l'information la plus spectaculaire, même si elle ne leur rapporte rien de plus que la précédente, et dont les PJ n'ont pu dans le meilleur des cas qu'obtenir un petit aperçu (s'ils ont discuté avec Gormenghast), concerne les princes de Tir Tairngire, vestiges vivants d'un ancien monde. S'agit-il du Cinquième, ou du Quatrième (celui d'*Earthdawn*)? Voilà une question qui conserve tout son mystère!

Léonidas Vesperini
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Pour Shadowrun

▶ Credo « Quicksilver » Longfellow, decker elfe

Description : 25 ans, 1,88 m, 71 kilos. Yeux bleus, cheveux argentés, longs, et très volumineux. Vêtu d'un débardeur couleur argent, recouvert d'un long manteau gris. Porte un jean et des bottes de motard. Démarche féline. Très vif, dans ses attitudes comme dans ses paroles (son débit est très rapide).

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	6	3	4	6	4	(5)	6 (10)

Initiative : 6 + 1d6 (10 + 3d6 dans la Matrice).
Compétences : Armes à feu 5, Étiquette (Elfes) 3, Étiquette (la Rue) 4, Informatique 6, Furtivité 4, Motos 5.
Cyberware : Datajack, Mémoire cybernétique (50 Mp).
Équipement : Vêtements de cuir noir renforcés (3/1), cyberdeck de type Fuchi cyber –7, Browning Max Power, Yamaha Rapier.
Programmes : Attaque 6, Catalogue 5, Décryptage 5, Évasion 6, Force 6, Masque 5, Mystification 5, Invisibilité 6, Senseurs 6, Leurre 6.

▶ Bran Glendower, le commandant des paladins

Description : Âge inconnu (paraît 25 ans), 1,92 m, 77 kilos. Yeux verts, cheveux blonds, courts. Voix grave et puissante. Vêtu d'une armure partielle lourde de couleur noire, dont le plastron, finement sculpté, évoque les armures médiévales. Il utilise beaucoup de sperethiel dans ses phrases. Pour votre information « Sallah, goros ! » veut dire « Silence, étrangers ! ». En parlant des PJ non-elfes, il emploiera le terme « célénits », qui est méprisant. En s'adressant à un shadowrunner elfe, il utilisera le terme moins péjoratif de « goronagit ». Enfin, si les PJ réussissent l'exploit de le convaincre, il leur lancera un « llayah », qui signifie qu'il approuve leurs paroles.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	7	5	7	5	5	(6)	6 (7)

Initiative : 7 + 3d6.
Adepte physique : Réaction améliorée 2, Réflexes améliorés 4.
Compétences : Armes à feu 6, Combat à mains nues 6, Combat armé 6, Étiquette (Elfes) 4, Étiquette (la Rue) 2, Furtivité 5, Motos 4.
Équipement : Plastron ornementé (Balistique 6/ Impact 4), casque équipé (afficheur facial, vision nocturne et thermographique, amplificateur de sons, micro-camescope, micro-émetteur), épée avec monofilament incrusté (10G), fusil Shotgun Defiance T-250 (10G), grenades dissimulées dans l'armure (2 à effet de choc 12M, 2 défensives 10G), moto Harley Scorpion.
Remarque : Le plastron de Bran contient un focus de type inconnu, qui protège son porteur contre tous les sorts de puissance 1 à 6.

▶ Les autres paladins

Ce sont les hommes de Bran, au nombre de quatre. Paladins également, ces elfes sont moins puissants que leur mentor. Vêtus de noir, leur armure n'est pas décorée.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5	4	5	4	4	(6)	4

Initiative : 4 + 1d6.
Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Furtivité 4, Motos 3.
Équipement : Gilet pare-balles (5/3), fusil Shotgun Defiance T-250 (10G), moto Harley Scorpion.

▶ Les Gypsy Wheelers

Ces bikers s'expriment avec un accent californien à couper au couteau. Tous sont vêtus de gilets et de pantalons en synthécuir gris. Leurs T-shirts et les foulards qu'ils nouent sur leur tête sont de couleur blanche. Les Gypsy Wheelers agissent en bandes séparées, et se retrouvent une fois par semaine pour faire le point et définir leurs prochains objectifs. La bande qui s'en prend aux PJ est constituée de 4 orks et 3 trolls.

Les orks

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
7	4	6	1	3	2	(5,7)	3

Initiative : 3 + 1d6.
Cyberware : Griffes rétractiles.
Compétences : Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Motos 5.
Équipement : Synthécuir (0/1), pistolet Browning Ultra-Power (9M), moto Harley Scorpion.

Les trolls

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	3	7	1	2	2	(6)	2

Initiative : 2 + 1d6.
Compétences : Armes à feu 3, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Motos 4.
Équipement : Synthécuir (0/1), hache de combat Wallacher (7G), Colt Manhunter (9M), moto Harley Scorpion.

▶ Furets du siècle

On leur a donné ce nom, car ils constituent la toute première espèce paranormale découverte au XXI[e] siècle. Comme leur nom l'indique, ils ressemblent à de gros furets, longs d'un peu plus d'un mètre cinquante. À l'instar de tous les mustélidés, leur férocité et leur absence totale de peur quelle que soit la taille de leurs adversaires sont impressionnantes. Ils ne cessent le combat qu'une fois morts. Leur réflexes sont très développés, comme les shadowrunners ne manqueront pas de s'en rendre compte.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
2	4x2	2	-	2/4	2	(6)	5

Attaques : 4M
Initiative : 5+1d6 (5+2d6).
Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques (Rapidité, une fois par jour durant (Essence) tours), Détection de mana, Sens accrus (ouïe et odorat améliorés, vision nocturne, vision thermographique).
Allergies : Mana (faible).

▶ Les sirènes

Leur aspect évoque celui d'un ptérodactyle, au bec recourbé, dont l'envergure atteint environ 2,50 m. Leurs pieds sont dotés de redoutables doigts griffus. Leur couleur varie du brun, sur le dos, au blanc, sur le ventre. Leur plus étonnante capacité magique est leur chant hypnotique, qui peut paralyser leurs proies, saisies par une très forte émotion. Elles sont au nombre de 4.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	8x2	4	-	3/5	5	(5)	5

Attaques : 6M
Pouvoirs : Immunité contre les agents pathogènes, Immunité contre les poisons, Sens accrus (vision nocturne), Chant hypnotique (Équivalent d'une attaque de code (Essence+1)M sur toute victime pouvant entendre le chant. Le test de résistance de la victime se fait sur sa Volonté et non sa Résistance, et les dégâts sont encaissés sur le Moniteur d'Étourdissement. Si toutes les cases sont cochées, la victime s'immobilise, fascinée, incapable d'entreprendre la moindre action. L'effet se poursuit tant que la sirène continue à chanter. Les implants auriculaires équipés d'amortisseurs de sons réduisent l'attaque à (Essence+1)L.)

▶ Lynx de brume

Il ressemble à un gros lynx d'un mètre quarante de long, de couleur grise, au dos recourbé et aux membres supérieurs très allongés. Son pouvoir extraordinaire lui permet de transformer son corps en brume. Il se sert de cette capacité pour approcher ses proies, ou pour échapper à des attaques.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5x4	5	-	2/4	3	(6)	4

Attaques : 6G
Pouvoirs : Forme brumeuse (immunité à toute attaque physique, mais pas à la magie), Sens accrus (vision nocturne).

▶ L'esprit de l'air

L'espion de Lofwyr surveille les alentours de Crater Lake et rapporte la présence des intrus (qu'il mémorise bien) à son maître, ou à ses serviteurs. Son aspect s'apparente à une forme humanoïde, brumeuse et tourbillonnante. Bien qu'il soit plus sournois qu'agressif, il peut se révéler dangereux, si on le pousse à attaquer. Comme tous les esprits de l'air, il est vulnérable à la magie et surtout, à la terre et au confinement (dans un récipient scellé hermétiquement).

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	9x4	3	6	6	6	(6)	8

Pouvoirs : Engloutissement, Mouvement, Psychokinésie, Souffle nocif.
Vulnérabilité : Terre.

Un scénario Moyen métrage Casus Belli pour

FACILE

WARHAMMER

Perfide Albion

Ce scénario convient à quatre ou cinq personnages de tous niveaux (guerriers conseillés). Joueurs et MJ peuvent être novices. Les mentions « p. XX » renvoient à la version française des règles de « Warhammer le jeu de rôle fantastique ».

Embarquement immédiat !

Le point de départ de ce scénario peut se situer dans n'importe quel port de l'ouest du Vieux Monde. Tout commence par une soirée bruyante et bien arrosée, dans une taverne où les PJ sont venus dépenser le butin de leur dernière aventure. Autour de quelques bons verres, l'ambiance est amicale et les voix fortes des matelots s'élèvent sans cesse pour chanter ou réclamer à boire. Bientôt, un homme vient trouver les personnages : il se présente comme étant Klaus Rälmund, capitaine du navire *Konighafen*. Il leur offre à chacun 10 CO par jour s'ils acceptent de se joindre à sa prochaine expédition. Sa destination : la fameuse île d'Albion ! Il faut noter que la réputation des récifs qui bordent l'île a découragé la plupart des marins du coin, et que le capitaine se trouve pratiquement aux abois. Il est prêt à tout pour réunir un équipage, même à promettre un salaire qu'il se sait incapable de payer plus de deux semaines... Si les aventuriers ont été mis au courant des sinistres rumeurs qui circulent à propos d'Albion (développez et déformez les informations de la p. 261), il se peut qu'ils désirent refuser son offre. Dans ce cas, Klaus Rälmund revient plus tard glisser un soporifique dans leurs verres. Ils se réveillent le lendemain à bord du *Konighafen*, avec pour unique choix de gagner leur solde en travaillant ou de regagner la côte à la nage... Le capitaine leur explique qu'il lui manquait quelques hommes et qu'il n'a pas eu le choix, allant même jusqu'à leur proposer une prime de 20 CO chacun pour se faire pardonner. Le reste de l'équipage est composé d'une vingtaine de gredins, dont certains voyagent depuis déjà quelque temps en compagnie de Rälmund.

Qui est-il, d'ailleurs, cet employeur peu scrupuleux ? Et qu'est-ce qui peut bien le pousser à vouloir atteindre Albion à tout prix ? C'est une drôle d'histoire, en vérité, une histoire comme les vieux loups de mer aiment à en raconter le soir dans les tavernes : Klaus est né dans une riche famille de Nuln, et serait certainement devenu marchand comme son père s'il n'avait rencontré un beau jour lady Beth Goldway. Cette jeune beauté était venue d'une île lointaine afin de suivre des études auprès des très réputés professeurs de la cité nulnoise. À peine l'adolescent était-il tombé éperdument amoureux de l'étrangère qu'elle s'en retournait déjà, envolée vers sa mystérieuse terre natale. Depuis, pas un jour n'a passé sans que Klaus Rälmund ne soit hanté par l'image de sa bien-aimée. Il n'a plus vécu qu'en mer ou dans les ports, dilapidant son héritage à la recherche des indices qui pourraient lui indiquer où retrouver sa belle. Après plusieurs années d'errance, il est persuadé qu'il ne peut s'agir que d'Albion, « l'île aux brumes » située au nord-ouest du Vieux Monde.

Naufragés

À moins que vous ne décidiez d'égayer le voyage par quelques pirates, tempêtes ou autres calamités, il se déroule plutôt paisiblement, et prend une quinzaine de jours. À mesure que l'on s'approche d'Albion, la température chute, les pluies se font plus abondantes et, surtout, une épaisse nappe de brouillard commence à se former à la surface de l'eau. L'ambiance à bord devient plus silencieuse, et l'angoisse peut se lire sur de nombreux visages. Puis, par une nuit sans lune, un grain soudain se lève, balayant le navire vers la côte. Les marins, pris de panique, sont incapables de lutter contre ces éléments déchaînés. Le *Konighafen* finit par s'éventrer sur les récifs meurtriers d'Albion. La coque explose dans une gerbe d'écume et les PJ sont projetés dans l'eau glacée. S'ils ne savent pas nager, ils pourront peut-être s'ac-

crocher à un débris du bateau et s'en servir comme bouée. Quand le jour se lève, il ne leur apporte qu'un maigre réconfort, car la brume, qui enveloppe ici chaque chose, semble réduire à néant les efforts du soleil. Toutefois, même cette faible clarté leur permet de se rendre compte qu'ils ne sont plus très loin des premiers rochers de la côte. Ils devraient pouvoir atteindre celle-ci à la nage. Là, sur une minuscule plage que surplombe la falaise, les attend Klaus Rälmund, mourant. Plus touché par l'épuisement que par ses blessures, il ne pourra guère être soigné, et il utilise ses dernières forces pour les implorer d'écouter son histoire... Il leur confie ce qu'il sait au sujet de lady Goldway. « Je vous en supplie, camarades, tâchez de retrouver ma belle et dites-lui que je n'ai jamais cessé de l'aimer. C'est une noble dame, très fortunée. Allez la voir de ma part et elle ne manquera pas de vous aider à regagner le continent... Mais surtout, par pitié, n'oubliez pas de lui dire que mes dernières pensées furent pour elle... »

On dirait bien qu'il ne reste plus aux aventuriers qu'à se mettre en quête de la dame de Goldway, s'ils désirent un jour fouler de nouveau la terre de leur patrie.

Goldway Hills

Imaginez un vieux manoir et son village cernés par les brumes, perchés au sommet d'une falaise où viennent se briser les vagues dans un perpétuel grondement sourd. Sifflement effrayant du vent glacé... Pour se mettre dans l'ambiance, quelques photographies touristiques de Cornouailles devraient suffire. C'est dans ce paysage que vont se retrouver les aventuriers après avoir gravi le promontoire. Le village est tout proche. À vrai dire, ses lumières auraient pu guider le *Konighafen* la nuit précédente, s'il n'y avait eu cette satanée brume pour les masquer!

À l'approche des personnages, les portes se ferment et les volets claquent, tandis que l'on rentre précipitamment brebis et moutons au fond des granges. Il est à peine midi, mais l'impression qui se dégage de ces quelques maisons délabrées est déjà bien lugubre... Il faudra un peu de temps aux PJ pour gagner la confiance des villageois, mais au bout de longues minutes passées à clamer leurs bonnes intentions, un berger sort pour les accueillir. Il parle un dialecte dérivé de l'occidental, tout à fait compréhensible malgré un accent prononcé. Petit à petit, le village se fait moins hostile. Les personnages peuvent apprendre qu'ils se trouvent à Goldway Hills, hameau appartenant à la châtelaine, lady Beth Goldway. Enfin, en théorie, car leur pauvre maîtresse ne s'est plus manifestée depuis plusieurs années... D'après les villageois, elle serait retenue prisonnière par des « démons » qui se sont installés dans son manoir. Ces derniers lancent régulièrement des raids sur la région, et repartent toujours avec plusieurs otages, principalement des femmes... Bien des habitants de Goldway Hills ont songé à s'exiler mais, pris au piège entre la mer et des marécages recouverts de brumes glaciales, ils n'ont finalement pas d'autre choix que d'accepter leur sort. La description des créatures, et le fait qu'elles soient toujours accompagnées dans leurs déplacements d'un épais brouillard, laisse à penser qu'il s'agit en fait de Fimirs (p. 218). Et comme un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, le village subit bientôt une de ces attaques.

Première escarmouche

Au milieu de la nuit, une trentaine de Fimirs (18 shearls, 10 fimms et 2 dirachs) lance l'assaut à la recherche de nourriture et de captifs. La brume magique qui les entoure les rend difficile à dénombrer et les Albionais sont trop terrorisés pour tenter une quelconque résistance. Selon les problèmes que leur créeront les aventuriers, les Fimirs emmènent un nombre plus ou moins important de prisonniers. Là encore, si l'un des PJ est de sexe féminin, et si les créatures parviennent à la neutraliser, elle pourrait être enlevée avec les autres. En effet, les Fimirs comptent beaucoup plus de mâles que de femelles, et enlèvent des humaines pour se reproduire. Signalons une chose importante : lors de ce raid, l'unique but des créatures est de se servir en vivres et en esclaves. Les aventuriers ne devraient donc pas trop souffrir de cette rencontre, les Fimirs n'étant pas là pour « casser du PJ » mais simplement pour prendre ce dont ils ont besoin. Ceux qui se retrouvent aux prises avec les personnages battent en retraite sitôt que leurs congénères ont obtenu tout ce qu'ils voulaient... et plus tôt encore si la résistance du groupe est trop énergique.

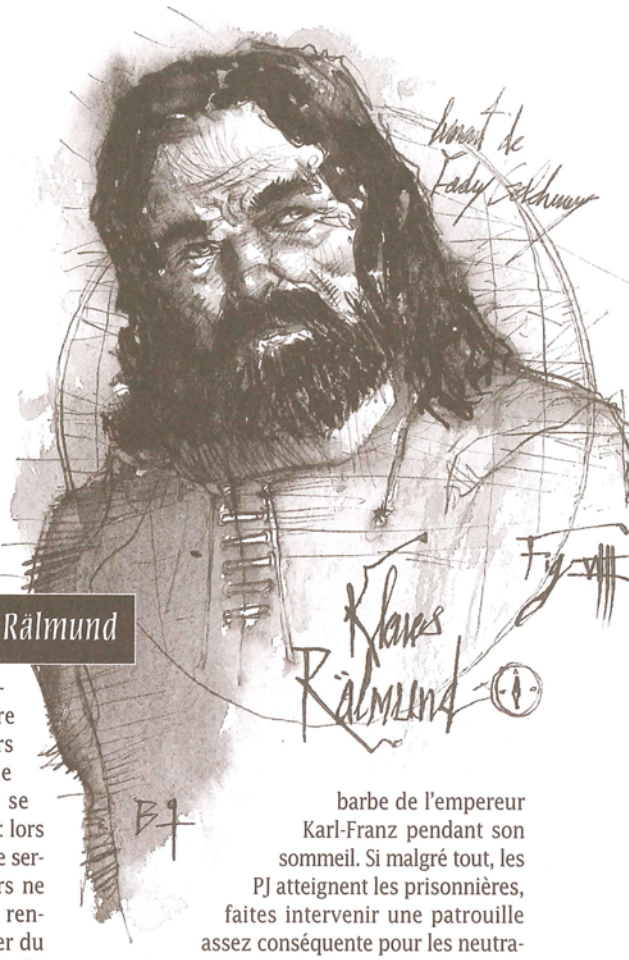
Peu après cet incident, les villageois rassemblent leurs économies et viennent trouver les aventuriers. Si ces derniers ont été blessés, le rebouteux local peut leur prodiguer quelques soins. La requête des Albionais est simple : ils sont prêts à verser 150 CO aux PJ, et même à leur construire une embarcation, si ceux-ci acceptent de délivrer leurs compagnes. En fait, à moins qu'ils ne meurent d'envie de s'aventurer seuls dans les profonds marais qui bordent la côte, nos voyageurs devraient naturellement être amenés à accepter. Certains d'entre eux pourraient même trouver essentiel, pour leur honneur, de porter secours à Goldway Hills et à sa châtelaine... À plus forte raison si l'une des leurs a été emmenée captive.

Plans de bataille

Les possibilités qui s'offrent à eux sont multiples, mais toutes relativement dangereuses...

● **L'assaut direct** : Comme ils ont pu le remarquer, les Fimirs sont nombreux, et il y en a beaucoup d'autres dans l'enceinte du manoir. Ils sont tout à fait capables de réduire le groupe en bouillie. Toute tentative de ce genre sera au mieux très, très délicate, et au pire franchement suicidaire.

● **Le commando discret** : C'est déjà un peu plus raisonnable. Les villageois peuvent indiquer un souterrain donnant sur les oubliettes. Ce qu'ils ignorent, c'est que les Fimirs ont découvert ce passage depuis longtemps, et y ont placé un poste de garde. Le reste du manoir est également truffé de ces créatures, et il est aussi facile de se frayer un chemin jusqu'aux cellules que d'aller tirer la barbe de l'empereur Karl-Franz pendant son sommeil. Si malgré tout, les PJ atteignent les prisonnières, faites intervenir une patrouille assez conséquente pour les neutraliser. Il est important que les aventuriers soient pris, et qu'ils soient pris vivants (si vous voulez continuer l'aventure, du moins). Les Fimirs pourront utiliser des sortilèges ou tout simplement tenter de les assommer.



● **La mission diplomatique** : Tenter de parlementer? Avec des Fimirs? Vous allez rire, mais c'est certainement la solution la plus simple et la meilleure. En effet, les PJ qui arrivent à découvert et sans manifester d'hostilité seront conduits poliment vers la grande cour du manoir, où les attend une réunion de nobles Fimirs. Une femme, visiblement enceinte de plusieurs mois et enfermée dans une minuscule cage suspendue, se balance au-dessus des maléfiques créatures. Il s'agit bien sûr de la dame de Goldway, malgré son état de nudité et de crasse, qui l'éloigne quelque peu de la description lumineuse qu'en faisait le capitaine Rälmund. Voyons ce qui a pu se passer pour qu'elle finisse ainsi...

Au cœur des ténèbres

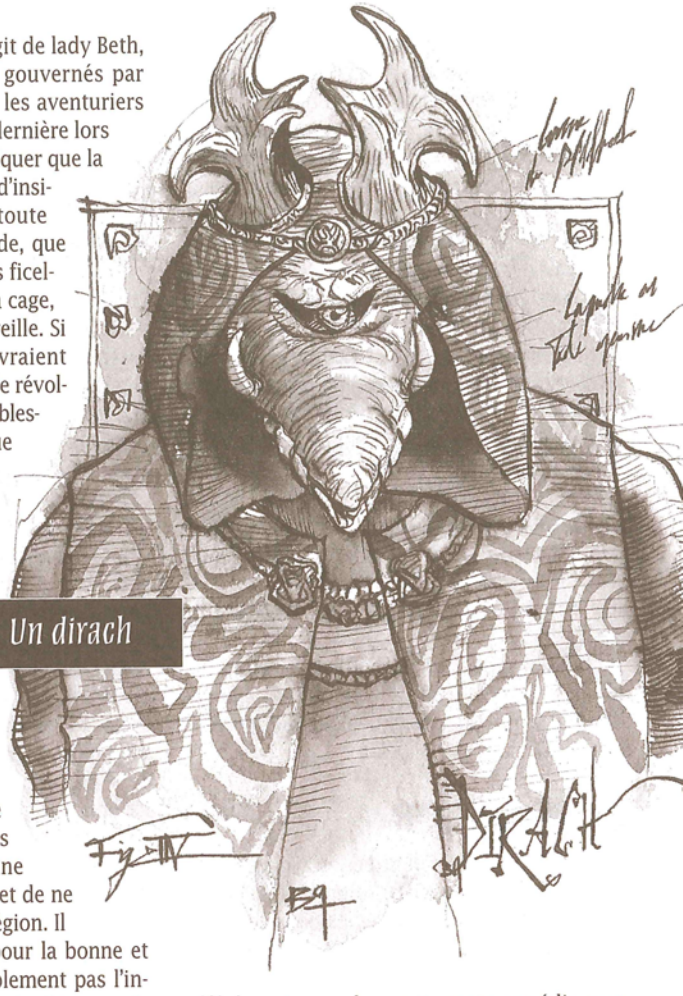
En fait, les choses sont loin d'être aussi limpides qu'il y paraît. Lady Beth n'a vraiment aucun besoin d'être sauvée! Cette jolie blonde n'a jamais été douce et romantique comme le pauvre Rälmund le croyait. Si sa présence à Nuln tenait effectivement aux enseignements d'un maître, il s'agissait d'un sorcier démoniste auprès duquel la jeune fille était venue parfaire ses connaissances.

La châtelaine de Goldway a toujours eu l'âme plus noire que le charbon, et s'est laissée tenter dès son plus jeune âge par les formes déviantes de la magie. De retour chez elle après son apprentissage à Nuln, elle fit la rencontre d'un clan de Fimirs, dont la meargh (reine-sorcière) venait de décéder sans héritière. Après maintes péripéties, lady Beth prit le contrôle de ce clan et, grâce à ses pouvoirs de démoniste, se fit accepter comme

nouvelle meargh par la petite société. N'oublions pas que les Fimirs sont souvent décrits comme mi-hommes, mi-démons et que le démonisme est leur type de magie naturel.
Cela fait bientôt six ans qu'elle vit avec « son peuple » dans le vieux manoir familial, portant les enfants des Fimirs dans l'espoir de donner naissance à une femelle (qui, rappelons-le, sont rarissimes au sein de cette race).
De nature ambitieuse, elle projette aussi de s'emparer d'Albion avec l'aide d'un monstrueux démon qu'elle se prépare à invoquer. Hélas pour elle, il lui manque l'ingrédient principal pour cette invocation : un puissant artefact nommé « la pierre de brume ». Cette dernière se trouve dans un lieu reculé et maudit, l'île Éternelle, la patrie originelle de la race fimir. Bien qu'abandonnée depuis maintes générations, cette île est taboue pour les Fimirs, et aucun d'eux n'a jamais osé s'y aventurer. C'est dire si l'arrivée d'aventuriers dans son village représente une aubaine pour la châtelaine ! Elle décide immédiatement de déléguer la sale besogne d'aller chercher la pierre aux PJ, en échange de la libération des esclaves femelles. Quant aux quelques mâles récemment enlevés, les Fimirs prétendront qu'ils sont déjà morts, car lady Beth a aussi besoin d'eux pour l'invocation. Enfin, d'eux… de leur cœur, pour être précis.

« Nous voulons négocier »

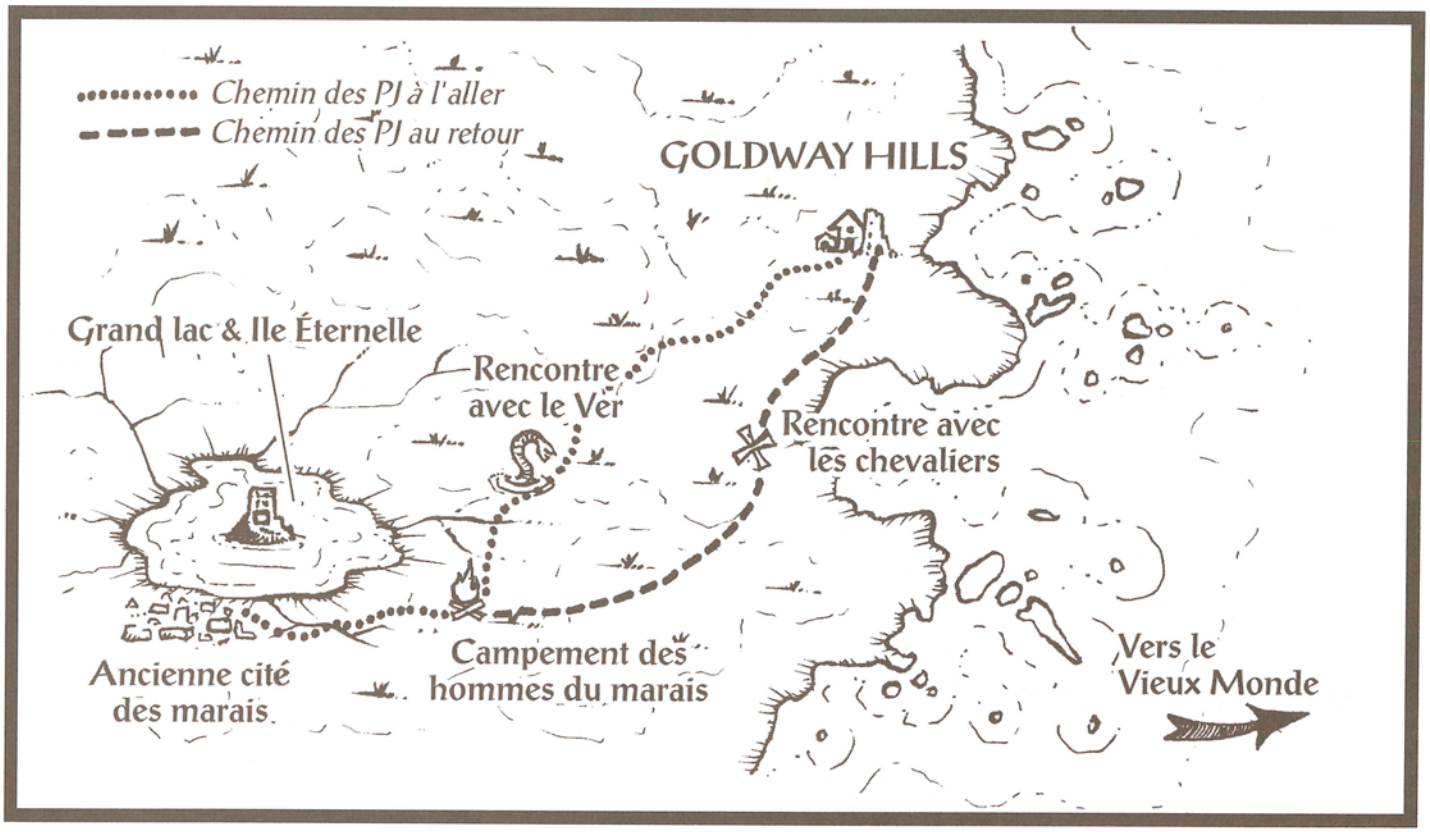
Voilà donc pourquoi il faut que, d'une manière ou d'une autre, les PJ arrivent jusqu'à la cour où se tient la « réunion ». S'ils se sont fait prendre en tentant de pénétrer dans le manoir, ils seront livrés pieds et poings liés à l'assistance ; si c'est de leur plein gré qu'ils se sont présentés, ils seront libres de leurs mouvements. Dans tous les cas, Lady Beth feint d'être la prisonnière pathétique des odieux Fimirs. Sont présents six dirachs et une dizaine de fimms, sans compter les nombreuses sentinelles du manoir, prêtes à accourir au moindre signe de violence. Les deux fimms qui participeront aux négociations se nomment Reahstom et Keahrzem. Ils baragouinent un occidental corrompu par des intonations empruntées au langage démonique. C'est pourquoi la belle dame de Goldway, toujours dans sa cage, assiste à la rencontre, soi-disant pour « traduire en un meilleur langage » les volontés de ses ravisseurs. Quant à Reahstom et Keahrzem, ils sont richement vêtus de parures ornées de grenats et représentent vraisemblablement les plus nobles individus de la communauté.
S'ils ne font que réciter la leçon que leur a apprise leur reine, ils le font avec un certain charisme et une intelligence vicieuse, étonnante pour des membres de leur race. Leur comportement est celui de vrais chefs et les personnages ne devraient pas avoir l'occasion de comprendre qu'ils reçoivent leurs ordres d'une autorité supérieure. Notons cependant que les aventuriers disposant du sortilège de magie mineure Don des langues pourront entendre de-ci de-là (murmures entre shearls, conversations lointaines de gardes s'exprimant à voix haute) divers propos respectueux faisant référence à une mystérieuse « maîtresse ».
Même dans ce cas, il est peu probable que les personnages se doutent qu'il s'agit de lady Beth, les Fimirs étant communément gouvernés par une mère-sorcière, la meargh. Si les aventuriers s'étonnent de l'absence de cette dernière lors de la réunion on pourra leur expliquer que la meargh ne s'entretient pas avec « d'insignifiants humains ». Évitez de toute façon qu'ils découvrent, à ce stade, que c'est la jolie châtelaine qui tire les ficelles. Solidement enfermée dans sa cage, lady Beth joue la comédie à merveille. Si vous jouez finement, les PJ devraient éprouver un profond sentiment de révolte envers cet avilissement de la noblesse et de la grâce. Elle explique que son propre sort importe peu, mais supplie les aventuriers d'accéder à la requête des Fimirs, afin que les otages soient libérées, et que d'autres ne subissent pas le même destin qu'elle. Durant la discussion, Reahstom se montre beaucoup plus conciliant que Keahrzem et n'est, c'est le moins qu'on puisse dire, pas avare de promesses malgré les protestations de son acolyte. Il propose par exemple, si les aventuriers semblent réticents, de signer une trêve avec le village de Goldway et de ne plus lancer de raids dans cette région. Il promet tout cela et bien plus, pour la bonne et simple raison qu'il n'a tout simplement pas l'intention de tenir parole, et qu'il espère bien que la maîtresse des lieux se rangera à son avis.


Un dirach

La mission que « les Fimirs » voudraient confier aux PJ est la suivante. Le groupe doit se rendre, à l'aide d'une carte succincte, jusqu'à une île se situant au centre des marais. Là, ils retrouveront la pierre de brume, un objet antique dont la valeur est soi-disant purement sentimentale aux yeux des Fimirs, et la ramèneront au manoir. En échange, les créatures s'engagent à libérer toutes les femelles humaines, y compris lady Beth si les PJ en font la demande – pour ce que cela peut leur coûter…
Les deux Fimirs reviennent plusieurs fois sur le fait que la pierre de brume ne représente aucun risque pour l'humanité et que les personnages ne doivent pas avoir l'impression de trahir leur espèce. Selon eux, il s'agit uniquement d'une antique relique, datant du temps où leur race était plus puissante et plus fière, dominant de larges régions. Ils expliqueront plusieurs fois que sa présence auprès d'eux n'est que justice, et tenteront de présenter leur proposition comme un acte de pure bonté, témoignant d'un désir de trêve entre les humains et leur propre race. Bien sûr, les aventuriers sont tout à fait capables de flairer l'entourloupe et ils auront raison, mais à quoi peut-on s'attendre de la part de Fimirs ? Après tout, si cette démonstration de bons sentiments ressemble bien à une mascarade, il reste néanmoins les otages à délivrer… et rien ne permet d'être sûr que les créatures ne tiendront pas parole sur ce point.
Bien entendu, la châtelaine est l'unique instigatrice de cette quête et n'a nullement l'intention de libérer qui que ce soit si elle peut l'éviter. Elle a préféré mettre en place cette vaste comédie pour mieux s'assurer l'aide des aventuriers, et présenter la pierre comme un objet sans danger. Si l'une des leurs a été faite prisonnière, les PJ peuvent obtenir sa libération sur-le-champ… à condition bien sûr d'accepter la mission. En cas de refus, lady Beth les supplie encore un peu (soyez convaincant !) et finit, en désespoir de cause, par lancer ses Fimirs sur eux (bonne chance !).
Dès que les personnages sont prêts à se mettre en route, on leur confie la carte des marais (effectivement peu précise) et quelques provisions nécessaires.

Péripéties

Le voyage à travers le marais va être un véritable enfer. La brume pénètre tous les vêtements et les imprègne d'une humidité glacée. Les PJ ne voient jamais à plus de quelques mètres. Le niveau de l'eau atteint souvent leurs cuisses et d'ignobles bestioles rampantes s'insinuent sous leurs armures, tandis qu'une végétation putride semble prendre un malin plaisir à les faire trébucher à chaque instant. La carte indique quatre jours de voyage jusqu'à l'ancienne île des Fimirs. Laissez les joueurs vous décrire comment leurs personnages comptent s'y prendre pour passer les nuits, par exemple, ou conserver au sec ce qui doit l'être, instruments à feu, lampes, matériel d'écriture, etc. Pour bien rendre l'atmosphère oppressante de l'endroit, il serait bon de soumettre les aventuriers à quelques petites contrariétés comme des nuées de moustiques ou des sangsues (p. 242, considérez les moustiques du marais comme des scarabées et les sangsues comme des



tiques). De plus, le brouillard rend la visibilité très mauvaise : tant qu'ils seront dans cet environnement, les PJ subissent un malus de 10% à leur CC et voient leur CT et leur M divisés par deux.

Au bout de leur troisième jour de voyage dans ces conditions difficiles, les personnages sont témoins de la scène suivante : un homme seul, vêtu d'une veste et d'une jupe de cuir, se trouve aux prises avec un ver des marais (p. 247). Le gigantesque monstre semble bien avoir le dessus et l'homme appelle à l'aide dès qu'il aperçoit des sauveurs potentiels. Il est possible que les PJ hésitent quelque peu à se lancer dans la bataille, estimant que leurs propres problèmes suffisent. Laissez-les agir comme ils l'entendent, ils auront l'occasion plus tard de se mordre les doigts pour leur manque d'humanité.

S'ils décident d'intervenir, la bête fuira dès qu'elle aura perdu plus de huit points de Blessure. L'homme les remercie avec gravité, mais reste méfiant, et la lueur farouche qui anime son regard ne disparaît pas. Dans un patois légèrement différent de celui employé par les Albionais de Goldway, il leur explique qu'il se nomme Angus et qu'il fait partie du peuple du marais. Les siens ont établi leur campement à une heure de marche. Si les aventuriers en font la demande, il accepte de les y conduire pour passer la nuit. Toutefois, il ne le propose pas de lui-même.

Le village des marais

Les compatriotes d'Angus accueillent les PJ fraîchement, mais se montrent plus courtois dès qu'ils apprennent ce qu'ils ont fait. Ils restent néanmoins quelque peu distants vis-à-vis des étrangers. Leur mode de vie nomade et leur comportement farouche peuvent sembler étonnant chez des hommes armés d'épées en fer et portant des vêtements plutôt civilisés.

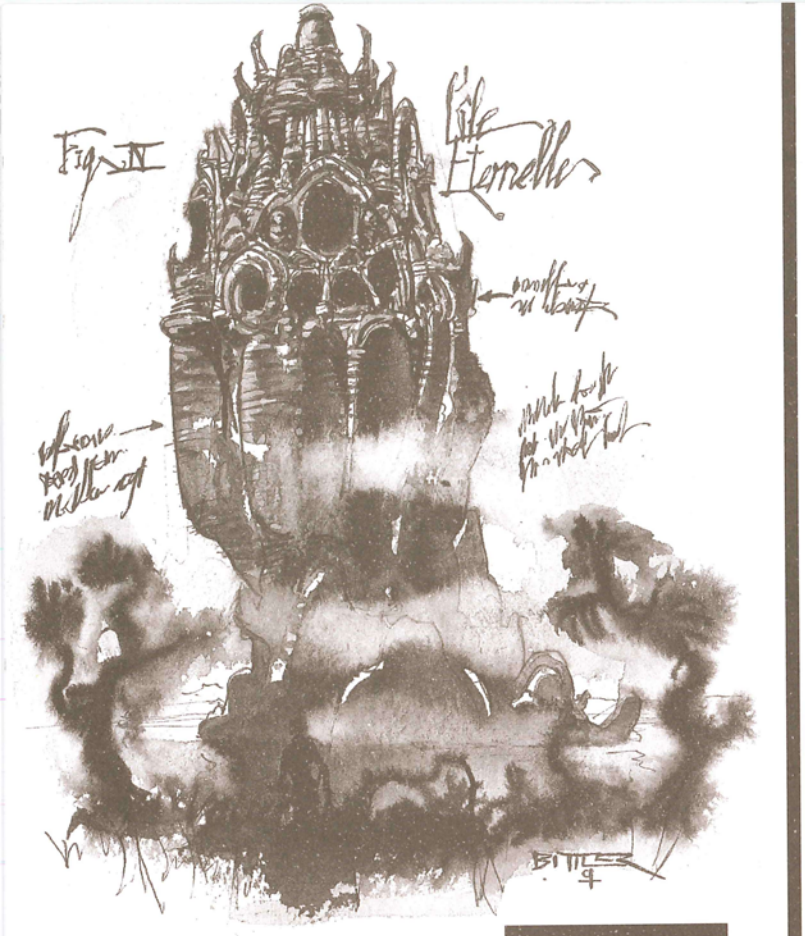
Si les aventuriers n'ont pas porté secours à l'homme en difficulté, ils tombent sur le campement par hasard, mais ils devront alors marcher sur des œufs pour ne pas provoquer un combat. Les hommes du marais étant par nature très... « réservés », ils ont tendance à charger d'abord et poser les questions ensuite. D'ailleurs, quand on connaît l'histoire de leur peuple, on peut les comprendre. Ces Albionais possédaient une cité prospère au cœur des marais, qui faisait office d'étape obligée pour tous les voyageurs désireux de traverser Albion. Ils vivaient bien, en tant que marchands ou guides. Il y a dix ans, une île de roche noire a surgi du Grand Lac, au centre de leur cité. Elle était surmontée d'une forteresse d'obsidienne, et il en sortait une brume opaque qui ne tarda pas à envahir toute la région. La nuit suivante, une horde de démons (des vrais, cette fois) ravagea la ville en ne laissant que des ruines. Les marais devinrent un pays désolé où plus aucun voyageur n'ose s'aventurer. Les survivants du peuple des marais durent se résoudre à vivre en nomades, se défendant sans cesse contre les nombreux périls de ces lieux.

En apprenant la destination des PJ, les hommes du clan tentent vaguement de les en dissuader, comme mus par une crainte respectueuse. Finalement, et seulement si les aventuriers ont prêté main forte à leur frère contre le ver des marais, quelques jeunes gens courageux accepteront d'accompagner l'expédition pour lui servir de guide jusqu'à l'île Éternelle. Ils sont une dizaine au maximum, et partent dans l'espoir de ramener quelques objets utiles des décombres de leur cité, plus que pour aider les PJ.

L'île Éternelle

Le dernier jour de voyage est semblable aux précédents, sauf si des hommes du marais accompagnent les PJ. Dans ce cas, ils sauront leur éviter les désagréments qui font le quotidien du voyageur étranger. Le brouillard ne cesse de s'épaissir, et la nuit est tombée lorsque l'expédition atteint les ruines de l'ancienne cité des marais. Peut-être les PJ voudront-ils se livrer à quelques pillages : improvisez alors quelques bricoles plus ou moins rouillés, de valeur variable (mais restez raisonnable !). De plus, cela risque fort de leur attirer l'inimité des hommes du marais s'ils ont la chance d'en avoir à leurs côtés. Maintenant, deux possibilités s'offrent aux aventuriers. La première est de trouver un endroit pour dormir et d'attendre que le jour se lève pour aller explorer l'île et sa forteresse ; la seconde est de continuer leur chemin directement, malgré l'obscurité.

Dans ce dernier cas, il est peu probable que leurs guides (s'ils en ont) acceptent de les accompagner. Il leur faudra trouver seuls un canot intact pour franchir le lac, et ils devront aussi se montrer très prudents pour éviter les nombreux écueils qui entourent l'île. Tout cela dans l'obscurité et le brouillard, bien sûr... De jour, les choses seront un peu plus simples, mais l'île, dominée par sa forteresse de pierre noire, reste très impressionnante. Les PJ devront rassembler une bonne dose de courage pour décider de s'en approcher, tant l'aura qu'elle dégage est lugubre. Si les guides sont présents, ils ne viendront qu'à condition d'avoir été sérieusement baratinés. L'île semble déserte... les lourdes portes de la citadelle sont fermées, mais il est possible d'y pénétrer par une poterne. À l'intérieur, il règne une obscurité surnaturelle qui semble absorber la lumière des torches (réduisez leur portée de moitié). Des murs de brume forment un rempart contre le soleil le long des rares fenêtres. La poterne donne dans un petit hall, qui débouche sur un dédale de couloirs où l'odeur de la vase est omniprésente. Par endroits, des algues séchées



L'île éternelle

tapissent les murs. Les pas des aventuriers résonnent dans le silence et tout est d'un calme angoissant. Malgré tout, l'endroit n'est pas tout à fait aussi mort qu'il en a l'air et les PJ vont devoir surmonter quelques embûches pour parvenir jusqu'à la pierre de brume. En effet, cette forteresse, aujourd'hui abandonnée, a été la capitale de la race des Fimirs. La plupart des pièces qui bordent les couloirs menant au centre de la citadelle sont gardées par au moins un démon mineur (p. 257). De nuit, ils sont beaucoup plus nombreux. De plus, des dizaines de spectres (p. 254) de Fimirs hantent les lieux, et ils deviennent de plus en plus nombreux au fur et à mesure que l'on approche de la pierre de brume, située dans la grande salle centrale. Cette pièce forme un grand hexagone d'où partent les couloirs qui relient les différentes parties de la forteresse entre elles (le but de la manœuvre est de faire très peur aux joueurs, pas de massacrer leurs personnages. Ayez donc la main légère sur les combats).

Pas touche !

Au cœur de la salle centrale, une pierre grise, couleur de brouillard, est posée sur un piédestal d'obsidienne. Chose très curieuse, celui-ci est placé juste en dessous d'un orifice taillé dans le plafond pour laisser passer la lumière du soleil. Bien que ce rayon lumineux soit vite absorbé par les ténèbres qui règnent ici, il éclaire suffisamment les alentours pour mettre en évidence une grande fresque qui couvre le sol et les murs. Elle représente des formes aux perspectives improbables (rappelons que les Fimirs n'ont qu'un œil central et qu'ils sont loin de voir comme les humains) mais un observateur attentif pourra y déceler une scène de cataclysme. Les personnages représentés semblent tous fuir un lieu qui pourrait ressembler... à la citadelle de l'île Éternelle (jet d'Int). Tout autour de la fresque, le long des murs de la salle, sont gravés des motifs qui font penser à des eaux déchaînées. Il appartient maintenant aux PJ de faire les bons choix, s'ils ne veulent pas que leur petite expédition ne se transforme en apocalypse. Tout d'abord, il conviendrait qu'ils se posent la question suivante : pourquoi les Fimirs, peuple du brouillard et de l'obscurité, ont-ils placé leur relique la plus sacrée en pleine lumière ? Cela devrait amener les PNJ à comprendre combien sa place est importante, et combien il pourrait s'avérer dangereux de la déplacer sans précaution. En effet, si même les Fimirs ont pris soin de la positionner ainsi, malgré leur horreur du soleil, c'est parce qu'ils avaient compris qu'il s'agit de l'unique solution pour éviter un grand désastre. Comme on l'a vu, la pierre de brume est l'ingrédient primordial de l'invocation d'un démon très puissant. Celui-ci serait, selon la légende, le père de la race des Fimirs. Mais cette pierre est aussi un artefact de pouvoir qui emprisonne l'armée des serviteurs de ce seigneur démon.

Dès que la pierre est plongée dans les ténèbres, une bonne centaine de démons mineurs sont libérés et se dispersent à travers la forteresse. Si les aventuriers sont venus de nuit, ils auront de toute façon été confrontés à cette horde de gardiens, sitôt mis le pied dans la citadelle. Les démons peuvent aussi se rendre dans la cité du peuple du marais (comme ils l'ont fait par le passé) mais ils y sont alors sujets à l'instabilité, et préfèrent l'éviter. C'est pourquoi les Fimirs avaient pris garde de laisser l'artefact à la lumière toute la journée et d'installer aux sorties de cette salle d'énormes portes de pierre qu'ils fermaient soigneusement chaque soir. Pour les PJ, la solution consiste à transporter la pierre de brume à proximité d'une forte source de lumière (fixée contre une bonne lampe à huile ou attachée à au moins deux torches) jusqu'au dehors, où la lumière du soleil se charge de neutraliser le maléfice... s'il fait jour. Bien entendu, c'est une bonne idée de répéter ce stratagème dès la nuit suivante. Si les aventuriers réveillent les démons, rappelez-vous qu'ils sont toujours sujets à l'instabilité à l'extérieur de l'île Éternelle.

Quant à la fresque, elle représente l'engloutissement de l'île, qui disparaît régulièrement sous les eaux pour réapparaître un peu plus tard n'importe où dans le nord-ouest du Vieux Monde. Si vous souhaitez rajouter une scène à grand spectacle, le sol commence à trembler juste quand les PJ sont en train de partir avec la pierre. Là encore, contentez-vous de leur donner quelques frayeurs et obligez-les à protéger leurs sources de lumière. Avouez qu'avoir sur les bras un déluge d'apocalypse plus une horde de démons serait pour le moins embarrassant...

Si, finalement, les aventuriers s'en sortent et parviennent à quitter l'île avec la pierre de brume, ils pourront regagner sans encombre le campement du clan des hommes des marais. Ils pourront s'y reposer et y panser leurs blessures. De plus, leurs hôtes leur expliquent un itinéraire moins dangereux pour le retour. Ce chemin, longeant la côte, a l'avantage d'être plus sec et moins envahi par les brumes. Dans le cas où les PJ ne se seraient pas fait des alliés du farouche peuple du marais, ils devront à nouveau patauger dans les fondrières et attendre leur retour à Goldway Hills pour se reposer – peut-être !

Pour finir sur les hommes des marais, il est probable qu'ils regagnent les ruines de leur cité maintenant que l'île a disparu. À l'avenir, les aventuriers qui ont noué de bonnes relations avec ce peuple pourront toujours y trouver du soutien et un bon accueil.

Au service de Sa Majesté

Quel que soit l'itinéraire emprunté par les PJ, ils font, peu avant leur arrivée à Goldway Hills, la rencontre d'une douzaine de chevaliers, qui les saluent avec une grande politesse. Leurs armures sont bosselées et leurs vêtements défraîchis, mais des sourires chaleureux éclairent leurs mines fatiguées. Ils se présentent comme « chevaliers du roi d'Albion, errant bien loin de la cour à la recherche de gloire, de fortune et d'aventure ! ». C'est un groupe de joyeux compagnons, qui proposent aussitôt aux aventuriers de faire un bout de route ensemble.

Chemin faisant, les chevaliers se montrent d'agréable société, et s'enquièrent de la présence des personnages dans ces lieux peu (et mal) fréquentés. Si la pierre est transportée de manière visible (comme ce doit sûrement être le cas, pour qu'elle puisse bénéficier des rayons du soleil), ils interrogent les PJ sur sa nature. Quelle que soit la réponse, l'un d'eux reste pensif. Un peu plus tard, il s'entretient à voix basse avec les autres, puis ils viennent leur parler en ces termes : « Notre preux compagnon Williem s'est souvenu d'un vieux conte qui traite d'une pierre maudite, apparentée aux démons. Nous avons de bonnes raisons de croire que c'est celle-là même que vous transportez. C'est donc au nom du roi que nous vous demandons de nous la confier pour que nous la ramenions à la capitale afin, bien sûr, de la détruire et de rompre son pouvoir maléfique ». À partir de là, toute l'histoire risque de sortir. En apprenant l'existence de Fimirs non loin, et le fait qu'ils retiennent prisonnières d'innocentes paysannes et surtout une lady, les chevaliers décident de suivre les aventuriers et de les aider à détruire cette menace. En effet, ces monstres sont relativement courants en Albion et la population a appris à les détester. Lord Milfried, le chef du groupe des chevaliers, détient un objet béni qui lui a toujours été particulièrement utile contre les Fimirs. Il s'agit d'un cor de métal blanc poli, qui possède le pouvoir de dissiper les brumes et

Démon mineur

« Joutons, mes amis ! »

Pour ce qui est des épreuves mineures, si les PJ acceptent de jouer le jeu, les chevaliers émettent les suggestions suivantes :

— concours de manœuvres équestres,
— joute amicale, à mains nues ou sans porter les coups,
— tir à l'arc,
— concours d'éloquence (par exemple vanter les qualités de la dame de ses pensées pendant cinq minutes chrono).

Naturellement, les PJ sont libres de trouver cette petite partie de campagne lassante, mais les chevaliers ont leurs principes... Ils se froissent vite si l'on critique leurs habitudes, et font remarquer qu'ils se montrent déjà beaux princes de ne pas prendre la pierre par la force, alors que ce n'est après tout que leur devoir.

de répandre une lumière semblable à celle du soleil. Comme on le verra à la fin du scénario, cet artefact est d'un intérêt primordial pour les personnages.

C'est de bon cœur que les chevaliers proposent leur aide, portés par une haine sincère des Fimirs et par leur soif de gloire : cette véritable chance ne devrait pas être ignorée par les aventuriers, surtout après que Lord Milfried leur ait fait part de l'existence de son cor magique. Quoi qu'il en soit, lui et les siens restent néanmoins très fermes sur l'idée que l'un d'eux doit s'en retourner à la cour pour remettre la pierre de brume aux prêtres et aux sages. En cas de refus catégorique des PJ, ils restent courtois et proposent de régler ce différend par quelques épreuves chevaleresques. Il sont fermement résolus à ramener cet objet maléfique en lieu sûr, et en font une question d'honneur. Ils sont donc prêts à aller jusqu'au jugement des dieux (par les armes). Même dans ce cas, ils restent loyaux et ne combattent qu'à un contre un.

Et maintenant ?

La suite du scénario dépend du résultat des négociations avec les chevaliers. Il y a en gros trois cas de figure.

● Soit les PJ acceptent la proposition des gentilshommes. Ceux-ci les accompagnent pour régler leur compte aux Fimirs, à l'exception du vieux Théodus, qui emmène la pierre. C'est la meilleure solution si vous voulez que cette histoire connaisse un dénouement heureux.

● Soit les PJ refusent, mais perdent la pierre de brume au jeu ou en combat, auquel cas la moitié des chevaliers prend quand même la route de Goldway Hills. Cette alternative laisse pressentir une fin plutôt catastrophique, car l'affrontement final (qui a toutes les chances de se produire) verra sans doute le massacre des chevaliers et des aventuriers. Ils sont trop peu nombreux et incapables de faire face à une telle horde de Fimirs sans le cor de lord Milfried... et ce dernier fait partie du groupe qui est retourné à la cour.

● Soit, enfin, ils refusent et réussissent à garder la relique. Dans ce cas, les chevaliers les suivent discrètement, de loin, et interviennent lors de la dernière partie du scénario pour reprendre la pierre et participer au combat contre les Fimirs. S'il y a eu affrontement entre les chevaliers et les PJ et que des PJ ont été blessés, les chevaliers leur prodiguent les premiers soins et leur souhaitent bonne chance, et ce sans amertume... s'il n'y a pas eu mort d'homme, bien entendu.

Et si... les aventuriers laissent tomber ?

Après tout, ce n'est pas leur guerre... Les chevaliers sont là pour protéger les Albionais, pourquoi s'en mêler ? S'ils demandent à être rapatriés dans le Vieux Monde toutes affaires cessantes, ils passent pour des lâches aux yeux des gentilshommes, mais ceux-ci acceptent qu'ils rentrent à la capitale avec leur compagnon chargé de ramener la pierre. Les autres chevaliers, quant à eux, continuent vers Goldway Hills pour tenter de délivrer les prisonnières. Lord Milfried précise aux PJ que leur capitale se situe à plusieurs semaines d'un voyage difficile et périlleux. Les aventuriers devraient comprendre que le meilleur choix pour eux consiste à s'acquitter de leur mission initiale, c'est-à-dire délivrer les habitantes de Goldway. Ce n'est pas beaucoup plus dangereux que de traverser, en petit nombre, des terres inconnues, et c'est le moyen le plus rapide de rentrer chez eux. D'ailleurs, même au cas où les PJ désireraient rester quelque temps en Albion, ce comportement honorable leur attirera les bonnes grâces de la population de Goldway Hills... et des chevaliers, qui les introduiront à la cour.

Ultime trahison

Ici encore, tout dépend de si les personnages arrivent seuls ou accompagnés des chevaliers.

● **Cas numéro un** : Les PJ apportent la pierre comme convenu (ce qui signifie que les chevaliers les suivent à leur insu) et demandent la libération des Albionaises. Sitôt l'artefact entre leurs mains, les Fimirs le remettent à lady Beth. Celle-ci congédie alors les aventuriers, se révélant sous son véritable jour, et entame l'invocation de son terrifiant allié. Si les PJ insistent trop pour que les villageoises soient libérées, les Fimirs attaquent, mais les chevaliers viennent prêter main forte au groupe dès le troisième round de combat. Une bonne idée de la part des PJ serait d'exiger la libération des captives avant de donner la pierre. La démoniste, pressée de commencer son rituel, accepte de libérer ces quelques femelles insignifiantes. Bien sûr, cela n'empêche pas les chevaliers d'attaquer. Ils veulent délivrer lady Beth !

● **Cas numéro deux** : Les PJ et les chevaliers arrivent côte à côte pour en découdre avec les Fimirs. Il y a en tout 25 shearls, 15 fimms et 5 dirachs, qui n'hésitent pas à utiliser leurs sorts de magie démonique et à invoquer à tour de bras. Les aventuriers seraient donc bien inspirés de préparer un plan d'action solide, même s'il leur faut pour cela modérer les ardeurs de leurs vaillants compagnons. Lady Beth est une démoniste de niveau 4, et elle soutient les Fimirs au mieux de ses considérables possibilités. Le réel atout que possèdent les « gentils » réside dans l'utilisation du cor de lord Milfried. En effet, celui-ci provoque une véritable panique dans les rangs des Fimirs. Considérez que cet artefact annule les effets du brouillard magique (voir p. 218) mis en place par les dirachs, et crée des conditions identiques à celles de la lumière du jour. Comme les règles de base le précisent, les Fimirs ne supportent pas la pureté des rayons solaires, et ils doivent réussir un jet de Commandement à chaque fois qu'ils y sont confrontés, sous peine d'être sujet à la stupidité (p. 71).

Après avoir sonné du cor, les chevaliers se jettent dans la mêlée pour profiter de la consternation de leurs ennemis. Ce sera alors le tour des PJ de subir un effet de surprise, puisque la maîtresse des lieux prend aussitôt le parti des Fimirs. Le soin de s'occuper d'elle revient aux personnages, les gentilshommes ayant pour principe de ne point s'en prendre à une dame (et oui, cela

s'applique aussi aux reines-sorcières d'un peuple inhumain). Quelques Fimirs auront sans doute plus ou moins bien résisté au pouvoir du cor, et feront des adversaires à la hauteur des chevaliers (ou des aventuriers, si ceux-ci règlent trop rapidement son compte à lady Beth).

LES PNJ

Pour Warhammer

▶ Klaus Rälmund, amoureux transi et bientôt noyé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	4	9	40	2	40	45	30	40	30	30

Équipement : Veste de cuir, épée, matériel de navigation.
C'est un homme de belle allure, malgré un visage ruiné par les voyages et l'alcool. Il sait se montrer bon camarade, bien qu'il soit sujet à de longues périodes de mélancolie.

▶ Lady Goldway, démoniste de niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	2	3	7	70	2	50	50	70	70	70	50

Équipement : Dague, composants de sorts.
Sorts : en choisir trois par niveau en magie de bataille et démonisme.
Points de magie : 60.
Cette jeune femme dissimule un cœur de pierre et une froide ambition sous une grande beauté. Elle n'éprouve de l'affection que pour les Fimirs, qui partagent son goût de l'obscurité humide et de la cruauté.

▶ Les hommes du marais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	9	40	2	29	29	29	40	29	20

Équipement : Vêtements de cuir dur, arme simple, bouclier.
Ces gens méfiants et secs font néanmoins de fameux alliés dans l'adversité. Ils connaissent le marais comme leur poche et n'y craignent quasiment rien.

▶ Les chevaliers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	45	5	4	12	50	3	30	50	35	40	40	45

Équipement : Armure de plaques, bouclier, épée à deux mains, fléau à deux mains, lance de joute, cheval de guerre.
Ce groupe d'hommes valeureux, dont les âges varient entre vingt et quarante ans, a en commun les qualités de bravoure, de générosité et de noblesse. Côté intellect, c'est un peu moins brillant, mais ils ont tendance à être plus propres et moins rudes que les autres grands voyageurs qu'on rencontre habituellement sur les grands chemins.

▶ Les shearls

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	9	4	3	11	20	1	18	18	14	18	18	14

▶ Les fimms

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	19	5	3	11	30	1	18	18	14	18	18	14

(sauf les nobles : CC +10, CT +10, E +1, B +1d6, I +10, A +1, Dex +10, Cd +10, Int +10, Cl +10, FM+10)

▶ Les dirachs

Comme les shearls sauf Int 34, Cd 28 et FM 38.

▶ Les spectres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	0	18	18	18	18	29

Ce sont les spectres des Fimirs qui habitaient autrefois la citadelle de l'île. Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques. Un personnage touché par un spectre ne pourra ni attaquer ni bouger pendant 2d6 tours, sauf s'il réussit un test de Volonté.

▶ Les démons mineurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Il s'agit des gardiens de l'île Éternelle ou de l'armée démoniaque contenue dans la pierre de brume.

Faites de ce combat un moment mémorable. Ce n'est pas tous les jours que les aventuriers se retrouvent dans une telle galère ! Quoi qu'il arrive, les chevaliers empêchent la châtelaine de réussir sa terrible invocation. Cependant, si les PJ perdent cette bataille et parviennent à en sortir vivants, ils feraient mieux de quitter les terres de Goldway au plus vite. Lady Beth n'est pas femme à oublier de sitôt les gredins qui contrarient ses ambitions.

Conclusion

En cas de défaite de la démoniste, les aventuriers seront parvenus à libérer les femmes de Goldway Hills et ils y auront gagné la reconnaissance éternelle de ce petit peuple de bergers. Ceux-ci leur construisent comme promis une embarcation pour retourner sur le continent, à moins que les PJ ne préfèrent s'attarder en Albion, par exemple pour visiter la capitale et la cour. Le roi et sa chevalerie ont été volontairement laissés dans l'ombre afin d'accorder au MJ une plus grande liberté lors de ses prochains scénarios. Après tout, rien ne vous empêche de mettre en place une campagne dans une cour proche de Camelot, en échangeant les chevaliers Panthères de l'Empire contre une Table ronde dans la plus pure tradition arthurienne. Dans cette optique, il y a fort à parier que la foi antique et le druidisme seront en Albion plus à l'honneur que les religions « modernes » du continent.
Si les PJ ont connu une débâcle, il leur deviendra plus difficile de rejoindre leur terre natale. En effet, les navires faisant la liaison entre l'île d'Albion et le reste du Vieux Monde sont rarissimes. Peut-être pourront-ils trouver refuge parmi le peuple du marais et participer à la reconstruction de leur cité ? Si vous trouvez ennuyeux de voir votre groupe d'aventuriers coincés sur une île lointaine, vous n'avez qu'à vous arranger pour que des sujets du roi d'Albion aient besoin d'affréter un navire qui rejoindra l'Empire, et recrutent les PJ comme guides et assistants. S'il s'agit d'une mission diplomatique, cela pourrait même donner naissance à un scénario intéressant.

Alexandre Malagoli
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

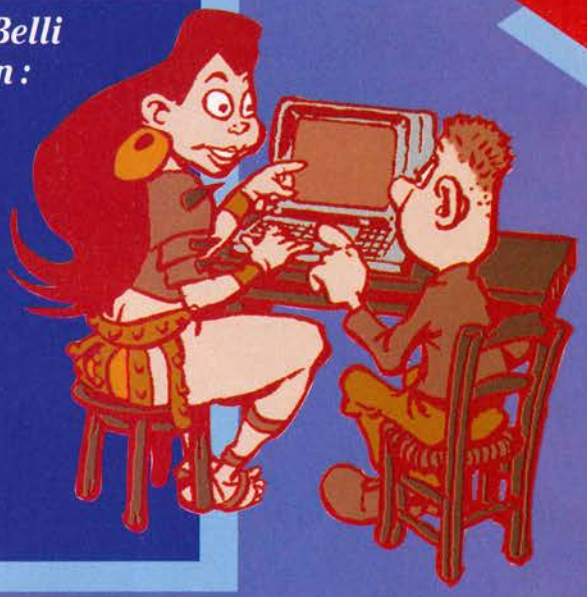
Points d'expérience

Appliquez les règles habituelles, en vous basant sur les critères suivants :
— Pour avoir tenté de sauver les villageois et leurs biens lors de la première attaque des Fimirs : 50 pts.
— Pour avoir élaboré d'ingénieuses stratégies afin d'éviter les désagréments du marais : 25 pts.
— Pour être venu en aide à Angus contre le ver : 50 pts.
— Pour s'être fait des amis du peuple du marais : 25 pts.
— Pour s'être frayé un chemin jusqu'à la pierre de brume : 50 pts, et pour avoir su la transporter sans libérer les démons : 50 pts.
— Pour s'être allié avec les chevaliers : 25 pts, ou pour avoir su perdre élégamment lors des épreuves : 10 pts.
— Pour avoir défait lady Beth et libéré les villageoises : 100 pts.

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



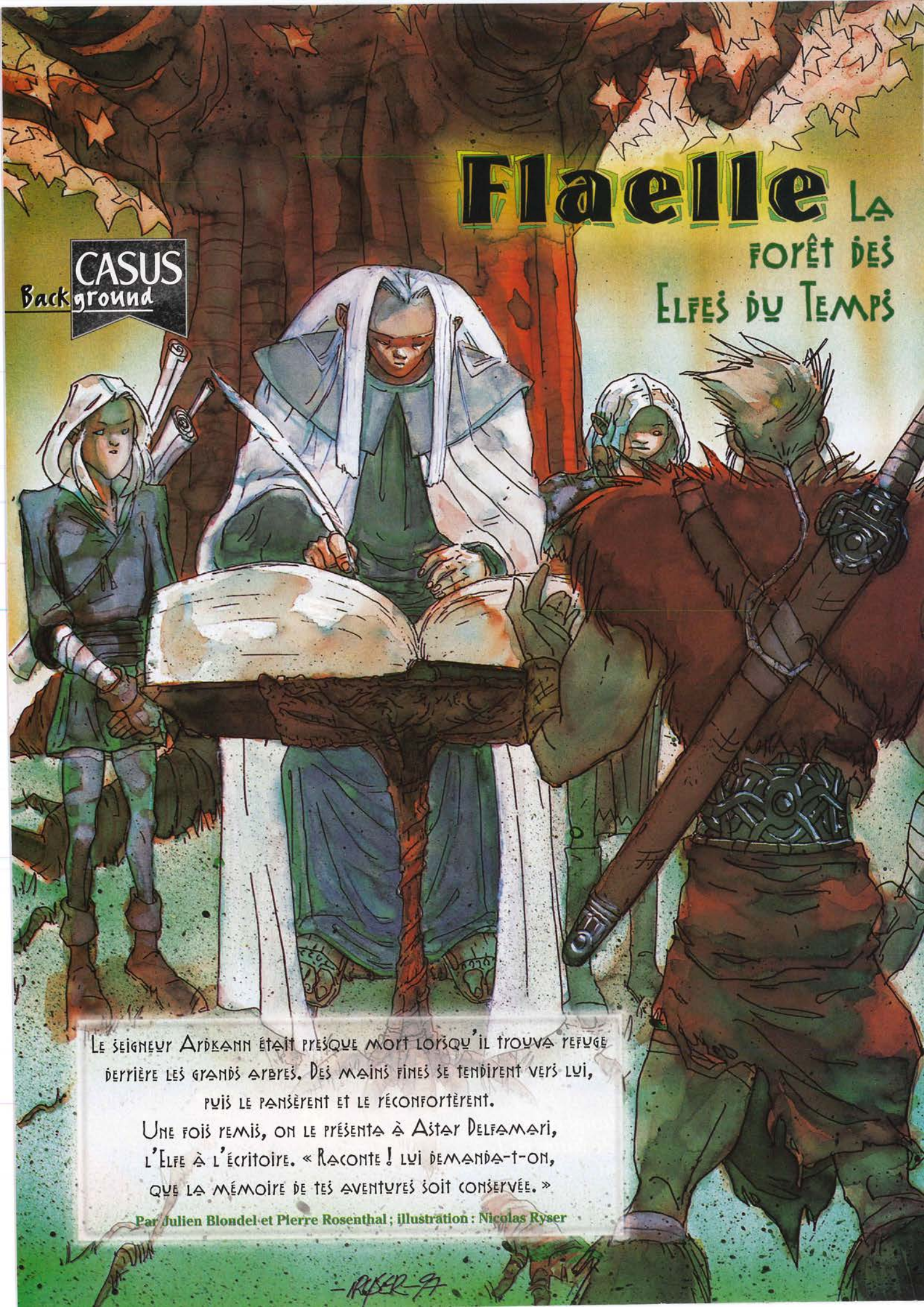
3615 BIG

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.



CASUS Background

Flaelle La forêt des Elfes du Temps

Le seigneur Ardkann était presque mort lorsqu'il trouva refuge derrière les grands arbres. Des mains fines se tendirent vers lui, puis le pansèrent et le réconfortèrent.

Une fois remis, on le présenta à Astar Delfamari, l'Elfe à l'écritoire. « Raconte ! lui demanda-t-on, que la mémoire de tes aventures soit conservée. »

Par Julien Blondel et Pierre Rosenthal ; illustration : Nicolas Ryser

« *Voilà plus de huit ans que nous nous sommes lancés à sa poursuite. J'étais bien jeune à l'époque, mais j'avais appris de mon maître le maniement des armes, et celui des hommes. J'étais fort, mais imprudent, tout comme ceux qui m'ont suivi dans cette triste épopée. J'avais à peine vingt ans lors de ma première rencontre avec l'Ombre.*
Le ver s'est contenté de survoler nos terres, semant la désolation dans les cœurs aussi sûrement que l'aurait fait une armée d'orques. Il était si grand et si sombre que le soleil lui-même disparaissait dans les ténèbres. On aurait dit que la nuit l'accompagnait. Une nuit torturée, hurlante, à la froideur diabolique… Les plus faibles moururent de peur, les autres périrent en s'opposant à lui, et les rares survivants sont encore en proie à une angoisse plus profonde que toutes les malédictions. Après son passage, je me suis juré de retrouver sa trace. J'ai chevauché jusqu'à Dinaï, la cité voisine, et j'ai gagné la confiance de quelques aventuriers, mages et combattants. À cette époque, j'étais loin d'avoir leur expérience et leur art du combat, mais ma rage n'avait pas d'égale, et je devins vite le chef d'une petite armée.
Des années durant nous avons couru le monde à sa recherche, guettant le ciel avec un mélange de fureur et de crainte, pour finalement le retrouver. Par trois fois, nous avons défié sa puissance. En vain. Beaucoup d'entre nous sont morts en chemin, mais à chaque fois d'autres venaient les remplacer. Lorsque nous retrouvions sa piste, grâce aux témoignages d'autres aventuriers, nous marchions de plus belle jusqu'à son repaire d'un jour.
Et là, inlassablement, il se nourrissait de notre aveuglement. Je l'ai vu dévorer plus d'âmes qu'un démon ne pourrait emporter, et briser plus de vies que n'en compte ce village… C'était l'incarnation du Mal. Ses yeux morts étaient comme deux portes ouvertes sur l'Autre Monde, là où rien ne peut vivre, ses écailles luisaient d'un poison presque palpable, et son odeur… La mort elle-même n'aurait pu imaginer une telle abomination.

— Vous êtes en sécurité à présent. Ces lieux sont protégés par des enchantements que nul ne peut franchir, à moins d'y être invité. Vous avez eu la chance de survivre à cette terrible bataille…

— Ils sont tous morts, voilà la vérité ! Mercenaires, mages, hommes et femmes, surpris dans leur sommeil ou tombés au combat, morts de froid dans les montagnes, ou de peur, au cours de cette dernière nuit.
Il nous aura tous eu, les uns après les autres. Tous sauf moi. Et pour un soldat, survivre à la guerre est pire encore que mourir. Cette vie qu'il m'a laissé sera plus misérable que la tombe du plus misérable d'entre nous.
Nous, les chasseurs… Et dire que nous pensions le traquer. Durant toutes ces années, il a été notre seule raison de vivre, notre seul objectif. Mais c'est lui qui nous chassait. Nous étions ses proies. Il nous a fait courir le monde à sa guise. Les royaumes du sud où le soleil vous brûle les yeux et la peau, les océans où ses semblables ont les écailles plus polies que le corail, les forêts sombres, où même le plus grand des feux ne sait vous réchauffer… Il nous a fait découvrir notre monde en nous laissant croire à notre entreprise, comme un maître guidant ses élèves, avant de se payer le prix de ses services. Jamais nous n'avions douté de notre réussite avant cette nuit. Nous étions nombreux, forts et valeureux, et notre cause nous semblait trop louable pour être trahie de la sorte. Je sais que nous n'étions pas les premiers à nous attaquer à l'Ombre, mais j'étais convaincu que nous pourrions le vaincre, que nous pourrions défaire le dernier des grands vers de l'Autre Monde…
Quelle arrogance ! Il ne m'a épargné que pour prouver sa puissance, et je commence à croire que c'est volontairement qu'il nous a guidés jusqu'à cette forêt. Pour que je puisse vous avouer notre échec, et crier son immortalité.

— Ne vous torturez pas, seigneur Ardkann, votre survie servira la mémoire de tous les peuples.

— Vous parlez de mémoire quand je pleure mes compagnons, quand ma seule famille vient de périr, fauchée par l'Ombre… Vous ne pouvez pas comprendre. Pour vous, les Elfes, la philosophie est plus importante que le poids du remords.

— Il ne s'agit pas de philosophie, mon jeune ami, mais d'enseignement. L'histoire ne sert à rien si nul ne la connaît, et le passé n'existe que pour servir les actions futures. Voyez ce bassin, ces arbres de tous âges, voyez ces Elfes qui s'affairent… Ils sont autant de preuves, autant de souvenirs indispensables à la vie. Notre rôle n'est pas de lutter, seigneur Ardkann, ni de lever des armées ou d'ériger des stèles. Nous sommes les Elfes du Temps, gardiens de la mémoire du monde. Des mondes. Et ce n'est pas par chance si vous êtes parvenu jusqu'à nous. Le récit de votre quête doit trouver sa place ici, dans cette forêt, aux côtés des plus vieux souvenirs. »

Se rendre à Flaelle

Flaelle, la forêt de toutes les légendes, est elle-même en passe de devenir une légende. Comment s'y rendre ? C'est à la fois extrêmement simple et pas évident. Il suffit d'être dans une forêt, d'y marcher et, si les Elfes de Flaelle veulent vous rencontrer, alors vous vous retrouvez dans une forêt qui n'est ni tout à fait la même ni tout à fait une autre, mais qui est Flaelle.
Le problème est d'arriver à ce que les Elfes aient envie de vous rencontrer. Et pour cela il n'y a qu'un moyen : qu'ils soient intéressés par le récit des aventures que vous venez de vivre. Que ce récit soit épique, merveilleux, désastreux ou abominable n'est pas tant important, pourvu qu'il soit suffisamment fort pour générer une légende, ce genre d'histoire qui passe les âges. Car les Elfes du Temps se sont choisis gardiens des légendes de tous les univers, et Flaelle est leur lieu de résidence.

L'arrivée à Flaelle

L'aventurier arrivant à Flaelle est accueilli par un Elfe du Temps sous les ordres de Linguale Belfindar, la Gardienne des portes (voir plus loin). S'il est blessé (le cas est fréquent), on lui procure rapidement des soins magiques. Ensuite, on lui explique ce que l'on attend de lui : raconter son histoire. Suivant l'individu, on usera parfois de persuasion douce (promesses de soins futurs, possibilité de consulter les grimoires de la sylvothèque), mais jamais de coercition. S'il advenait que l'aventurier refuse ou demande en contrepartie des biens matériels (richesses, armes ou autres objets) que les Elfes ne veulent pas donner, il serait simplement renvoyé à son point de départ.
S'il est d'accord, il est conduit auprès d'Astar Delfamari, le Grand Scriptographe.

Le grand conseil

Les Elfes vivant à Flaelle sont environ deux cents. Répartis en fonction de leurs tâches journalières, ils suivent les directives du grand conseil, un groupe de cinq personnalités qui représentent les grandes orientations des Elfes du Temps. Si Astar Delfamari, le Grand Scriptographe, a un poste à vie (à moins qu'il ne se démette lui-même de ses fonctions), les quatre autres sont élus tous les cent ans (ce qui fait une élection tous les quarts de siècle).

Voir leurs caractéristiques pour AD&D en page 72.

Astar Delfamari

C'est le Grand Scriptographe*. Les deux qualificatifs qui viennent à l'esprit quand on le voit sont : sage et posé. Vêtu d'une longue robe aux manches amples, il se déplace tranquillement, levant plus souvent la tête pour admirer la cime des arbres que regardant où il met les pieds. Il est toujours accompagné par deux Elfes, chargés de lui rappeler les contraintes de la vie quotidienne (quand manger par exemple). Simline porte une besace garnie de fruits et de biscuits, mais elle est principalement chargée de la haute chaise sur laquelle Delfamari s'assoit pour méditer. Lamnel est le préposé à l'écritoire, ce lourd meuble de bois sur lequel Delfamari rédige ses écrits, ainsi qu'aux diverses encres et plumes de rechange. Quant au grimoire en cours d'écriture, il est tellement énorme qu'ils se mettent à deux pour le porter.

Lorsque Astar accueille un voyageur, c'est toujours installé sous les frondaisons d'un arbre ; il dit alors à quel point il est heureux d'avoir une nouvelle histoire à consigner. Il est d'un contact agréable, chaleureux. Les choses se gâtent un peu quand il commence à interroger l'aventurier. Au départ ce n'est rien : il explique qu'il n'est pas vraiment intéressé par l'histoire au sens strict du terme, mais par les histoires. Ainsi les quêtes, les histoires d'objets magiques, l'intéressent plus que les conquêtes guerrières (à moins qu'elles soient aussi héroïques que la guerre de Troie). Mais ensuite, il veut savoir qui est l'aventurier. C'est-à-dire son nom, son histoire personnelle, ses parents, ses amis, ses habitudes, s'il s'habille toujours de la même manière le matin. Il interrompt aussi le récit pour savoir si la torche était tenue dans la main droite ou la main gauche, quelle était la couleur des habits des kobolds rencontrés, faire préciser l'odeur d'un couloir obstrué par une toile d'araignée géante par rapport à celle d'un grenier encombré de toiles d'araignées normales, etc.

Delfamari a peu d'Elfes sous ses ordres (une dizaine), la plupart travaillent à la sylvothèque (voir plus loin) en tant qu'archivistes.

Sinaelle Alelflame

C'est la Scrutatrice du présent. Peu présente lors des réunions, elle semble toujours perdue dans un grand rêve. Son apparence est un peu plus humaine que celle des autres Elfes du Temps (voir la couverture de notre numéro), et l'on dit que son arrière grand-mère aurait jadis aimé un homme. Elle se rend souvent près du grand étang du Présent, un lieu magique d'où elle peut suivre et observer les Elfes voyageant hors Flaelle et qui portent sur eux la Goutte de présent, un cristal de « détection ». Cette vision peut avoir lieu grâce à l'intermédiaire du rêve, aussi Sinaelle et sa douzaine d'assistants forment-ils souvent un étrange parterre de dormeurs autour de la silencieuse pièce d'eau. Quelques Elfes irrespectueux appellent d'ailleurs Sinaelle « la laide au lac dormant », ce qui est plutôt injustifié puisque la majorité des humains la voyant pour la première fois en garde plutôt un souvenir ému.

Lebelen Gelftaberi

Le Découvreur du passé. C'est le responsable du grand bassin du Passé. Contrairement à l'étang du Présent, ce bassin a été creusé et entouré d'une petite margelle de pierres. Grâce à ses pouvoirs magiques, Gelftaberi invoque des images fantasmagoriques au-dessus du plan d'eau permettant, selon certaines circonstances bien particulières, de voir le passé de certains lieux (grâce aux racines des arbres-temps, voir plus loin). Initié aux arcanes magiques, il assure la sécurité de Flaelle et de ses habitants. Ses enchantements tiennent la forêt à l'abri des regards indiscrets et permettent à Linguale Belfindar (la Gardienne des portes) d'observer les abords du domaine, de guider les visiteurs qui ont été invités à entrer et de les surveiller durant leur séjour. Dans sa jeunesse, Gelftaberi hésitait entre l'art de la guerre et celui de la magie. Voyageur, il fut témoin de grandes batailles et comprit que souvent leurs explications prenaient place dans le passé. C'est lui qui a convaincu Kadelfil, le Grand Jardinier, de modifier les arbres-mémoire afin qu'ils puissent « s'enraciner » dans le passé.

Mellios Kadelfil surveille la croissance de sa dernière création, le Cœur tranquille, une plante aux vertus apaisantes.

* Merci à Denis Gerfaud pour le terme scriptographe.

Mellios Kadelfil

Son titre officiel est Grand Jardinier urbaniste. Il est responsable de la pousse des arbres, des maisons, des constructions, des coupes de bois, de la surveillance de la chasse et de la cueillette. Tout cela suffirait déjà à occuper les journées d'un individu normal, mais lui trouve encore le temps de se consacrer à sa passion : les arbres. Il aime leur parler, accompagner leur croissance (normale, accélérée, ralentie), les doter de nouvelles propriétés. Ce n'est pas un simple expérimentateur, il persuade vraiment les arbres, et c'est en bonne entente avec eux que les modifications sont apportées. Mellios a de très nombreux assistants, principalement chargés de l'intendance du domaine de Flaelle.

Linguale Belfindar

La Gardienne des portes est une Elfe fière, descendante directe des Elfes d'argent qui fondèrent Flaelle. Ses longs cheveux, d'un blanc brillant, témoignent de son noble lignage. Grande et élancée, Linguale Belfindar possède une prestance et un charisme hors du commun. Elle cultive autant la magie que l'art de la guerre mais, curieusement, personne ne l'a jamais vue se battre. Il faut dire qu'il suffit souvent d'un simple regard, d'un geste de la main, pour figer l'importun. Linguale Belfindar est aidée dans sa tâche par de très nombreux Elfes (seul Kadelfil a plus d'assistants qu'elle) qui se partagent la surveillance de Flaelle, mais aussi l'éducation des jeunes. La magie, l'art du combat et le druidisme sont enseignés sous son égide, les autres membres du conseil étant trop occupés à leurs pratiques. Le collège de magie, où la Gardienne des portes officie chaque jour, a parfois accueilli de rares étrangers, qu'elle a jugés dignes de confiance. Chargée des relations avec le monde extérieur, Linguale Belfindar supervise l'auberge prévue pour les visiteurs, l'hôpital, ainsi que les éventuelles transactions. Son rôle ne se limite pas à Flaelle, puisqu'elle gère également le départ des Elfes qui parcourent le monde pour y planter les arbres-mémoire. C'est pourquoi beaucoup l'appellent la Voyageuse, même si elle ne sort presque jamais du domaine.

Linguale Belfindar, essayant une armure d'épines et un bouclier de ronces, cadeaux d'Elfes découverts dans un nouvel univers appelé Dominaria.

Les habitants

La population de Flaelle n'est jamais vraiment inactive, même si tous les Elfes aiment à se rassembler autour d'un repas pour savourer les rares moments de calme. Tous participent à la grande tâche, sous la houlette des dignitaires du conseil. La majorité des Elfes travaillent auprès de Mellios Kadelfil, le Grand Jardinier, et s'occupent de tous les aménagements. En période de travaux, la forêt ressemble plus à une ruche industrieuse qu'à une cité studieuse : coupe du bois, chasse et cueillette, constructions ou réparations en tous genres, entretien des jardins et des arbres... Les Elfes sont également nombreux à assister Linguale Belfindar dans ses rondes et à s'occuper des lieux publics de Flaelle, qu'elle gère avec sagesse. Les cuisiniers, soigneurs et autres éclaireurs en patrouille n'hésitent pas à participer eux aussi aux travaux d'entretien des jardins, des salles communes et des habitations. Les plus jeunes passent leur temps entre les jardins et l'école, qui est tenue par les anciens. L'instruction est une priorité que nul ne néglige. Toutes les disciplines y sont enseignées, de l'histoire au combat, en passant par les arts, la botanique, la géologie et les langues. Si la plupart des jeunes Elfes sont destinés à jouer un rôle dans la vie de Flaelle, qu'il s'agisse de futurs jardiniers, de mages, de druides ou d'érudits, certains sont préparés dès leur plus jeune âge à quitter la forêt. Il s'agit des Voyageurs. Ce sont eux qui, guidés par la Gardienne des portes, auront pour mission de sillonner les mondes et d'y planter les pousses des arbres-mémoire (promis, on vous en parle juste après).

Malgré le mystère et les précautions dont s'entourent les habitants de Flaelle, il est rare que les Voyageurs rentrent seuls de leurs périples. La plupart du temps, ils reviennent en compagnie d'invités, fruit d'heureuses rencontres ou connaissances de longue date, qui apportent à Delfamari du travail supplémentaire. Les Voyageurs sont pleinement responsables de leurs invités, et aucun d'entre eux ne se risquerait à revenir à Flaelle en compagnie d'un personnage douteux. Le retour d'un Voyageur est toujours l'occasion d'une grande fête. Puis vient la partie la plus délicate de son travail. Convoqué devant le grand conseil, il doit faire part de ses impressions, de ses éventuelles découvertes, et de tous les détails susceptibles d'éveiller la curiosité d'Astar Delfamari. Le rôle des Voyageurs dans la grande œuvre des Elfes du Temps est donc considérable, puisque ce sont eux qui parcourent les mondes, plantent les arbres-mémoire et rapportent les histoires qui viendront nourrir les grands arbres de la forêt.

POUR AD&D

Caractéristiques des membres du conseil

- **Astar Delfamari.** Barde niv. 16, AL : N. FOR 11, DEX 16, CON 12, SAG 18, INT 14, CHA 15, PV 42, CA 8.
- **Sinaelle Alelflame.** Devineresse (magicienne spécialisée) niv. 14, AL : CB. FOR 14, DEX 15, CON 12, SAG 16, INT 16, CHA 13, PV 27, CA 8.
- **Lebelen Gelftaberi.** Mage niv. 12, AL : NB. FOR 10, DEX 16, CON 13, SAG 17, INT 18, CHA 15, PV 33, CA 3 (anneaux magiques).
- **Mellios Kadelfil.** Druide niv. 13, AL : N. FOR 14, DEX 12, CON 16, SAG 17, INT 12, CHA 12, PV 40, CA 8.
- **Linguale Belfindar.** Mage/Guerrière niv. 8/9, AL : LN. FOR 14, DEX 16, CON 12, SAG 15, INT 16, CHA 17, PV 48, CA 6 (armure de ronces).

Les arbres

Les arbres-mémoire

Quand un aventurier raconte son histoire devant Astar Delfamari, celui-ci la consigne dans son grimoire. Mais l'écrit n'est jamais qu'un pis aller pour les Elfes. En fait c'est l'arbre sous lequel est installé le Grand Scriptographe qui écoute et mémorise. En même temps Simline, l'assistante d'Astar, tient une pousse d'arbre-mémoire. L'histoire est donc enregistrée par écrit, par un arbre adulte et une pousse d'arbre.

Une fois l'histoire racontée, la pousse est confiée à l'Elfe du Temps qui raccompagnera l'aventurier dans son monde. Elle sera plantée dans l'une des forêts de ce monde, et commencera à enregistrer tout ce qui se passe autour d'elle. Ainsi, elle pourra transmettre ses connaissances aux Elfes du Temps qui viendront la consulter ultérieurement et servira de repère aux futurs Voyageurs. Pour ces voyages, les Elfes du Temps emportent avec eux une Goutte de présent. Ce petit cristal les relie directement à Flaelle par l'intermédiaire du grand bassin du Présent. Ils peuvent donc être localisés à tout moment par Sinaelle Alelflame. Car il est très fréquent que les Voyageurs s'attardent dans le monde où ils sont envoyés, soit pour découvrir par eux-mêmes les secrets d'un territoire encore inconnu, soit pour faire de nouvelles rencontres.

La plupart des arbres de Flaelle sont des arbres-mémoire, ressemblant beaucoup à des chênes. Un botaniste, un Elfe ou un druide peuvent sentir cette différence.

Ces arbres enregistrent particulièrement bien les événements qui surviennent autour d'eux, et sont capables de les restituer fidèlement à ceux qui savent parler aux plantes. Ou plus simplement, ils envoient des rêves à ceux qui dorment à leur pied (principalement aux Elfes du Temps, aux jeunes enfants, aux devins et aux femmes enceintes).

Les arbres-temps

Flaelle abrite aussi des arbres-temps, une espèce d'arbre développée par Mellios Kadelfil (suite aux desiderata de Lebelen Gelftaberi). Plus ils vieillissent, plus leurs racines s'enfoncent dans le sol. Grâce à une puissante magie, on peut voir ce qui s'est passé autour de l'endroit où l'arbre a été planté : des événements datant d'avant la plantation de l'arbre. Un arbre planté depuis un an permet de remonter dix ans dans le passé ; etc. Depuis bientôt trente ans, Kadelfil travaille sur un croisement entre arbre-temps et arbre-mémoire. Il obtient de bons résultats ; d'ailleurs c'est cette nouvelle variété d'arbre qui est désormais confiée aux Voyageurs.

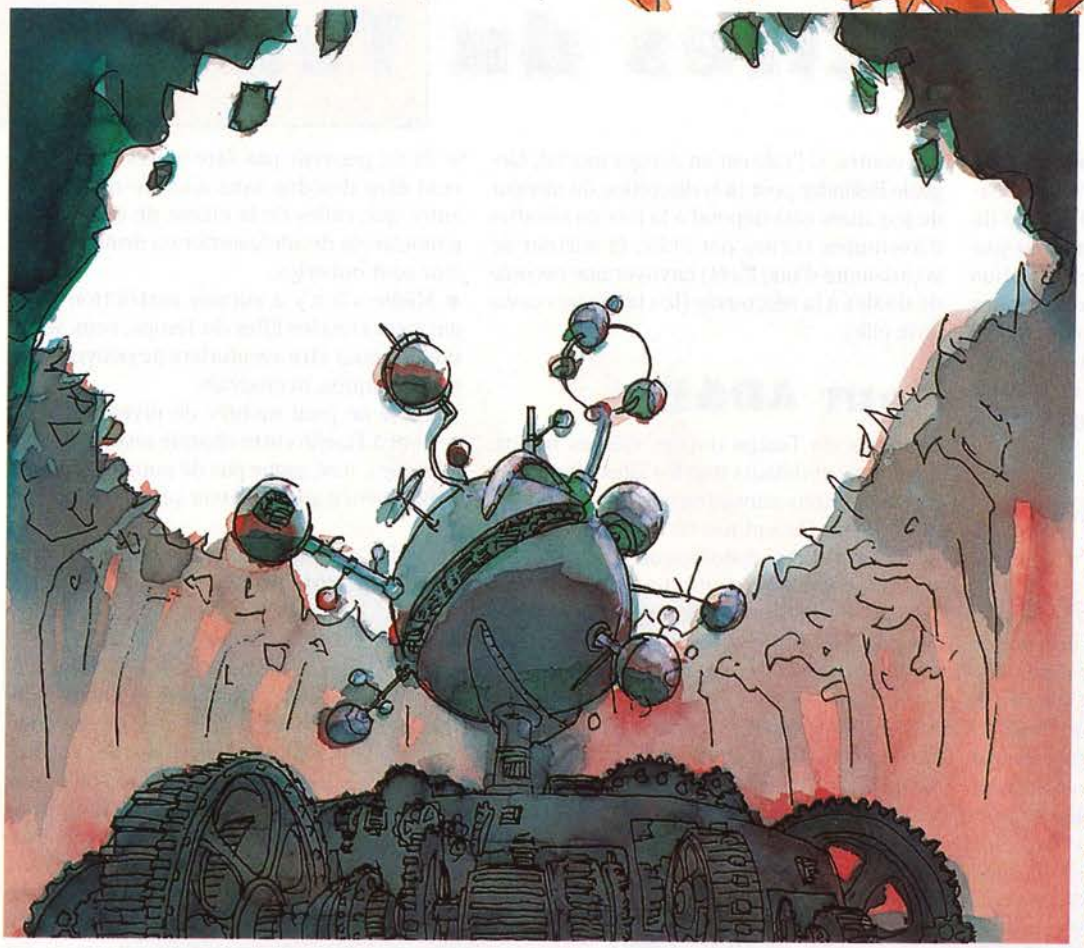
Les arbres-cocon

Autre sujet récent d'expérimentation du Grand Jardinier : l'arbre-cocon, qui ressemble à un grand châtaignier. L'idée est cette fois de transmettre un enseignement qui normalement se fait oralement et est particulièrement long (comme apprendre un sort, une langue ou des coutumes). Le professeur, grâce à un sort, se met en animation suspendue dans l'arbre et lui délivre son enseignement. Ensuite, grâce à un autre sort, un élève peut entrer dans l'arbre et apprendre. Ainsi, un sortilège qui s'apprendrait normalement en trois à huit jours, avec des chances d'apprentissage moindres dues aux diverses distractions, s'apprend en 36 heures dans un arbre-cocon. Le gain de temps s'explique par le fait que l'enseignement est ininterrompu, et que l'élève reste vraiment concentré.

> Voir dans le passé n'est pas aisé, et pour y parvenir Lebelen Gelftaberi doit faire appel à toutes ses capacités mentales. Après chaque vision, il se repose pendant plusieurs jours.

La sylvothèque

L'entrée de ce réseau de cavernes est située entre les racines d'un arbre gigantesque complètement desséché. On dit que la sylvothèque (ou bibliothèque sylvestre) est composée d'environ trente niveaux ayant eux-mêmes de dix à trente cavernes reliées par des boyaux (sans compter les passages secrets). Les livres écrits par Astar Delfamari, les grimoires et les parchemins collectés par les Voyageurs y sont entreposés. Timli Palelflin, un des assistants



Flaelle et les univers d'AD&D

Flaelle est considéré comme un demi-plan d'existence, c'est-à-dire qu'il flotte dans l'éthéré, sans attache propre avec les plans matériels ou extérieurs. En ce sens, Flaelle est assez proche de Ravenloft, la forêt s'étend d'ailleurs d'année en année, au rythme des légendes recueillies. Pour aller de n'importe quel univers à Flaelle, il faut être dans une forêt et qu'un Elfe du Temps ouvre la porte dimensionnelle entre les mondes (difficile dans l'univers de Dark Sun où les forêts sont très rares...). Pour en repartir, c'est la même chose, bien qu'il existe un phénomène de « rejet ». Ainsi un aventurier qui reste dans Flaelle sans plus rien faire d'héroïque se voit souvent renvoyé de façon automatique dans son univers de départ au bout d'un ou deux jours. En ce sens Flaelle est un demi-plan à l'opposé de Ravenloft, qui lui attire ses « proies » sans les relâcher. L'existence de Ravenloft est d'ailleurs connue des Elfes du Temps, qui y ont envoyé un Voyageur il y a plus de cinq cents ans et ne l'ont toujours pas vu revenir.

Au cœur du tempomètre repose un cristal qui a la propriété de générer des ténèbres. C'est le Sombre Cristal, et la quête qu'accomplit jadis Zugar Omeltok pour le trouver couvre plusieurs tomes de la sylvothèque.

du Grand Scriptographe, est chargé de la tenue et du rangement des divers écrits. En fait, pour un néophyte qui circulerait dans la sylvothèque, le seul point commun entre les recueils d'une même caverne semble être leur monde d'origine, ou le genre de récit (exploration, guerre), bien qu'il y ait des exceptions. En fait, il y a bien un système de classement. Les racines de chaque arbre-mémoire de Flaelle descendent profondément dans le sol et s'ancrent près de la caverne dont le contenu est en rapport avec le domaine de connaissance de l'arbre. Autant dire que seul un druide de très haut niveau pourrait retrouver par lui-même une information dans ce lieu.

Les archivistes elfes qui travaillent dans les boyaux de la sylvothèque portent en permanence une grosse gourde assortie d'une paille, à laquelle ils s'abreuvent régulièrement. En effet, les parois de la sylvothèque sont recouvertes de shlipzok, un minuscule champignon mange humidité. Il tient ainsi au sec tous les documents entreposés. C'est la raison du dessèchement de l'arbre à l'entrée de la sylvothèque, et pour éviter ce sort tout visiteur restant une heure sous terre doit boire une quantité d'eau égale à sa consommation journalière en surface, sous peine d'être rapidement déshydraté.

Le tempomètre

Créé par Zurgar Omeltok, un Gnome ami des Elfes, le tempomètre permet de ralentir ou d'accélérer le temps de Flaelle par rapport aux divers temps extérieurs. S'il ne se passe rien d'intéressant dans le monde des hommes, on accélère le temps. Si les événements foisonnent et qu'il est impossible de tout enregistrer, on ralentit le temps pour pouvoir les noter. Le tempomètre est sous la responsabilité du Grand Scriptographe. Les gardiens du passé et du présent n'aiment pas beaucoup cet engin qui perturbe leur vision, mais il est trop utile pour pouvoir s'en passer.

Les Elfes n'ont aucune envie de connaître l'avenir. Par contre, certains aimeraient bien aller dans le passé. Il semble que Zurgar Omeltok ait envisagé cette possibilité pour sa machine. Mais il ne l'a jamais mise en œuvre car « il ne faut pas jouer avec l'équilibre du monde ».

Jouer les Elfes du Temps

S'il est préférable de considérer les Elfes du Temps comme des personnages-non-joueurs, il est possible, avec l'accord du meneur de jeu, de créer des personnages-joueurs de cette race spécifique d'Elfes. Attention toutefois, les avantages et les nombreuses restrictions que cela apporte au personnage peuvent être très intéressants au niveau du roleplaying, mais poser également des problèmes en cours du partie. Voici les lignes principales à suivre.

Les nouveaux Voyageurs

Linguale Belfindar, avec l'appui de Sinaelle Alelflame, a réussi à faire passer une importante motion lors d'une des dernières réunions du grand conseil de Flaelle. On a décidé d'autoriser, de façon exceptionnelle, des Elfes voyageurs à séjourner plus longtemps que d'habitude à l'extérieur de Flaelle et, surtout, à se mêler à ce que l'on appelle des groupes d'aventuriers. Ces groupes, de trois à huit individus – qui partent à l'aventure, en quête de richesse, de pouvoir, d'épopée ou de sagesse – sont de plus en plus nombreux et génèrent force légendes. Plutôt que de recueillir leur témoignage après coup, ces Voyageurs seront les témoins directs des événements. En contrepartie de cette vie d'aventure, il leur est demandé d'être particulièrement discrets. L'Elfe du Temps aventurier a donc les interdits suivants :

- Ne jamais parler de Flaelle et de son origine. S'il utilise des pouvoirs propres à sa race (rêver avec les arbres par exemple), il devra soit le camoufler, soit le faire passer pour un sortilège ou un don spécial.
- S'il y a besoin de soigner des membres du groupe, et que l'Elfe ne soit pas lui-même guérisseur, il lui faudra « scénariser » la rencontre ave des elfes de Flaelle. Par exemple : « Rentrons dans ce bois, j'ai entendu dire qu'on y trouvait des Elfes, et que ceux-ci étaient bienveillants à l'égard des aventuriers. »
- Éviter de devenir le héros principal de l'aventure vécue, en restant le plus possible en retrait. Bien sûr cela n'empêche pas de combattre avec les autres, ni d'utiliser ses compétences. Il faut néanmoins partager ses informations avec les autres membres du groupe, afin qu'ils puissent décider et agir par eux-mêmes.

L'Elfe du Temps dispose d'une pousse d'arbre-mémoire qu'il garde près de lui et qui « enregistre » l'aventure vécue. Il est également possesseur d'une Goutte de présent grâce à laquelle Sinaelle Alelflame peut savoir où il se trouve (mais aussi le surveiller). Après chaque aventure, il doit revenir à Flaelle faire un rapport. Au cas où il transgresserait un interdit, il serait banni de Flaelle, sans possibilité d'y revenir de lui-même.

Par contre, si l'Elfe est en danger mortel, Linguale Belfindar peut (à la discrétion du meneur de jeu, mais cela dépend à la fois du nombre d'aventures vécues par l'Elfe, et surtout de la proximité d'une forêt) envoyer une escouade d'Elfes à la rescousse (la « fameuse » cavalerie elfe).

Pour AD&D

Les Elfes du Temps ont les mêmes bonus, avantages et défauts que les Elfes classiques aux exceptions suivantes près :

- Ils ne bénéficient pas de bonus pour l'usage de l'arc et de l'épée longue.
- Ils peuvent reconnaître tout arbre en provenance de Flaelle, dormir au pied d'un arbre-mémoire et « lire » en rêve les légendes qui y sont attachées. Les chances de reconnaître l'arbre sont de 20 % par niveau, ce sont les mêmes pour réussir à « lire » l'arbre. La distance à laquelle on peut dormir de l'arbre est de 10 m par niveau pour les cinq premiers niveaux, puis de 50 m par niveau supérieur.

- Ils ne peuvent pas être clercs, mais peuvent être druides sans aucune restriction autre que celles de la classe de druide. Les multiclasses druide/guerrier ou druide/voleur leur sont ouvertes.
- Même s'il n'y a aucune restriction d'alignement chez les Elfes du Temps, ceux sélectionnés pour être aventuriers ne peuvent être ni chaotiques, ni mauvais.
- L'Elfe ne peut monter de niveau que s'il revient à Flaelle entre chaque niveau. S'il est « bloqué », il ne gagne pas de nouveaux points d'expérience avant d'avoir progressé.

Les Elfes du Temps druides ont développé deux sorts particuliers :

Arbre à soins (2e niveau)
Sphère : Végétale/Soins. Portée : Toucher. Éléments : V, S. Durée : 1 jour/niveau. Temps d'incantation : 10 rounds. Zone d'effet : une créature et un grand arbre. Jet de sauvegarde : aucun. Le druide touche la personne blessée, puis l'arbre dont le tronc s'entrouvre alors pour accueillir le blessé. Celui-ci reste en animation suspendue dans le tronc, soit jusqu'à la fin du sort soit jusqu'à ce qu'il soit guéri. Le blessé voit se refermer toutes ses plaies, et récupère 2d8+2PV par jour. S'il est sous l'effet d'un poison, celui-ci est suspendu, et le blessé a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chaque jour.

Arbre cache (4e niveau)
Sphère : Végétale. Portée : Toucher. Éléments : V, S. Durée : 1 mois/niveau. Temps d'incantation : 10 rounds. Zone d'effet : une créature et un grand arbre. Jet de sauvegarde : aucun. Le druide touche la personne à protéger, puis l'arbre dont le tronc s'entrouvre alors. La personne reste en animation suspendue à l'intérieur du tronc, soit jusqu'à la fin du sort, soit jusqu'à ce que le druide la libère d'un mot, soit jusqu'à un moment convenu à l'avance. Dans cet état, la personne n'a aucun besoin, mais elle ne ressent rien non plus. En cas de blessure, elle guérit au rythme normal.

Enfin, le sort Transport par les plantes permet de se téléporter dans un arbre de Flaelle, pourvu qu'une forêt soit à portée du sort.

Pour BaSIC

Dans Danaë, les Elfes ne sont pas décrits. À vous de décider si vous désirez les introduire dans cet univers.
— Si oui, utilisez exactement les mêmes règles que pour les humains, sauf lors de la création de personnage. Après avoir tiré les caractéristiques, ajoutez 1 en Dextérité et en Apparence, retirez 1 en Taille et en Force.
— Si non, considérez Flaelle comme un univers peuplé d'êtres quasi humains et connus pour vivre dans les forêts. ■

DARK·AGE™

UNE DECHARGE A CIEL OUVERT...

« Limite, limite, petit, pas vrai ? Ces Témoins étaient plus nombreux que prévu. Comment ça, je le savais ? Tu me déçois, gamin. Je suis incapable d'un tel forfait. En tout cas, ces pauvres HooDoos ont dégusté, et je pense qu'on devrait se faire oublier un peu. Ne perdons pas de temps, cette décharge ne me dit rien qui vaille. Oh, oh, mais qui voilà ? Doucement, les filles, doucement... On se rend. Comment, jeunot, tu ne connais pas les White Reavers ? Ces demoiselles contrôlent une bonne partie des quartiers de la ville, et on dirait qu'elles veulent nous parler. Tu ferais bien de jeter ton arme, tu sais... »

Notre ami le Doc est fidèle au poste une fois de plus, mais il semble plutôt mal parti. Ses mésaventures vont toutefois nous permettre de découvrir les White Reavers, une faction urbaine exclusivement féminine et souvent mésestimée par les joueurs à cause des faibles facteurs de combat des personnages « WR ». En fait, un jeu White Reaver se prête très bien aux combinaisons de cartes, et possède un gros potentiel.

UNE CELLULE PEU CONFORTABLE...

« Allons, gamin, garde le moral. Elles ne nous veulent sûrement pas de mal. Profites-en pour te renseigner un peu. Tu vois les filles qui nous gardent, dehors. Ce sont des **Guerrières Banshees**. Tous les gangs White Reavers en comptent un bon nombre. Pourtant, elles ne sont pas bonnes à grand-chose. Je crois que les Banshees servent de troupes de base, de premier écran, avant que de meilleures combattantes n'arrivent : Elles sont obéissantes et disciplinées et ne refusent jamais une bonne bagarre (*Contrôle 2*).

La vraie force des White Reavers, ce sont les chefs. : Leur force de persuasion est stupéfiante, et elles ne se découragent jamais. Si un combattant refuse de les rejoindre, elles en trouvent toujours un autre. Et comme elles sont très agressives, elles rassemblent de vraies hordes dès qu'il s'agit d'attaquer. (*les Chefs White Reaver ont une faible caractéristique Enrôlement, mais elle est compensée par leur capacité unique : En cas d'échec, le chef peut tenter d'enrôler un autre personnage. En début de partie, cela permet d'éviter les départs catastrophiques, et si vous combinez cette capacité avec l'instantané **Recherchez les Équipiers**, vous pourrez tirer trois cartes supplémentaires si vous ratez un enrôlement. C'est une combinaison éprouvée. En outre, la forte capacité d'attaque des chefs White Reaver leur permet de lancer des attaques à coût peu élevé*)

WOMAN POWER

A propos de hordes, les filles qui nous ont « invité » sont des **Combattantes Livides.** Elles sont résistantes (*Vie 3*), mais difficiles à contrôler et pas spécialement douées au combat. Pourquoi les recruter, me diras-tu ? Primo, elles adorent les armes et avec une bonne armure et un **Lance-filet**, n'importe qui peut devenir dangereux.

Secundo, as-tu entendu parler de **Chastity ?** Cette White Reaver est une psychopathe, mais c'est elle qui entraîne les combattante livides. Quand elle les mène au combat, il vaut mieux faire place. (*Chastity améliore tous les personnages possédant 8-10 en TCR, en leur octroyant 6-10-12 dans cette caractéristique. Inutile de préciser que cela accroît énormément les chances d'infliger des dégâts.*). J'espère d'ailleurs que nous n'aurons pas affaire à elle, ce n'est pas une tendre.

Je préfère nettement **Coil**, par exemple. Elle est nettement plus mignonne que Chastity et beaucoup plus équilibrée. Méfie-toi cependant, c'est Coil qui dirige les sessions de tir chez les White Reaver (*Coil accorde un bonus de 1 au tir à distance aux White Reaver dans la même réserve de combat*). Bien équipée, elle peut devenir très dangereuse (*arme 2 et talent 2*).

Tu l'as sans doute remarqué, les White Reaver ne sont pas individuellement les meilleures combattantes. Mais ce sont des Urbaines, et elles ont plein de copains chez les War Heads et les War Knights (*les deux autres factions urbaines*). Je ne te fais pas de dessin, tu as déjà vu un **Casseur** en action, n'est-ce-pas ? Quand les Reavers se sentent vraiment menacées, elles font jouer leur relations et crois-moi, elles sont persuasives ! (*le talent Chef Urbain est l'équivalent du Guide Campagnard pour les... Urbains ! Il accorde +1aux jets d'enrôlement*)

LIAISON FATALE

Je t'ai parlé de... Ah, j'entends quelqu'un qui approche. De toute façon, tu en sais autant que moi maintenant. Tu connais la plus célèbre des White Reavers, c'est toi qui me l'a présentée. C'est la meilleure gâchette de toute la ville, mais quel caractère...

Tiens, salut, **Shade**. Hem... On parlait de toi, justement. Ne braque pas ce truc sur moi, ça me rend nerveux ! Qui, Venousa ? Jamais entendu parler de cette fille. Tu es toujours aussi ravissante, tu sais... Arrête de rire, gamin, ce n'est pas drôle. Écoute, ma belle, je... Pardon, une dette envers toi ? Admettons... QUOI ? Vous voulez lancer un raid sur les Survivalistes et vous avez besoin du gamin et de moi ? Mais c'est pas vrai... »

DROLE DE DAMES

Laissons le Doc et son jeune élève à leurs mésaventures et voyons un peu comment composer un jeu White Reaver. Pour profiter pleinement de la capacité unique du chef White Reaver, nous inclurons beaucoup de personnages, tous les White Reavers bien sûr, mais aussi quelques gros bras comme Grith ou les Casseurs, qui ne manqueront pas de prêter main-forte à ces charmantes demoiselles, surtout avec des Chefs Urbains. L'instantané Bonne Prise vous permettra d'aller chercher Chastity ou Coil et renforcer ainsi vos réserves. Enfin, de nombreuses armes seront incluses, pour profiter des excellentes capacités des personnages White Reavers dans ce domaine.

Chef : White Reaver
Personnages : Shade, Chastity, Coil, Combattantes Livides (5), Guerrières Banshees (5), Casseur (3), Berger (2), Meathook, Purity, Preveyor (4), Grith.
Armes : Poing Énergétique (3), Dispositif d'autodestruction, Générateur de bruit Viz (2), Disque de la Mort, Lance-filet (2), Armure de Mailles (3), Grenades Aveuglantes.
Talents : Chef Urbain (3), Rapide à la Frappe (2), Esquive et Planque-toi (2)
Instantanés : Syndrome de Goliath (2), Recherchez les Équipiers (3), Réserves secrètes (2), Bonne Prise (3)

Bonnes parties ! **F.D.**

Chronique d'outre-tombe

Dans « Gorn », la BD fantasy de Tiburce Oger, le héros est un chevalier-spectre à la reconquête de son bien volé. Le thème du mort-vivant est un classique du jeu de rôle, mais il concerne les PNJ et jamais les personnages des joueurs. Et si pour une fois un aventurier mort revenait finir le scénario...

Échapper à la mort

Cela fait des mois que vous jouez une campagne, les personnages sont bien en place, le monde aussi, et les séances à venir promettent d'être apocalyptiques : c'est là que l'histoire va se dénouer et que, si tout va bien, le monde sera sauvé des méchants qui menacent de le détruire. Hélas, tout ne se passe pas bien. Au cours d'un terrible combat, l'un des personnages, pilier de la campagne, meurt. C'est évidemment la loi tragique du jeu de rôle. D'habitude, chacun se résigne : le groupe à perdre un compagnon apprécié, le joueur à créer un nouveau perso et le meneur de jeu à modifier éventuellement son scénario.

Mais si pour une fois, on refusait de se résigner à la fatalité de cette mort qui vient gâcher le plaisir de tout le monde ? Si l'on admettait que le personnage puisse continuer à exister – et donc à être joué – malgré son trépas ? Voilà une manière intéressante et inédite de pratiquer une autre forme de role-playing.

Lève-toi et marche

L'idée n'est pas, bien sûr, de procurer une sorte d'immunité aux personnages en leur permettant de revivre alors même qu'ils ont connu une fin tragique, mais simplement de soutenir la tension dramatique de la campagne. Comment expliquer la survie obstinée et inattendue d'un personnage ? Pour que cela soit crédible, il faut que le meneur de jeu invente une explication sinon logique, du moins cohérente avec son univers et l'histoire qu'il met en scène. En effet, aucun jeu ne propose la possibilité de survivre en tant que spectre (sauf *Wraith*, mais le cas est très particulier). Certaines règles prévoient de ressusciter un personnage (ex. : sort Rappel à la vie dans *AD&D*), mais il s'agit là de pouvoirs extrêmement puissants et, par voie de conséquence, rares. La décision de faire survivre un personnage malgré tout relève donc de la seule responsabilité du MJ, et celui-ci ne doit la prendre qu'à titre exceptionnel et en ayant soigneusement pesé le pour et le contre.

- Il faut que les circonstances de la mort du personnage aient été particulièrement dramatiques. Il s'est sacrifié pour sauver ses compagnons, a vaillamment combattu l'affreux dragon/nécromancien avant de succomber à un sortilège maléfique, il venait de sauver la princesse et la portait dans ses bras lorsque des flèches empoisonnées l'ont frappé dans le dos, etc. Faire revivre un personnage n'est crédible que si celui-ci est allé au bout de lui-même, jusqu'à l'exploit. On comprend alors qu'il puisse échapper, même temporairement, aux griffes de la mort.
- Il faut que le meneur de jeu puisse donner une explication théologique ou magique du phénomène. Il arrive que le dieu de la mort ferme un court instant la porte de son royaume, une magie intense peut parfois empêcher une âme de quitter le monde, etc. L'explication, qui doit être cohérente avec la cosmogonie de l'univers, est communiquée à un autre personnage, prêtre ou magicien.
- Il faut surtout, et c'est là l'élément déterminant, que la transformation d'un personnage en spectre serve l'histoire. Détient-il des informations vitales pour la suite de la campagne ? Est-il intimement impliqué dans les événements à venir ? Est-il le seul à posséder une chance de résoudre un problème ou de surmonter un obstacle dans la suite de l'histoire ? L'attachement sentimental que tous les joueurs, MJ compris, ont développé pour le personnage est aussi un facteur à considérer.

Finalement donc, le personnage ne meurt pas. La violence, l'héroïsme ou l'injustice de sa mort empêchent son âme de rejoindre le séjour des défunts. Son corps sans vie reste là, triste témoignage du carnage, tandis que l'essence du personnage se matérialise peu à peu sous la forme d'un spectre. Le mort devient, littéralement, un fantôme. Cependant, tout fantôme qu'il est devenu, c'est lui qui est hanté. Par les circonstances dramatiques de sa mort et par les raisons qui l'ont empêché de mourir. Le personnage-spectre revient dans un seul but : achever ce qu'il a entrepris. Il faut expliquer au joueur que l'âme de son personnage ne connaîtra pas le repos tant qu'il ne sera pas aller au bout de la quête qu'il a commencée.

Être ou ne pas être

Il n'est pas possible de jouer le personnage-spectre de la même façon que s'il était enco-

re vivant. Des événements tragiques l'ont transformé et son existence actuelle n'est qu'un sursis, qu'un destin cruel et facétieux lui impose comme une épreuve, avant que son âme ne retrouve le grand néant de la mort (ou le nirvana, les enfers, etc.). Le joueur doit modifier la manière dont il joue son personnage, de façon à exprimer cette nouvelle dimension. Le PJ conserve les principaux traits de caractère qui composaient sa personnalité, mais il a été transformé par l'épreuve. Cela peut se traduire de plusieurs manières.

— L'obsession. L'âme du PJ-fantôme est parvenue à échapper temporairement à la mort grâce à l'aiguillon de l'injustice ou de la foi. Il lui faut maintenant accomplir coûte que coûte sa tâche avant de mourir pour de bon.

— La cruauté. Le PJ-spectre est mort. Certes, pas tout à fait, mais ses pseudo-jours sont comptés. Pourquoi alors se soucier de la vie des autres ? Seule sa vengeance compte, seul son but revêt encore de l'importance.

— La résignation. Épuisé moralement par l'effort qu'il lui a fallu fournir pour se maintenir en « vie », le nouveau fantôme se désespère de son état de mort-vivant, et de l'issue qu'il sait de toute façon inéluctable. Pourquoi lutter ? Ne vaut-il pas mieux hanter quelque ruine déserte en attendant la fin ?

— L'exaltation. Il n'est plus que l'ombre de lui-même, mais il sait que sa personnalité, ce qu'il est vraiment au fond de lui, a survécu, par un miracle de volonté et de foi. Son sens du devoir le pousse impérieusement à se mettre au service de sa cause et de tous ceux qui ont besoin de lui.

Le PJ-spectre ne peut s'accrocher à son état que pendant un temps limité, et sa principale occupation pendant ce délai devrait être d'achever la quête qu'il s'est fixé. Mais après ? Celle-ci accomplie, sa vie n'aura plus guère de sens et il s'effilochera au gré des jours comme un lambeau de brume dissipé par le vent. La dernière possibilité qui lui restera sera d'entreprendre une nouvelle quête, en compagnie des amis qui lui seront restés fidèles, pour essayer d'échapper définitivement à la mort et se réincarner dans un autre corps. Peut-être lui faudra-t-il descendre aux enfers pour racheter son âme ? Qu'importe, puisqu'il n'a plus rien à perdre.

Le personnage-spectre à AD&D

Le personnage revient sous la forme d'un fantôme et il ressemble exactement à ça : une forme éthérée qui le représente tel qu'il était juste avant sa mort. Il garde sa classe de personnage, d'armure (qui ne sert que quand il est tangible), ses points de vie, ainsi que toutes les possessions qu'il avait sur lui au moment de sa mort, armes, armure, etc. Le PJ-spectre est translucide et immatériel. Il peut donc passer sans difficulté à travers des trous de serrure, des fissures, etc., voire traverser tout ce qui est solide, mais dans ce cas il risque à chaque fois de voir les atomes de son essence immatérielle être dissipés par l'obstacle : il lui faut réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour l'éviter. En cas d'échec, le PJ-fantôme se reforme 1d4 heures plus tard. Sous sa forme immatérielle, il est insensible aux attaques physiques, au froid, à la chaleur, etc. Il est affecté par les attaques magiques (armes enchantées ou sorts). Le revers de la médaille vient de ce que, immatériel, le PJ-spectre ne peut ni agir sur son environnement ni communiquer. Pour cela il lui faut devenir tangible, ce qu'il parvient à faire par un effort de volonté : jet réussi sous la Sagesse, 2 tentatives par heure. Il ne peut rester dans cet état que pendant un nombre d'heures égal à la moitié de sa Sagesse (arrondi au-dessus), après quoi il doit passer un minimum de 3 heures sous forme immatérielle. Se matérialiser et se dématérialiser (cette action réussit automatiquement) prend un round.

Une fois tangible, le PJ-fantôme peut agir comme un être humain ordinaire et parler, se battre, lancer des sorts, etc., mais il redevient vulnérable par la même occasion et peut être « tué » normalement, ce qui dans son cas signifie qu'il se dissipe définitivement. Un PJ-spectre lanceur de sorts est affaibli par son nouvel état et n'a plus accès qu'aux niveaux de sorts inférieurs de 1 à ceux qu'il maîtrisait avant (un prêtre 7e ne peut plus lancer que des sorts des niveaux 1 à 3 et perd le bénéfice de ceux du 4e). Sous sa forme immatérielle, le PJ-fantôme inspire la peur comme le sort du même nom et peut léviter à volonté. L'âme du PJ-spectre ne peut pas échapper éternellement à son destin et le personnage se dissout définitivement au bout d'un nombre de jours égal à sa Sagesse x 50.

Le personnage-spectre à Warhammer

Idem que pour *AD&D* si ce n'est que le jet de sauvegarde contre la pétrification devient un test de Volonté ; les jets sous la Sagesse deviennent des tests sous le Sang-froid ; les lanceurs de sorts perdent 2d4 points de magie ; sous sa forme immatérielle, le PJ-spectre inspire la panique magique comme le sort du même nom ; il conserve son état de fantôme pendant un nombre de jours égal à sa Volonté x 10.

Le personnage-spectre à Basic

Idem que pour *AD&D*. Remplacez le test de pétrification par un jet sous le POUvoir, avec un multiplicateur variant selon la nature de l'obstacle (x5 pour une porte en bois, x1 pour une protection spécialement enchantée). Pour devenir tangible, faites un jet sous POU x2. Les magiciens perdent la moitié de leurs points de Magie. Les PNJ ont peur ou non de lui, selon les besoins du MJ. Le fantôme reste dans cet état jusqu'à ce qu'il ait « accompli son destin » (autrement dit, terminé le scénario ou la campagne).

Serge Olivier

Gorn, une BD (de retour) d'enfer

Gorn repose sur un postulat original qui a inspiré l'idée de cet article. Dès les premières planches du premier tome, le héros meurt, lâchement assassiné lors de l'attaque de son château. C'est le début pour Gorn d'une longue quête. En effet, ce qui empêche son âme de quitter le monde, c'est son amour pour sa femme, Eliette. Mais celle-ci, quand elle voit son bien-aimé réapparaître sous la forme d'un spectre qui soupire après elle, ne supporte pas cette vision et croit avoir à faire à une manifestation démoniaque. Tragédie romantique d'un amour contrarié... Gorn erre de par le monde, privé de sa chair, rejeté par celle qu'il aime, dépouillé de tout, et cherchant un moyen de tout reconquérir. Gorn évolue dans un monde médiéval-fantastique plutôt agité. Son fief fait partie d'un vaste royaume gouverné par un roi inconséquent et une église passablement fanatique. Les luttes intestines y sont monnaie courante bien que le royaume soit littéralement assiégé par des hordes de « yeux rouges », des créatures humanoïdes aussi sanguinaires que nombreuses. Les dieux eux-mêmes, particulièrement celui de la guerre, interviennent dans les affaires des hommes à travers des champions qu'ils choisissent, et les démons des enfers, conjurés par une sorcellerie impie, viennent alourdir le fardeau d'une vie quotidienne déjà bien dangereuse.

Gorn est édité par Vents d'Ouest. Scénario et dessin : Tiburce Oger. Cinq tomes sont déjà parus et le sixième attend, tout beau tout chaud, chez votre libraire.

Les différents personnages de la saga de Gorn peuvent très bien figurer dans vos scénarios, soit comme PNJ, soit carrément comme PJ. Pour vous y aider, et si vous souhaitez explorer le monde de la BD, nous vous proposons quelques guides techniques.

Gorn

Humain. Paladin 8e, loyal bon. Force : 17, Constitution : 15, Dextérité : 13, Intelligence : 12, Sagesse : 16, Charisme : 17, PV : 67, CA : 1. Possède une épée longue magique +2, +4 contre les êtres surnaturels.

Eloïse

Demi-elfe. Guerrière 3e - voleuse 4e, loyale bonne. Force : 13, Constitution : 12, Dextérité : 17, Intelligence : 14, Sagesse : 10, Charisme : 16, PV : 21, CA : 5. Spécialisée à l'arbalète légère. Compétences de voleur : grimper : 90%, mouvement silencieux : 70%, se cacher dans l'ombre : 50%, détecter des bruits : 35%.

Dame Gorge

Humaine. Guerrière 6e, chaotique bonne. Force : 18/12, Constitution : 16, Dextérité : 9, Intelligence : 11, Sagesse : 8, Charisme : 14, PV : 61, CA : 4. Possède la capacité magique suivante : en criant, Dame Gorge produit un effet similaire au sort de Chaos lancé au 20e niveau. Elle peut utiliser ce pouvoir tous les 3 rounds.

Iris

Iris est un être surnaturel. Gorn parle d'elle comme d'une fée, mais elle agit comme une sorcière. DV : 7, PV : 43, CA : 1. Elle possède les pouvoirs suivants : Lumière (à volonté), Vol (à volonté), Charme-personnes (1/jour), Métamorphose (1/jour), Contact avec un autre plan (1/semaine), Renvoi (1/semaine), Portail (1/mois). Ne peut être touchée que par des armes magiques.

Les yeux-rouges

Ce sont d'affreux humanoïdes dont la méchanceté le dispute à la bêtise. C'est surtout leur nombre qui les rend redoutables. Reprendre les caractéristiques des orques, page 221 du Bestiaire monstrueux.

CASUS Belli jeux de rôle, de cartes, et Cie...

VENTS D'OUEST

vous proposent de gagner des BD de la collection fantastique chez Vents d'Ouest, ainsi qu'une magnifique reproduction numérotée et signée de Tiburce Oger. Il y aura 120 gagnants au total ! Alors répondez vite aux questions ci-dessous...

Les questions

1) Le fiancé d'Eloïse porte le même prénom qu'un célèbre Champion éternel associé au Bâton runique. Quel est-il ?
2) Dame Gorge se sacrifie pour libérer Gorn et sa fiancée Eliette des enfers. Quel héros grec se rendit lui aussi aux enfers pour réclamer sa femme, Eurydice ?
3) Dans Gorn, le Seigneur de la guerre envoie les yeux-rouges pour semer la destruction dans le monde des hommes. Quel était le dieu grec de la guerre ?
4) Iris la fée possède le pouvoir de se transformer. Quelle était la magicienne des légendes grecques qui transforma les compagnons d'Ulysse en pourceaux ?

Comment jouer ?

Inscrivez sur papier libre, en majuscules lisibles, votre nom, votre adresse et les réponses aux quatre questions ci-dessus. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Un seul envoi par foyer. Envoyez vos réponses à : Casus Belli, concours Gorn, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Liste des prix :
1er au 10e : 3 albums + une affiche
11e au 40e : 2 albums
41e au 120e : 1 album

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)…

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 viventen 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.

Petites annonces

ACHATS

— Achète **Livre de Base Warhammer JdR bon état.** Demander Thomas au : 01 30 57 09 06.

— Achète **catalogues Ral Partha années 93, 92, 91, 90 et évent. antérieures. Achète fig. AD&D Ral Partha références 11-459…** Rust M. Tél. : 03 89 71 54 01.

— Achète, échange **les premières figurines Citadel Dungeons & Dragons années 80-85.** M. Khames Tewfik, tél. : 01 48 09 59 51.

— Rech. **scénar Gaz à tous les étages pour Bitume de toute urgence!** Florent au : 01 43 08 37 30.

— Recherche **modules de DragonLance DL5 à 9 ou DLC2 pour prêt ou achat.** Contacter Paul au : 01 47 34 11 53 ou 02 41 34 79 40.

— **Urg.** ach. **Casus 1 à 3, 6 à 15, 17, 22, 48, 50 + AD&D1 : MM2, FF, M o Planes, DL adv., Mod. DL3, 5, 11, 15 + Rêve de D. : Larmes Ashani m. n° 3. Étudie ttes prop.** Hervé au : 02 31 38 98 03 (rép.).

— Rech. **Empire Galactique, Aux Frontières de l'Empire, Encyclopédie vol. 1 et vol. 2.** Thierry au : 03 80 37 24 49.

— Ach. **Campagne «DragonLance» complète vf (AD&D). Ou autres campagnes complètes pour AD&D.** Tél. : 05 61 52 15 32. Laisser message sur répondeur.

— Ach. **figurines Warhammer Armée Elfes Noirs, Hommes Lézards ou Morts Vivants + Livres Armées.** Joindre Gaëtan au : 02 35 61 09 83.

— Achète **cartes Guardians pour pas cher.** Demander Jérémy au : 02 54 75 13 83.

— Achète **tout scénario Rêve de Dragon 1ère éd.** Tél. : Hervé au : 03 20 44 71 03.

— Recherche **toutes les cartes de l'extension «Inquisition» en vf.** Forissier Philippe – 23 av. Denis Delorme – **69260 Charbonnières.**

— Achète **anciennes fig. Citadel Elfes Noirs (Wh. et Blood Bowl) pour pas cher.** Tél. : Quentin au 01 40 92 19 38 **(92 Montrouge).**

— Je cherche **des figurines ManO'War : (3 Poings de Fer) et Mighty Empires (Forts).** Michel Gaidry – Ch. des Ailes 39 – **1216 Cointrin (Suisse).**

— Ch. **Intervention Div. + Berserker + Dem. Compendium, joueurs et scénars bienvenus.** Stéphane : 01 60 11 23 15, Christophe : 01 60 11 44 09.

— Ach., éch. **fig. Eldar & Arlequins Wh40K.** B. Barcellini – 1 rue Montaigne – **01100 Oyonnax.** Tél. : 04 74 77 58 32 le we.

CLUBS

— L'association **«La Citadelle de Roq» vous ouvre ses portes à Roquefort (40). N'hésitez pas à vous renseigner** au : 05 58 45 58 39.

— **Les Diables Bleus club JdPlateau, figurines, wargames.** Contact Tardy Jul au : 04 79 28 18 54 **(73800 Les Marches).**

PARTENAIRES

— Ch. **joueurs pour WH40K, Necromunda et Blood Bowl dans la région Mons en Belgique.** Écrire à Seb – Rue de la Louise 105 – **7340 Wasmes (Belgique).**

— Ch. **joueurs ou club pour m'initier au JdR, tous sauf Space opera.** Christelle Armino – 14 bd Henri Sappia – **06100 Nice.**

— MJ/joueur ch. **MJ et PJ pour JdR (dbts acceptés) + part. Magic.** Tél. : Mick au 03 24 58 18 07 **(Ardennes).**

— **MJ** recherche **joueurs (euses) de 14 à 17 ans pour Star Wars sur Vannes (Morbihan).** Tél. : Nix au : 02 99 47 71 50.

— **MJ / joueur de Melun-Sénart** cherche **partenaires pour jeuderôliser.** Tél. : Éric au 01 64 41 90 01, laisser message si absent.

— Ch. **joueur(euse)s 16 ans mini. ainsi que MJ pour partie de JdR sur Dol de Bretagne, Hirel…** Contacter Sébastien au : 02 99 48 80 26.

— Club **à Aulnay-sous-Bois recherche MJ, joueurs et joueuses pour JdR, JdC et JdP 18 ans mini.** Tél. : 01 48 69 87 01.

— Cherche **PJ/MJ expérimentés ou non.** Joindre Bastien au : 01 47 49 03 13 (répondeur).

— Débutant cherche **MJ expérimenté pour JdR + vds Official Encyclop.** Gaël Laurent – 7 rue des Charmilles – **51500 Nogent-Sermiers.** Tél. : 03 26 97 66 75.

DIVERS

— **Jeu de rôle par courrier.** Écrire Patrik Vermillet – 37 avenue Frédéric Mistral – **83700 Saint-Raphaël.**

— **Nv. mag ch. auteurs de nvelles sur Cthulhu, protec. par dépôt assurée.** Écrire Jendrejski Damien – 81 rue Victor Hugo – **93500 Pantin.**

— **Zine Cercle de Chthonos 1 sce Star Wars Hawkmoon aide de jeu 50 pages 25 F.** Chèque à Le Corre David – 21 Michelet – **92100 Boulogne.**

— **Oyez, oyez, nobles seigneurs «Fer & Flammes» le nouveau jeu de batailles fant. est à prés. disponible.** Rens. ap. 18 h au : 01 48 96 88 67.

— **Minas Ithil, cité du cyberspace et BBS des JdR SF&F ! Branchez votre modem pour discussions et aides de jeu** au : 01 43 56 38 78.

ÉCHANGES

— Éch./vds/ach. **cartes Star Wars, Middle Earth, X-Files, Battletech, Guardians, Legend 5 Rings, Eagles. + de 6000 cartes!** Tél. : 01 44 23 93 79.

— Éch. ou ach. **des scénarios ou des backgrounds pour BaSIC fait par des particuliers.** Contacter Loïc entre 17 h et 19 h au : 02 31 40 06 73.

— Éch., vds, ach. **cartes Kabal et Daïmon très grand choix. Cherche personnages Uniques (1ère édition).** Patrice au : 04 42 95 02 43 (13 Aix).

— Vds **cartes METW et METD vo ou échange contre JCSA Sorciers et Dragons en vf.** Demander Manu au : 03 89 07 01 10 **(68 région de Mulhouse).**

VENTES

— Vends, échange ou achète **cartes Magic. Vends lot important de cartes Spellfire.** Tél. : 02 54 24 18 53.

— Vds **lots de cartes petit prix pour débutants : METW et Lidless Eye, Star Wars ttes éditions, Battletech, L5R, Guardians.** Tél. : 01 44 23 93 79.

— Vds, éch., ach **cartes METW. Je possède + de 110 rares toutes éditions.** Anthony tél. : 06 81 13 61 78.

— Vds **Rolemaster + sup. + nbx éléments Shadow World : 800 F. Prix à débattre, possibilités de ventes séparées.** Romain au : 01 45 87 19 61.

— Vds **cartes Magic à l'unité + JdR divers + suppléments.** Christophe Le Chat – Rue des Emailleries, 12/A – **B 6041 60 Sselies.**

— Vds **wargames Les Aigles et achète écran Elric vf.** Écrire à Paul – 7 allée Romain Rolland – **95350 St-Brice-sous-Forêt.**

— Vds **cartes Magic METW.** Demander Franck au : 01 69 21 22 74 rép. Adr : Chancelrel Franck – 62 rue Jean Argelies – **91260 Juvisy.**

— Vds **+ de 100 JdR, + de 300 sup., wargames, magazines, livres-jeux.** Lionel Dabat – 57 bd d'Austerlitz – **10430 Rosières.** Tél. : 03 25 75 63 11.

— Vds **scénario Kar Tur Night of Seven Swords.** Olivier Baroux – 57 rue Orfila – **75020 Paris.** Tél. : 01 43 66 39 78.

— Vds **Guildes les règles, le Loom, le paravent, campagne Le Requiem des Ombres.** Tél. : mardi mercredi entre 7 h-8 h au 05 62 73 37 53, Éric !

— Vds **pour AD&D : MdF, GdM, Recueil Magie, Manuel Guerrier, Combat & Tactic, Skills & Power, 100 F, Bestiaire 150 F, écran 30 F.** Tél. : Nicolas : 01 46 44 24 94.

— Vds **l'excellente Soirée-Enquête L'Ivresse des Profondeurs + Shadowrun 2 + écran + Démon dans la Bouteille.** Demander Julien au : 04 90 54 41 69.

— Vds **armée Whr de Morts Vivants peinte de 15000 pts et nombreux décors.** Contacter Romain au : 01 30 54 28 22.

— Vends **cartes Star Wars (toutes séries) par lots ou à l'unité à bon prix tarif dégressif pour les lots.** Sébastien au : 02 40 43 27 63 (18 h).

— Vds **figurines Wh40K orks plomb et plastique peintes.** Contactez-moi (Séb) au : 03 44 29 06 31 ou au : 03 44 29 00 22 (Olivier).

— Vends **collection complète Doom Trooper (Base, Inquisition, Mortificator, Golgotha, Apocalypse) le tout pour 3500 F.** Lanyou Laurent – 5 rue Paul Eluard, Appt 191 – **31400 Toulouse.**

— Vds **au tiers du prix et en tbe : modules JRTM / Merp.** Liste contre un timbre. Bertrand Fayolle – 12 rue de la Garenne – **69000 Lyon.**

— Vds **Nephilim 1ère éd. et divers suppléments : Chimères + sup. le tt tbe 1/3 prix initial.** Gwendal au : 02 98 07 76 71.

— Vds **fig. Warhammer 50 % prix, Titan Imperator 150 F, Fantasy Warrior 100 F.** Alexandre, le week-end, au : 02 47 94 67 64.

— Vds ou éch. **nbx jeux et sup. pour Monde des Ténèbres (Vampire, Mage…) et Ars Magica contre sup. Planescape et Dark Sun.** Tél. : 03 81 56 64 08.

— Vds **Armée Imperiale Wh 2500 F négociable + boîte Necromunda + Gang Cawdor.** Franck ap. 19 h : 03 88 72 54 58 – Rue de la Cité – **67350 Uberach.**

— Vds **Cyberpunk 2ème éd. + écran : 175 F + vds sup. JRTM La Moria : 60 F (ou échange contre sup. AD&D).** Tél. : à Sébastien au : 04 91 26 75 88.

— Vds ou éch. **Armée Bretonniens Warhammer contre ou ach. figurines d'Elfes Noirs.** Tél. : 05 61 49 05 97 Martial **(Toulouse).**

— Vds **lot de 100 cartes «Magic» px à débattre 800 F.** Julien tél. : 04 67 60 74 76.

— Vds **Gurps en 1ère couverture + Magie + Horreur 160 F le tout, Elric vo + Seigneurs des Mers vf 125 F.** Tél. : 03 26 67 30 17 (répondeur).

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

Bon d'insertion d'une petite annonce

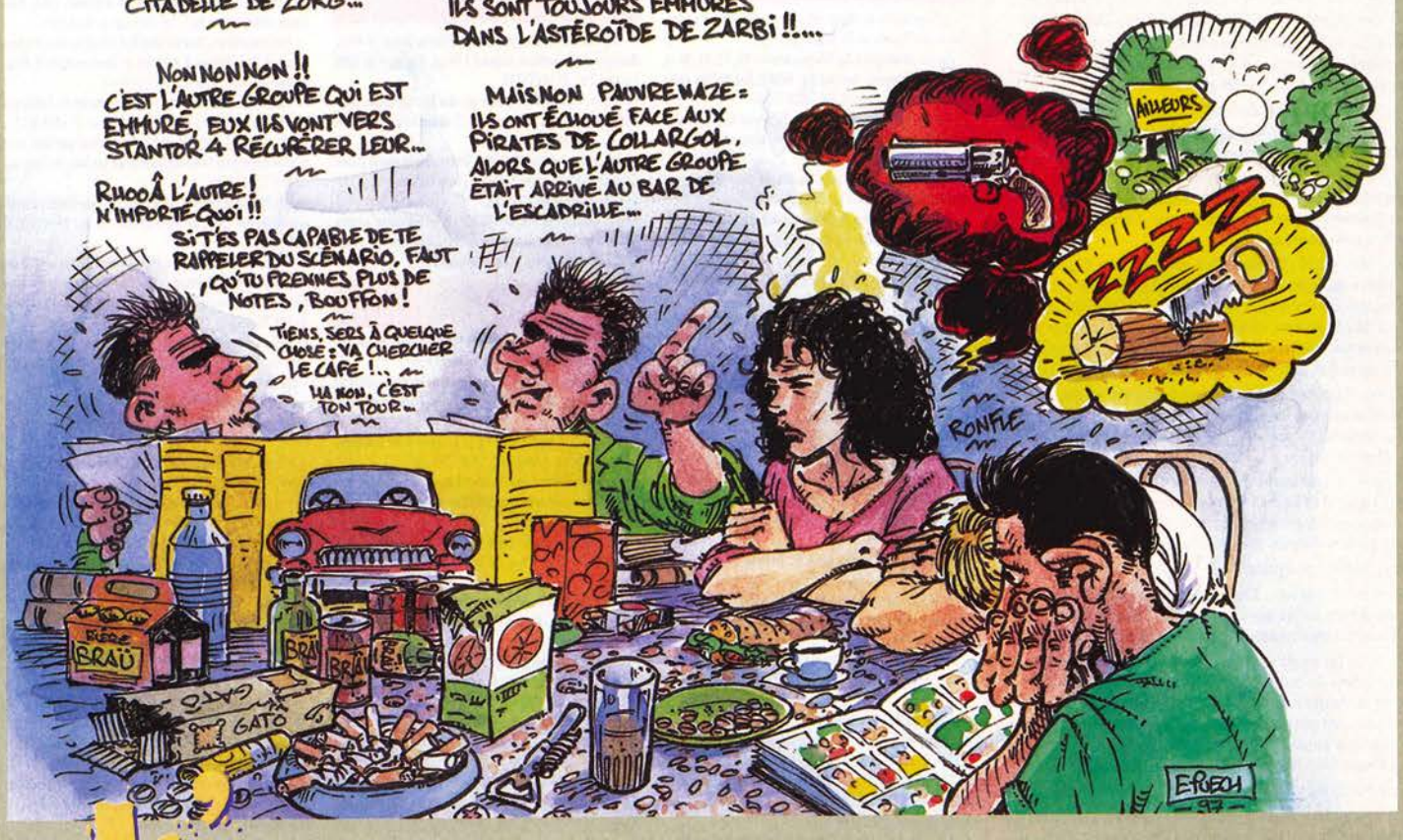
(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

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° 109
Parution n° 110 : 5 novembre 97. Date limite : 15 octobre 97.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire



L'idée paraît simple, comme ça : et si, plutôt que de vous colleter tout seul avec un scénario, un tas de règles biscornues et un groupe de joueurs cinglés, vous étiez deux ? Lorsque tout se passe bien, jouer à deux meneurs de jeu peut être très gratifiant. Justement, voyons comment faire pour que tout se passe bien...

Généralités

Les avantages ? Il n'y a pas à chercher beaucoup pour qu'ils sautent aux yeux. Si vous êtes deux à mettre en place le scénario, il aura plus de relief. Si vous êtes deux à diriger l'action, il y aura moins d'attentes interminables dans la cuisine quand le groupe de personnages se sépare. Si vous êtes deux à animer les PNJ, ils seront plus fouillés et vous pourrez vous concentrer sur leur interprétation. Si vous êtes deux à gérer les combats, ils seront plus fluides et dureront moins longtemps... et ainsi de suite.

Évidemment, cette gymnastique n'est valable que pour certains scénarios. La plupart du temps, il est inutile de sortir ce genre d'artillerie lourde. Réservez-la pour les scénarios vraiment complexes, ceux où il y a énormément de PNJ difficiles à interpréter, et ceux où vous êtes sûr que le groupe va être séparé pendant longtemps. Autrement, les inconvénients risquent de l'emporter sur les avantages. Car il y a des inconvénients...

La chasse au binôme

Tenté ? Mais avec qui faire l'expérience ? Il vous faut un co-MJ fiable, encore plus qu'un joueur (après tout, si un joueur se décommande au dernier moment, ce n'est pas grave. Alors que si le gars qui doit gérer la moitié des PNJ annonce au dernier moment qu'il est grippé, vous avez un gros problème). Si vous envisagez de lancer une campagne, il faut que vous soyez tous les deux conscients que vous allez passer pas mal de temps à travailler ensemble. Évitez de former un duo avec quelqu'un que vous ne connaissez que vaguement, ou avec un ami qui habite à cent kilomètres de chez vous...

Le plus important étant qu'il faut que vous et votre binôme soyez sur la même longueur d'ondes... ce qui ne veut pas dire que vous pensiez la même chose au même moment ! Il faut juste que vous soyez d'accord sur un certain nombre de points (du genre : quelle sorte d'ambiance va-t-on faire passer dans le scénario ?). Si c'est le cas, tout va bien, et vous pouvez commencer à réfléchir à une répartition plus précise de vos responsabilités.

De base, il vous faut :

- **Un narratif**. Que l'on appelle ça « raconter une histoire » ou « mettre en scène un scénario », c'est le travail principal du MJ. Dans tous les cas, il s'agit de faire suivre une trame à un groupe, et de rendre les événements vivants. Un binôme formé de deux narratifs fonctionne généralement très bien, à condition qu'ils se coordonnent à l'avance.

Les autres postes sont optionnels, et dépendent de vos talents et du scénario. En gros, vous avez le choix entre :

- **Un « théâtral »**. Cousin proche du précédent, sauf que son truc, c'est l'animation des PNJ. Généralement, sa présence à la table augure de dialogues (ou de monologues) spectaculaires... A surveiller : il se laisse parfois emporter au point que l'aventure se transforme en one-man-show, avec lui dans le rôle de la vedette.
- **Un spécialiste des règles**. Il s'occupera de gérer tous les aspects techniques, du combat au lancement de sorts. Ce genre d'individu est très utile sur les jeux relativement complexes et/ou simulationnistes.
- **Un expert en univers**. Précieux pour les jeux reposant sur un background ultra fouillé, il évitera bien des bourdes à son collègue (« ah non, il n'y a pas de Lunars dans les royaumes de l'ouest de Glorantha » ou encore « les loups-garous se sont pas copains du tout avec les vampires, sauf telle et telle tribu, à la rigueur »).
- **Un logisticien**. Le terme est un peu pompeux mais, lorsque le meneur de jeu A est

DEUX MJ AUX COMMANDES

embringué dans une grande description, c'est au meneur de jeu B de s'occuper de baisser la lumière et de mettre la musique d'ambiance… Et vice versa.

LA PRÉPARATION

Deux cerveaux valent mieux qu'un. Prenez le temps de discuter tous les deux après avoir lu le scénario. Peut-être, n'en aurez-vous pas du tout retenu la même chose. L'un aura vu les problèmes psychologiques du nécromant, et saura comment les exploiter pour faire une jolie scène, l'autre aura déjà commencé à réfléchir à la gestion de la bataille finale. Les deux approches ne sont pas incompatibles, loin de là ! Mettez-vous simplement d'accord, du genre « quand ils iront voir le nécromant, c'est moi qui cause. Et lorsqu'ils iront à la bagarre, ce sera toi ». Généralement, la structure des scénarios est telle qu'il n'est pas très difficile de se partager les scènes.

C'est également un bon moment pour se répartir les PNJ. L'idéal est que vous interprétiez toujours les mêmes, de manière à ce que les joueurs sachent à qui s'adresser lorsqu'ils voudront parler au vieil ermite. Un conseil : faites une liste, et réfléchissez soigneusement. Qui va rencontrer qui ? Qui risque de dialoguer avec qui ? Si les PNJ sont nombreux, l'exercice prend vite des proportions dantesques ! Tant qu'à faire, si vos PNJ doivent discuter entre eux, répétez vos répliques avant la partie. Plus vous les aurez préparées, mieux elles passeront, et quand on doit mettre en scène, par exemple, une violente dispute entre deux aubergistes concurrents, mieux vaut avoir préparé ses arguments (« comment ça, ma bière, c'est de la pisse de rat ? Et toi, tu leur dis, à tes clients, que tu mets de la sciure de bois dans tes saucisses ? »).

Pendant la préparation, concentrez-vous sur ce que vous êtes censé faire… sans vous y limiter. Après tout, les circonstances vous obligeront plus que certainement à jongler avec les PNJ et les scènes. En fait, dans pas mal de cas, vous allez vous retrouver à faire exactement le contraire de ce que vous aviez prévu. Il faut que vous soyez prêt à tout faire jouer exactement comme si votre binôme n'existait pas.

PENDANT LA PARTIE

La préparation est généralement un moment fort agréable. C'est en jeu que l'on découvre les limitations de la double maîtrise. Elles sont parfois empoisonnantes, mais avec quelques efforts, elles n'ont rien d'insurmontables. Premier point : il ne faut pas marcher sur les pieds de son binôme. En temps normal, lorsque le groupe est uni et suit docilement la trame du scénario, vous fonctionnerez à « un MJ et demi ». L'un de vous (pas toujours le même) gérera les scènes au fur et à mesure qu'elles se présentent, et l'autre donnera un coup de main avec les PNJ ou la technique. Tenez-vous strictement à ce que vous avez convenu pendant la préparation. Il n'y a rien de plus désagréable, quand vous vous préparer à jouer la grande scène de votre PNJ fétiche, que de voir votre voisin de gauche se lever et la faire à votre place…

Mais c'est lorsque le groupe des personnages se sépare que les vrais problèmes commencent. Ici, le mot-clé est « coordination » et les deux questions fondamentales « où sont-ils ? » et surtout « quand sont-ils ? ». Pas très loin derrière, il y a « qu'ont-ils dit, et à qui ? ».

- **Où sont-ils ?** C'est convenu : le groupe A va voir Machin, puis Truc, puis Bidule. Vous les emmenez dans la cuisine, et laissez les autres à votre binôme. Le groupe B, moins sûr de lui, commence par discuter pendant une demi-heure de ce qu'il va faire, puis décide d'aller voir Bidule. Logiquement, il devrait croiser le groupe A mais, comme vous n'êtes pas prévenu, ils passent deux heures chez Bidule avant de revenir au point de rendez-vous… et de se rendre compte que le groupe A a fait exactement la même chose – mais dans un univers parallèle, apparemment.
- **Quand sont-ils ?** S'il n'y avait que des problèmes spatiaux à régler, tout irait bien. Là où cela devient vraiment diabolique, c'est quand le temps s'en mêle – les temps, pour être plus précis : le temps réel et le temps de jeu. Cas d'école : le groupe A passe une après-midi à faire des recherches en bibliothèque. En temps réel, les jets de dés et la distribution d'informations prennent à tout casser dix minutes. Pendant ce temps, le groupe B va voir Machin, puis fait une visite au vieux cimetière, puis au bar clandestin. En temps de jeu, ils ont eu une après-midi bien pleine. En temps réel, il leur a fallu deux heures… Cela fait donc une heure cinquante que le groupe A se morfond dans la cuisine.
- **Qu'ont-ils dit, et à qui ?** C'est, de très loin, le point le plus épineux. Le groupe A révèle une information au PNJ Bidule, que vous jouez. Une heure plus tard, ils retournent le voir et, pour une raison ou pour une autre, c'est votre binôme qui s'occupe d'eux. Évidemment, Bidule a tout oublié de ce qu'ils lui ont dit. Frustrant…

Ces trois problèmes ont une seule solution : la co-or-di-na-tion. Il ne faut pas hésiter à vous interrompre régulièrement pour aller voir votre binôme et lui demander où il en est, quand il en est, et ce que ses PNJ ont dit, et à qui. Plus ces petits « points » seront fréquents, moins ils seront longs. Et mieux vaut perdre une minute tous les quarts d'heure qu'une demi-heure toutes les heures… Évidemment, ce que l'histoire gagne en fluidité, vous le perdez en accordage de violons mais c'est indispensable, sous peine de voir l'histoire se dissoudre dans un magma de « c'est impossible ! » et de « non, on ne peut pas être là, on est chez Truc ! » Ne rêvez pas : il y aura toujours des accrocs. Mais si vous faites régulièrement le point, ils devraient rester mineurs.

APRÈS LA PARTIE

La double maîtrise marche particulièrement bien en campagne… Entre chaque séance de jeu, vous pouvez retrouver votre complice, et réfléchir à la suite. Il y a peu d'expériences plus gratifiantes que de concevoir un scénario avec quelqu'un qui se trouve sur la même longueur d'ondes que vous : on rebondit sur les idées de l'autre, qui en fait autant de son côté…

Tristan Lhomme
illustration : Éric Puech

Merci à Bruno « Tu as bossé ? » « Non. Et toi ? » Cailloux

AVIS AUX PETITS MALINS

Nous parlons ici d'un partenariat où chacun pèse le même poids. Ne prenez pas prétexte de cet article pour recruter un aide de camp qui fera le café et appuiera sur les boutons de la chaîne stéréo, vous laissant libre de vous concentrer sur Votre Œuvre (ce genre d'individu pourrait être le sujet d'un autre article, intitulé De l'exploitation des passants qui passent en général et des petits frères en particulier).

ET DEUX DEMIS, DEUX !

Dans le cas des campagnes, la double maîtrise a des prolongements intéressants. Sur les six joueurs, trois sont partisans d'aller dans les neiges du nord, alors que les autres tiennent absolument à faire un tour dans les jungles du sud ? Eh bien, la semaine suivante, vous gérerez chez vous ceux qui sont montés faire des sports d'hiver, pendant que votre binôme s'occupera, chez lui, de ceux qui sont partis patauger dans les marécages. Interdisez aux joueurs des deux groupes de se raconter leurs aventures. Attendez pour cela la séance de retrouvailles, que vous avez intérêt à planifier tout de suite.

Dialogues

MultiSim : la fuite en avant ?

En 1993, Frédéric Weil recevant le trophée Casus Belli du meilleur jeu de rôle « papier » pour *Nephilim*.

En ce moment, on ne peut pas dire qu'on s'ennuie dans le petit monde du jeu de rôle. Après les manœuvres d'outre-Atlantique qui ont vu le rachat de TSR par Wizards of the Coast, voilà que ça s'agite dans le microcosme des professionnels de la profession français avec la restructuration en profondeur de MultiSim. En effet, Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, fondateurs de MultiSim et créateurs de *Nephilim*, ainsi que Stéphane Adamiak, auteur et responsable de la gamme *Nephilim*, quittent la société pour s'installer à Bordeaux chez Kalisto, un éditeur de jeux vidéo, où ils se consacreront aux jeux informatiques et aux jeux de rôle on line (sur internet). A quoi attribuer ces changements dans un monde du jeu plutôt constant d'habitude ? La première raison est sans aucun doute la crise sévère qui frappe le marché du jeu de rôle en France depuis de nombreux mois maintenant. Les jeux se vendent mal, les suppléments aussi, le chiffre d'affaires des boutiques a chuté d'environ 20 % au premier trimestre de cette année. Les causes de ce marasme sont multiples. On peut citer un facteur majeur, l'apparition des jeux de cartes à collectionner, qui a bouleversé les habitudes des joueurs, mais s'en tenir là est sans doute insuffisant. Il faudrait aussi évoquer la mauvaise presse du jeu de rôle, la courte vue des éditeurs qui n'ont pas jugé nécessaire de publier de véritables jeux d'initiation, etc. Face à ces difficultés, MultiSim réagit en changeant son fusil d'épaule. Nous avons demandé à Frédéric Weil, le gérant, si cela signifiait la fin de MultiSim.

Casus Belli : Quelles sont d'après toi les raisons profondes de la dépression du marché des jeux de rôle ?

Frédéric Weil : Il est difficile de répondre rapidement à cette question. Je dirais que la première raison est avant tout économique (du moins pour la France). Le JdR est concurrencé très fortement par le jeu de cartes à collectionner, et cela depuis deux ans. Ce type de jeu, profondément différent par sa nature du JdR, a connu un succès spectaculaire et très rapide, entraînant de la part des boutiques leur conversion en comptoir de cartes. Massivement, les efforts commerciaux des principaux détaillants se sont déportés vers *Magic* et ses quelques concurrents, laissant en friche l'ensemble du hobby JdR. De ce fait, les joueurs expérimentés se sont sentis désemparés, voire exaspérés, et les nouveaux joueurs potentiels ont été captés par les jeux de cartes. L'offre des éditeurs, de plus en plus nombreuse, s'est trouvée largement supérieure à la demande du marché et donc à défaut des prix ce sont les ventes qui se sont écroulées.

La deuxième raison est plus structurelle. Je pense que le média jeu vidéo, de plus en plus perfectionné, de moins en moins cher, commence à émuler les plaisirs du JdR. Dans la bataille papier contre silicium, les puces sont en train de gagner. Peut-être que la génération postpionnière du JdR préfère-t-elle s'investir dans les loisirs informatiques.

Mais pour terminer sur une note optimiste, je pense que le JdR, quelle que soit sa pérennité, a profondément fait évoluer la manière de jouer et d'inventer. Cette mutation se retrouvera à la base des loisirs de demain.

CB : Venons-en à MultiSim. Des bouleversements sont à l'ordre du jour. Qu'en est-il exactement ?

FW : L'évolution de l'entreprise et le parti que nous avons choisi se situent dans le prolongement de la démarche que nous avons adoptée depuis un an et qui a présidé à la création de *Dark Earth*. Ce jeu, déjà, était le fruit d'une collaboration avec Kalisto, une société créatrice de jeux vidéo établie à Bordeaux. Nous avons simplement décidé de nous associer plus étroitement à elle.

CB : Quel est le but de cette alliance ?

FW : Essentiellement, l'ingénierie de mondes. Notre but est de créer des univers qui serviront de toile de fond et d'acteurs aussi bien pour les jeux vidéo de Kalisto, les jeux de rôle papier de MultiSim et les livres de Mnémos. Kalisto est le premier éditeur de jeux vidéo qui a pris conscience que le contenu était aussi important que la forme, et qu'à terme les différences entre les jeux se feront aussi – et de manière de plus en plus marquée – sur l'originalité de leur concept et la richesse du cadre de jeu. Nous espérons mêler à la jouabilité et au plaisir ludique du jeu vidéo, la pluralité d'histoires et l'interactivité propres au JdR.

CB : Trois anciens de MultiSim vont travailler au sein de Kalisto, dont toi. Vu la mauvaise santé du marché du JdR actuellement, est-ce que cela ne revient pas à abandonner purement et simplement MultiSim ?

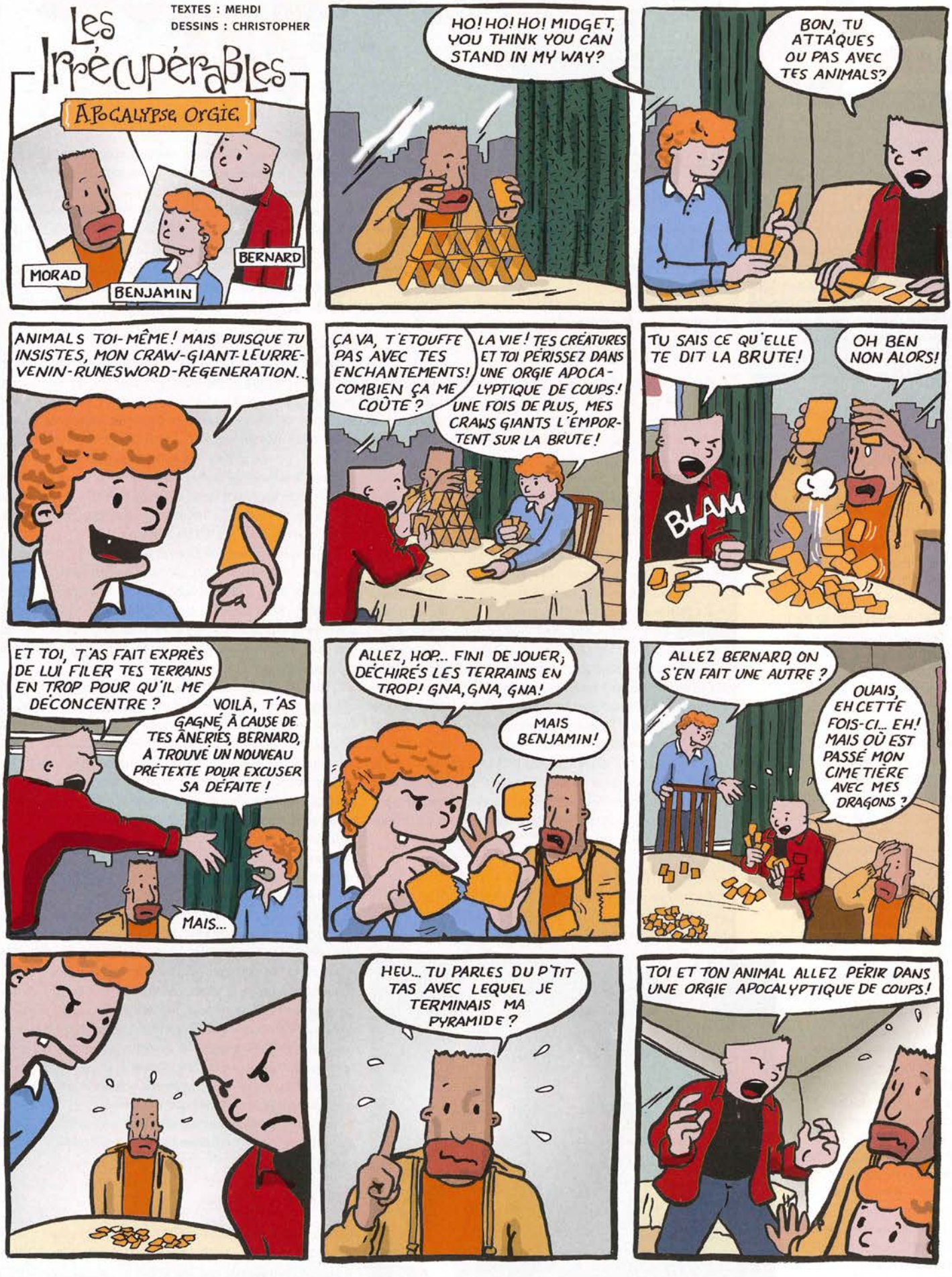
FW : Non, je ne crois pas. D'abord Fabrice Colin reste lui à MultiSim, avec la lourde responsabilité de coordonner toutes les publications sur nos gammes actuelles de jeux, qui toutes continuent. Ensuite je pense même qu'il s'agit à terme d'une véritable chance pour MultiSim. Cela va donner l'occasion à de nouveaux et talentueux auteurs comme Mathieu Gaborit, Régis Jaulin et David Calvo, d'apporter du sang neuf et une autre vision des jeux. A travers les nouveaux mondes que nous créerons et que MultiSim déclinera en jeux de rôle, nous aurons, grâce à l'alliance et la synergie avec Kalisto, la possibilité de toucher l'international. L'interactivité des supports de jeu ne peut qu'être bénéfique à l'originalité et à la qualité de ce que nous créons.

CB : Il s'agit quand même d'une forme d'abandon du jeu de rôle.

FW : Non, pas du tout. J'ai toujours pensé que le jeu de rôle devait s'adapter, sous peine de dégénérer, aux nouvelles technologies. C'est d'ailleurs l'origine même du nom de MultiSim : Multi Simulations. Le travail avec Kalisto va nous permettre de défricher de nouvelles voies, comme le JdR on line, ce qui est un travail intellectuellement et artistiquement stimulant, et bénéfique à notre passion commune.

Propos recueillis par Serge Olivier

Pour cause d'actualité chez MultiSim, l'interview de Tracy Hickman et Margaret Weiss annoncée dans le dernier numéro est repoussée au n° 110.


Les Irrécupérables
TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER
APOCALYPSE ORGIE
MORAD
BENJAMIN
BERNARD
HO! HO! HO! MIDGET, YOU THINK YOU CAN STAND IN MY WAY?
BON, TU ATTAQUES OU PAS AVEC TES ANIMALS?
ANIMALS TOI-MÊME! MAIS PUISQUE TU INSISTES, MON CRAW-GIANT-LEURRE-VENIN-RUNESWORD-REGENERATION...
ÇA VA, T'ÉTOUFFE PAS AVEC TES ENCHANTEMENTS! COMBIEN ÇA ME COÛTE ?
LA VIE ! TES CRÉATURES ET TOI PÉRISSEZ DANS UNE ORGIE APOCALYPTIQUE DE COUPS ! UNE FOIS DE PLUS, MES CRAWS GIANTS L'EMPORTENT SUR LA BRUTE !
TU SAIS CE QU'ELLE TE DIT LA BRUTE!
OH BEN NON ALORS!
BLAM
ET TOI, T'AS FAIT EXPRÈS DE LUI FILER TES TERRAINS EN TROP POUR QU'IL ME DÉCONCENTRE ?
VOILÀ, T'AS GAGNÉ, À CAUSE DE TES ÂNERIES, BERNARD, A TROUVÉ UN NOUVEAU PRÉTEXTE POUR EXCUSER SA DÉFAITE !
MAIS...
ALLEZ, HOP... FINI DE JOUER; DÉCHIRÉS LES TERRAINS EN TROP! GNA, GNA, GNA!
MAIS BENJAMIN!
ALLEZ BERNARD, ON S'EN FAIT UNE AUTRE ?
OUAIS, EH CETTE FOIS-CI... EH! MAIS OÙ EST PASSÉ MON CIMETIÈRE AVEC MES DRAGONS ?
HEU... TU PARLES DU P'TIT TAS AVEC LEQUEL JE TERMINAIS MA PYRAMIDE ?
TOI ET TON ANIMAL ALLEZ PÉRIR DANS UNE ORGIE APOCALYPTIQUE DE COUPS!

Aux quatre coins des cartes

Édito

À force de se rapprocher des jeux informatiques, les jeux de cartes et les jeux de rôle commencent à prendre une drôle de mauvaise habitude : le vaporware. C'est-à-dire, pour la société qui les produit, annoncer très à l'avance des jeux comme étant prêts à être publiés, à donner des versions de démo partout, et à faire attendre le chaland quelques mois. Laissant alors celui-ci avec le dilemme d'acheter maintenant le jeu Glubu, ou attendre l'hypothétique nouveau jeu Buglu qui est bien mieux, forcément. Parfois je fais le cauchemar que Casus devient une revue de jeux informatiques. Pour l'instant je me suis toujours réveillé à temps ! P.R.

Les champions de Magic

Les 28 et 29 juin dernier avaient lieu les championnats de France de *Magic : L'Assemblée*. Le champion, François Fressin, son adversaire en finale Michaël Debard et les deux demi-finalistes Nicolas Hucol et Raphaël Lévy, se sont envolés pour les championnats du monde à Seattle, à la mi-août. Bon, autant le dire de suite, leurs résultats ont été moyens (ils sont quasiment tous dans les rangs 50, sur environ 150 joueurs). Comme chaque année, les participants s'affrontaient sur différents types de jeux. D'abord en type limité (cette année un tirage dit Rochester), puis en type standard, et enfin en type étendu (un hybride bizarre entre les types classique et standard, qui a d'ailleurs donné des jeux un peu bâtards et sans grand intérêt). Le plus intéressant, pour ma part, était de voir l'épreuve en équipe. Chaque pays se voit remettre quatre paquets de base et quatre pochettes-recharges. Les quatre membres de l'équipe ont une heure pour concocter quatre jeux, qui iront affronter ceux des autres pays. Au final, le champion du monde est un Tchèque, Jakub Slemr (20 ans), qui a battu en finale l'Allemand Janosh Kühn (15 ans). L'épreuve par équipe a été remportée par les Canadiens (suivis par les Suédois, les Danois et les Tchèques).

Actualités

ICE (racheté par personne)

- On attend **Against the Shadow**, l'extension prévue pour faciliter les conflits entre les Istaris (jeu de base) et les Nazgûls (*The Lidless Eye*). La version française de **Dragons** est toujours en retard.

Five Rings Publishing (racheté par Wizards)

- Bientôt le retour de **Rage** (« bientôt » est une notion qui ne se laisse pas enfermer dans les concepts petit-bourgeois d'une date fixe). Le jeu sera toujours soumis à l'approbation de White Wolf, mais les petits gars de chez 5RP ont décidé de changer pas mal de règles (gnosis, rage, hunting grounds et autres votes). De plus, une nouvelle extension est prévue chaque mois (ça va être dur à tenir ça), avec pas trop de cartes, et également des paquets de base (fixes ou aléatoires, je ne sais pas encore) pour deux clans à chaque fois. Quand on sait que ces gens-là doivent aussi produire *Dune* (en retard), des extensions pour *Legends of the Five Rings* et bientôt *Deadlands* (un jour peut-être), on leur souhaite bien du courage.
- **Legends of the Five Rings**. A la Gen Con, la grande queue au stand Lo5R, c'était pour avoir en avant-première (en les payant, faut pas rigoler) des cartes rares de la prochaine extension autonome du jeu : *Time of the Void*. Présentée sous forme de paquets de base (60 cartes dont 15 fixes) et pochettes-recharges, elle introduit les factions Schism Crab et Schism Phoenix. Quant à l'histoire qui sous-tend cette extension, c'est tout simplement le combat final des forces du Bien et du Mal. Comme ça va être un peu le Ragnarok nippon, il ne restera pas beaucoup de héros vivants après cela. C'est peut-être pourquoi les prochaines extensions n'exploreront pas ce qui se passe après cette fameuse bataille, mais reviendront sur le passé des clans.

TSR (racheté par Wizards)

- En attendant de savoir ce qu'il advient des gammes de jeux à collectionner de TSR, Wizards produit (entre maintenant et décembre) les extensions et jeux qui étaient attendus pour cette année. On verra donc l'extension n° 12 pour **Spellfire** : *Dungeons*. Avec plein de cartes qui modifient les règles (genre Enchantements du donjon, euh… du monde). **Dragon Dice** n'est pas oublié avec les Frostwings (de méchantes créatures utilisant de la magie bleue et noire), les Scalders (maîtres de la magie de l'eau et du feu) et un guide de référence de tous les dés déjà produits. Quant au jeu de dés des super-héros **Marvel Super Dice**, il est toujours prévu pour la fin de l'année.

Wizards of the Coast

- Selon certaines sources bien informées, **Vampire : The Eternal Struggle** et **Netrunner** : c'est fini. Il n'y aura plus de suppléments, les gammes sont « interrompues ». C'est-à-dire qu'en dehors des questions de règles auxquelles répondra le customer service, faut plus vous attendre à rien pour ces deux jeux. Le réalisme économique, c'est dur.
- Pour **Battletech**, par contre, ça continue (voir notre mini analyse de *Mercenaries* un peu plus loin). Il y a même désormais des tournois homologués avec des points et des rangs, comme pour la DCI de *Magic*.
- Selon des sources bien informées (c'est dingue y a jamais de sources mal informées !), la FNAC s'apprêterait à vendre bientôt toute la gamme *Magic : L'Assemblée* (*Portal*, *5e Édition*, *Aquilon*, etc.). Espérons que cela débouchera aussi un jour sur la vente des produits TSR à la FNAC. Et que le jeu de rôle soit aussi connu que le *Monopoly*. Et que… (ne rêvons pas trop quand même !).
- **The Official Guide to Portal** est un petit livret très joli qui explique au débutant comment bien jouer à *Portal*, et fournit un dessin de chacune des cartes du jeu. Ce livret est destiné à accompagner la version « luxe » de *Portal*, qui n'existera qu'en version américaine. De toute façon, étant en anglais, et ses conseils étant pour le moins assez pauvres, on peut se dispenser de cet achat (d'autant plus que les cartes *Portal* sont aussi dans *Official Encyclopedia vol. 2*).
- Justement, **Official Encyclopedia vol. 2** reprend là où nous avait laissés le volume 1 : après *Alliances*. On a donc la reproduction couleur de toutes les cartes de *Mirage*, *Visions*, *Weatherlight* (*Aquilon*), de la *5e Édition*, et même de *Portal*. Un bouquin qui peut être utile à ceux qui veulent connaître la plupart des cartes autorisées en tournoi standard. Au chapitre des reproches : visiblement, les descriptions de certaines extensions (*Weatherlight* notamment) ont été écrites avant même la parution desdites extensions. Ce qui fait que le chapitre cartes « fameuses » de *Weatherlight* ne parle même pas de Abeyance (Suspens) et met en avant une carte comme Nature's Resurgence. On imagine le même traitement appliqué aux cartes de la série *Unlimited* : le Leurre aurait été mis en avant, et les Mox carrément oubliés. À part ça, c'est très beau, et je le conseille quand même !
- La nouvelle saison pour **Arena** vous permettra de gagner des cartes géantes exclusives (dont Mirror Universe, voir la photo).

Télégrammes

Le maître mot de ce mois est : RETARD. Retard normal pour *Dune*, ultra retard pour *Aliens vs Predator*. — Un jeu de cartes à collectionner sur le thème de *Warlords III* (un jeu informatique de SSG)

est prévu pour bientôt chez ICE. À la Gen Con, les previews se faisaient sur des petits bouts de carton. On n'est pas sûr que le jeu sorte vraiment en septembre. — Vu aussi à la Gen Con : des préversions de démonstration du jeu de cartes *Babylon V*. Là aussi, c'est prévu pour entre bientôt et la fin de l'année, voire plus tard. — Whaou ! Des pochettes-recharges avec des cartes en série limitée de Mulder et Scully ? Non, pour une somme non négligeable de dollars bien chers et verts, vous aurez droit à des plaques de plastique gris (putter) bien laides avec vos héros favoris, et puis quelques cartes pour faire bonne mesure. — *OverPower* continue son petit bonhomme de chemin de jeu de super-héros. Sont prévus : *Classic OverPower* avec de « vieux » personnages Marvel et *Image OverPower*, avec des personnages de… Image Comics.

POUR BATTLETECH

Mercenaries

Grâce certainement à la richesse de l'univers déjà développé dans le jeu de rôle et le wargame, *Battletech* s'affirme comme le jeu de cartes n° 2 de Wizards of the Coast. Sa nouvelle extension, *Mercenaries*, a été très bien étudiée. Elle comporte 101 cartes, une taille raisonnable. La priorité, cette fois, ne va pas aux Missions (9 cartes), mais aux 'Mechs (41 cartes) et surtout aux Commands (51).

Globalement, les cartes évoluent parallèlement à l'univers du jeu de rôle : commencé en 3025, celui-ci atteint aujourd'hui (avec le nouveau livret *Mercenaries*, quelle coïncidence !) l'année 3058. Cinq contrats avec autant de compagnies de mercenaires fameuses justifient le nom de l'extension. Mais celle-ci aurait pu s'appeler Comstar, puisque cette étrange organisation, mi-Église, mi-Télécom, bénéficie de nombreuses cartes spécifiques permettant de bâtir des jeux très originaux. Aux trois personnages Comstar s'ajoutent notamment Sun-Tzu Liao (le fils de Romano), plusieurs seigneurs Kurita et la chef mercenaire Rhonda Snord. À noter une carte toute bête qui est l'arme anti-« élite mechwarrior sur 'Mech rapide » : Difficult Terrain réduit la vitesse de tous les 'Mechs… Côté 'Mechs, les nouveaux modèles de la Sphère interne se taillent la part du lion. Signalons aussi les 'Mechs uniques, tel le monstrueux Daishi personnel de la mythique Natasha Kerensky, le bien nommé Widowmaker…

Conclusion : ces cartes méritent une bonne note, elles ouvrent des options de jeu sans garantir la victoire.

Frank Stora

POUR MAGIC

Tempête

Comme à chaque automne, Wizards of the Coast propose une extension autonome pour *Magic : L'Assemblée*. Des cartes devraient être visibles dès le 4 octobre dans les tournois en avant-première, la sortie officielle étant mi-octobre. On vous en reparlera donc plus en détail le mois prochain. Pour l'instant, on peut quand même vous informer des nouveautés en termes de mécaniques de jeu :

- Le Rappel (Buyback) est une capacité qui permet, en payant plus cher, de récupérer en main un sort que vous venez de lancer. Par exemple, faire une blessure pour 1 mana rouge, ou payer aussi 4 manas génériques de plus et récupérer alors le sort pour pouvoir le relancer plus tard.
- La Distorsion (Shadow). Les créatures qui en bénéficient ne peuvent être bloquées que par des créatures qui ont distorsion, ce qui est plutôt correct. Mais elles ne peuvent pas bloquer les créatures qui n'ont pas distorsion, ce qui est moins bien. Les créatures avec distorsion sont blanches, bleues ou noires, et font en général peu de dégâts.
- Il y a également des créatures, les Slivoïdes (Slivers), qui donnent chacune des capacités aux autres membres de leur race. Plus intéressant à mon avis, les Litiques (Licids) sont des créatures qui deviennent temporairement des enchantements de créatures, puis peuvent redevenir des créatures (comme des symbiotes, bénéfiques ou incapacitants, qui se grefferaient sur d'autres créatures).

P.R.

Magic et les médias

Si vous avez regardé *X-Files* sur M6, le 1er octobre dernier, vous avez peut-être aperçu, entre le deuxième et troisième épisodes, une pub TV pour *Magic* (pour les autres, ne vous en faites pas, les spots sont prévus tout le mois d'octobre). Vraiment, la vérité est ailleurs que dans le jeu de rôle (une pub pour *AD&D* 6e édition en 2026 peut-être ?).
En plus de cette campagne télé, Wizards fait placer des affiches publicitaires à proximité des facs et des lycées. Plus proche de nous, les joueurs confirmés de *Magic* (inscrits à la DCI) pourront apprendre à leurs copains à jouer à *Portal–Magic*. Ils recevront pour cela un paquet *Portal* gratuit, et concourront pour gagner – entre autres – un voyage à Seattle (destiné à celui qui aura fait le plus d'initiations).

Les demi-combinaisons du mois

Histoire de vous titiller l'imagination avec *Tempête*, voici deux combinaisons plutôt cool.
Mais comme on est joueurs (et vous aussi), on vous indique la carte de *Mirage* avec laquelle il y a combo, puis l'effet. Un indice quand même : la carte à trouver est rare dans *Tempête*. Résultats le mois prochain pour ceux qui n'auront pas trouvé.

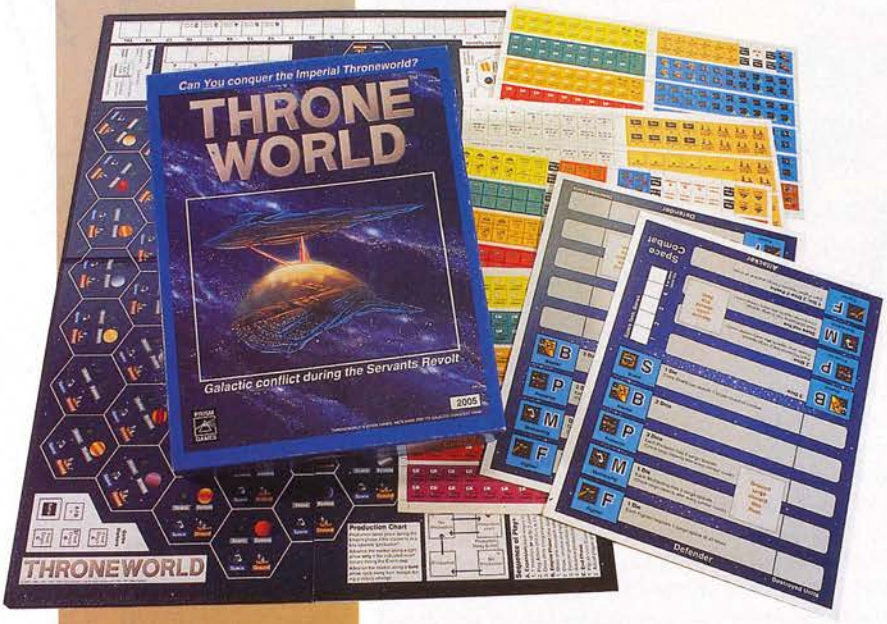
Cuirassé phyrexian (Rare, *Mirage*) + carte mystère 1 (Rare, *Tempête*)
Dommage qu'il faille sacrifier autant de bonnes choses en amenant le Cuirassé en jeu. Grâce à cette jolie créature bleue mystérieuse et pas très chère, vous aurez pour 1 mana, non seulement une créature 12/12 piétinement en jeu, mais elle sera prête à attaquer aussitôt (et avec quatre de ces créatures, ça vous fait quatre 12/12 pour toujours 1 seul mana). Sympa non !

Totem maudit (Rare, *Mirage*) + carte mystère 2 (Rare, *Tempête*)
Depuis la parution de la carte Suspens (Abeyance) d'*Aquilon*, tout le monde sait maintenant que les sources de mana des terrains sont des capacités. Grâce à cette mystérieuse carte verte, vous allez empêcher tous les terrains de produire du mana. Et si votre adversaire a la mauvaise idée d'avoir des Diamants, faites-lui avant le coup de la Baguette d'annulation.

Double page présentée par Pierre Rosenthal

Throne World

Baston entre aliens pour le contrôle de la galaxie



Throne World est un jeu de plateau en anglais édité par Prism Games. Prix : environ 400 F.

Amateurs de science-fiction, vous allez être servis ! Dans la même lignée que *Masters of Orion*, voici un jeu (de plateau, pas d'ordinateur) dans lequel deux à six races d'aliens essayent d'établir un nouvel empire galactique après la chute de l'empire des Roo. Pour cela, chacun doit explorer les étoiles situées autour de son système de départ afin de les coloniser, gérer le développement technologique, conclure des pactes judicieux avec les autres, mais surtout prouver qui est vraiment le maître de l'univers. En clair (avec décodeur), c'est un jeu diplo-éco-stratégico-militaire sur fond de space opera. Chaque joueur exploite les avantages de sa race.
Pour gagner, il faut contrôler un certain nombre de systèmes, qui varie en fonction du nombre d'extraterrestres assis autour de la table. Comme dans *Stellar Conquest* (classique du genre) le plateau reste fixe et l'on tire des cartes qui déterminent le type du système que l'on explore (il s'agit ici de jetons). On peut tomber aussi bien sur un système vide que sur un système protégé par des indigènes. Les premiers tours de jeu sont des tours de développement et n'entraînent donc pas beaucoup d'interactivité entre les joueurs, mais très vite il faut déployer des pods sensoriels pour surveiller chacun des tas de cellules gluantes qui infectent la galaxie. Un mécanisme de jeu est particulièrement astucieux : le joueur dont c'est le tour déclare tous ses mouvements, puis, à tour de rôle, les autres joueurs ont la possibilité de les intercepter. Pour cela, ils doivent utiliser des centres de commande qui servent aussi à gérer les déplacements. Choix cornélien : privilégier son expansion et restreindre celle de ses adversaires ? D'où de nombreuses négociations...
Si vous pouvez prendre la planète impériale assez tôt dans la partie n'hésitez pas, elle vaut six systèmes à elle seule. C'est un bon moyen de faire la course en tête ; cependant, il ne suffit pas de la prendre, il faut ensuite la protéger...
La disposition particulière du plateau fait en sorte que le jeu est équilibré quel que soit le nombre de joueurs.

M.F.

SAUVEZ LE WARGAME !

Face à la crise du wargame, les éditeurs américains rivalisent d'imagination pour éviter la faillite. Avalon Hill s'est mis en réserve : les wargames classiques, *ASL* excepté, cèdent la place à des jeux informatiques ou à des jeux de plateau. The Gamers ne diffuse plus ses jeux que par correspondance, ce qui semble lui réussir. La marque germano-américaine Moments in History suit cet exemple [1]. Enfin, GMT lance le projet 500. Ne seront publiés que les jeux précommandés (carte de crédit à l'appui) par au moins 500 amateurs, dûment informés par des courriers détaillés du thème et du type de règles des jeux en préparation. Des wargames en souscription, en quelque sorte. Un essai à soutenir, si vous souhaitez (par exemple) voir la suite des Great Battles of History : le module *Jugurtha* et le jeu complet *Cæsar in Gaul* [2] !

F.S.

1. En France, on continue néanmoins à trouver en boutique les jeux de ces éditeurs.
2. Quoi, Alésia ? Personne sait où c'est, Alésia ! J'étais à Gergovie, moi !

Twilight Imperium

Pax Magnifica Bellum Gloriosum

Telle est la devise de ce jeu stratégique où trois à six joueurs essayent de se proclamer Imperium Rex de la galaxie. Mais ce n'est pas chose aisée, car il faut faire avancer son peuple sur une sorte de table de progression (un peu comme la TSA de *Civilisation*, en plus simple). Les étapes de cette progression sont diversifiées. Il est nécessaire de posséder un grand nombre de planètes; les combats sont donc non seulement inévitables mais en plus recherchés par tous. Chaque planète fournit des ressources et des points d'influence. Ces derniers sont bien utiles lorsque des lois galactiques (paix obligatoire pendant trois tours, les traités commerciaux d'un joueur sont annulés, etc.) sont votées durant la phase politique, car elles peuvent changer la face de l'univers. Par ailleurs, il faut acquérir des technologies et celles-ci s'achètent, alors ne dépensez pas toutes vos ressources pour acheter des vaisseaux! Les avancées technologiques peuvent se faire dans trois domaines: propulsion, armement et divers. Il y a huit races proposées, mais seulement six participants peuvent jouer (pour avoir toutes les races il faut acheter le supplément *Border Lands*). Les règles sont très simples et faciles d'accès. Prévoyez 4 à 5 heures de jeu. M.F.

● Twilight Imperium est un jeu de plateau en anglais édité par Fantasy Flight Publishing. Prix: environ 370 F.

Quoridor

Ne vous laissez pas prendre dans le labyrinthe!

Gigamic est le spécialiste incontesté et français des jeux de réflexion. *Quoridor* est une nouveauté construite sur le même principe qui a fait le succès de jeux comme *Quarto* et *Pylos*: une réussite esthétique indéniable avec un superbe plateau en bois rouge, et des règles simples, assimilables en quelques instants, qui réservent néanmoins une certaine richesse tactique.

Chaque joueur commence avec un pion qu'il dispose sur sa ligne de départ. Le but est d'être le premier à atteindre la ligne de départ adverse. Pour cela, chaque joueur peut, à son tour, soit déplacer son pion d'une case, soit poser dans les rainures qui séparent les cases, une barrière, afin de gêner la progression de son adversaire. Les parties, à deux ou à quatre, sont rapides et amusantes, et obligent néanmoins à rester vigilant pour ne pas se laisser enfermer dans un labyrinthe inextricable. S.O.

● Quoridor est un jeu de stratégie en français édité par Gigamic. Prix: environ 230 F.

Dragon Dice sur PC

Des dés à puces

La version informatisée de *Dragon Dice* est très conforme au jeu de dés à collectionner de TSR. Chaque phase de jeu est mise en scène de façon très réussie, avec force graphisme et musique. Les règles sont parfaitement respectées, à un point tel qu'il semble difficile à un novice d'apprécier le jeu tel qu'il est présenté (la documentation ne fait pas moins de 60 pages, écrit petit). Rappelons que *Dragon Dice* permet de simuler des combats entre quatre races dans un monde d'heroic fantasy original. On trouve des Nains, des Gobelins, des Elfes des mers et des Elfes de lave (qui sont équipés d'armes à feu). Chaque unité est représentée par un dé et il suffit de le lancer pour savoir de quoi elle est capable. C'est simple et parfaitement clair dans le jeu de TSR, mais dans le jeu informatique, où on ne voit jamais la table entière, il est quelquefois difficile de s'y retrouver. Bonne nouvelle pour tous ceux qui avaient du mal avec la magie, la version informatique reproduit fidèlement le système en offrant au joueur un échantillonnage bien conçu de tous les sorts accessibles: un chef-d'œuvre de concision et d'organisation. Vous êtes fan? Jetez-vous dessus. Vous ne connaissez pas? Jouez au jeu de TSR au moins une fois avant de tenter l'expérience informatique. C.

● Dragon Dice est édité par Interplay. CD-Rom pour PC et Windows 95. Prix: environ 400 F.

& C^ie^ du mois: Croc, Moï Fink, Serge Olivier, Frank Stora

Inspirations...

Universalis

Un nanar à ne pas manquer

Le dos de couverture des **Maîtres du jeu** (Jean-Michel Thibaux et Claude Veillot ; Ramsay) place ce petit roman entre Stephen King et *X-Files*. C'est lui faire beaucoup d'honneur… En fait, c'est un grand ragoût SF-fantastique sans aucun intérêt, où des néo-nazis, le Graal et les services secrets du Vatican côtoient des extraterrestres, et j'en oublie. Sans intérêt, sauf qu'il y est aussi question de jeu de rôle et que les héros sont des rôlistes ! Dans le Var, il était une fois un méchant psychiatre toulonnais qui veut savoir si l'on peut rendre fou un groupe de gens. Il prend comme cobayes une poignée de jeunes perturbés… et les fait jouer aux jeux de rôle. Pardon, aux Donjons & Dragons qui, c'est bien connu, consistent à crapahuter dans la nature en résolvant des énigmes pour retrouver des objets dissimulés par les organisateurs. Citation pour la route : « Introduire un élément étranger dans le cours d'une partie […] est l'une des prérogatives des Maîtres de Jeu indépendants. Un cas semblable s'est déjà produit à Amsterdam lors des championnats d'Europe. Je me suis dit avec satisfaction que j'allais marquer des points… » Mieux vaut en rire !

Vaut le détour

Prenez une histoire simple, n'importe laquelle. Maintenant, faites-la raconter à la première personne par ses protagonistes. Vous la verrez se dissoudre dans un océan de perspectives personnelles, de détails parasites et de petits riens qui ne sont insignifiants qu'à première vue. Maintenant, appliquez le même traitement à la vie de Lee Harvey Oswald, l'assassin de Kennedy. Vous obtenez **Oswald, un mystère américain**, par Norman Mailer (Plon). Et donc, il était une fois un petit homme avec un gros fusil qui flingua le maître du monde. Après trente ans d'enquête, il ne reste sur ses vingt-quatre ans d'existence que quelques jours vraiment mystérieux, plus une poignée de petits incidents étranges. Là-dessus, on a bâti des bibliothèques de théories paranoïaques. La lecture de ce gros bouquin est passionnante. Pour les MJ, c'est entre autres un exercice sur l'art et la manière de construire des témoignages colorés par les opinions des témoins et une source de données sur la CIA et le FBI au plus fort de leur paranoïa anticommuniste.

Les naufragés de la Terre sainte, par Sheri Holman (Ramsay) se déroule entre Chypre, Jérusalem et le désert du Sinaï, en 1485. Qui dérobe les reliques de sainte Catherine ? Et surtout, pourquoi ? Basé sur un véritable journal de voyage, cet excellent roman fourmille de petites anecdotes et de notations qui sonnent vraies, qui feront le bonheur des MJ amateurs d'histoire. C'est aussi une bonne leçon d'humilité : sur un atlas moderne, on aperçoit à peine le désert du Sinaï. A l'époque, c'était un véritable enfer, où les pèlerins erraient pendant des jours et des jours, et mourraient comme des mouches. Comme quoi, on n'a pas toujours besoin de vastitudes immenses qui se traversent en plusieurs mois… Un petit obstacle bien placé suffit, en général.

Pour les curieux

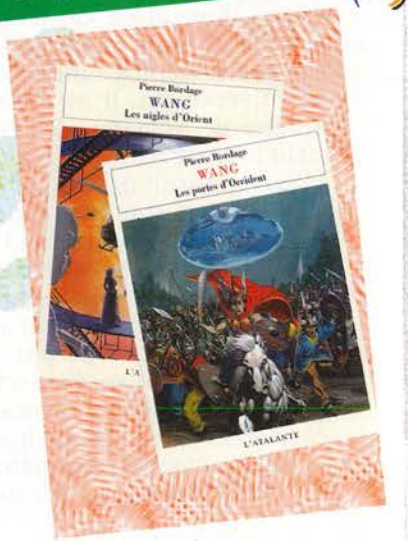
Le mystère de Callander Square et **Le crime de Paragon Walk**, d'Anne Perry (chez 10/18) sont les suites de *L'étrangleur de Cater Street*, dont je vous ai parlé le mois dernier. Ils sont dans l'exacte lignée du premier de la série : bien écrits, très « ambiance », et avec des personnages crédibles et des intrigues un peu faibles. Avec un minimum d'ingéniosité, il est possible d'en tirer des bouts de scénarios, mais c'est surtout un gisement de PNJ, de descriptions et d'informations sur les mentalités victoriennes.

Le couloir de la mort, de John Grisham (Pocket) est un très bon suspense, qui n'a qu'un défaut : il sera extrêmement difficile de l'adapter en jeu de rôle. Après tout, l'histoire est ancrée dans les années soixante à quatre-vingts, et commence dans le couloir de la mort d'un pénitencier du Mississipi, quelques jours avant l'exécution d'un vieil assassin on ne peut plus coupable, et dont tout le monde se moque. En revanche, c'est un mode d'emploi complet des procédures à suivre si vous avez un jour un Investigateur sur le point de passer sur la chaise électrique (toutes les procédures d'appel, à tous les niveaux, toutes les requêtes à présenter, qui émouvoir…).

Chambre froide, de Minette Walters (Pocket) se lit d'une traite. Le point de départ est simple : trois femmes bizarres vivent dans un vieux manoir anglais. Les gens du village les détestent, les traitent de sorcières et les accusent d'avoir fait disparaître le mari de la propriétaire. Des années après les faits, on retrouve un cadavre qui pourrait être celui de l'homme en question. Un flic obstiné rouvre l'enquête… et le lecteur commence à se régaler. Toute l'histoire est un cours magistral sur « les apparences sont trompeuses ». Rien – ni personne – n'est ce qu'il paraît à première vue. Il suffirait de pas grand-chose pour faire basculer tout ce petit monde dans le surnaturel, mais ce n'est même pas nécessaire. Vous pouvez jouer l'intrigue telle quelle. Après tout, les Investigateurs sont tellement habitués à avoir affaire à de vraies sorcières que ça les changerait, pour une fois, d'être seulement aux prises avec des meurtrières – mais sont-elles vraiment des meurtrières ?

Tristan Lhomme

SF & Fantasy



Deux pavés dans la mare

Pierre Bordage ne sait pas faire court. Après l'énorme trilogie des *Guerriers du silence* (1), son nouveau cycle, **Wang**, compte en effet près de neuf cents pages, réparties en deux tomes. Ceux qui aiment se plonger dans un univers et côtoyer longuement des personnages forts ne s'en plaindront pas ; les autres peuvent toujours se rabattre sur la nouvelle, pour laquelle les supports se sont multipliés ces derniers temps, mais les deux ne sont pas incompatibles. En tout état de cause, Bordage est sans doute l'un des meilleurs conteurs de la SF française des années 90. Il lui suffit de quelques pages, au début des **Portes d'Occident**, pour brosser le tableau saisissant d'un bidonville criant de vérité, où s'entassent les descendants des soldats chinois venus se casser le nez sur le rideau d'énergie protégeant une Europe occidentale dominée par la France. Il se montre tout aussi doué pour les portraits psychologiques, et beaucoup de personnages qui traversent ces deux livres feraient d'excellents PNJ. Enfin, le substrat SF n'est pas non plus négligé : Bordage a pris la peine de construire un monde riche et haut en couleur, où il renvoie dos à dos communisme et ultra-libéralisme. Quant aux – nombreuses – scènes de combat qui parsèment *Wang*, elles font preuve d'un dynamisme exceptionnel. Du pain béni, tant pour le MJ que pour le lecteur. (L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Maîtres de l'illusion

Et dire que j'ai failli passer à côté de celui-ci, tout simplement parce qu'il est paru en dehors d'une collection spécialisée ! Jeff Noon, auteur anglais approchant la quarantaine dont c'est le premier roman traduit, signe avec **Vurt** une bien étrange histoire, où des drogués s'enfoncent des plumes dans la gorge pour accéder à des univers illusoires. En compagnie d'une bande de défoncés plus vraie que nature, le narrateur cherche à retrouver sa

sœur qu'il a perdue dans l'une de ces réalités truquées – récoltant en échange le Bidule, un extraterrestre à la chair hallucinogène. Tout le livre est un incroyable délire bardé de néologismes et servi par des dialogues d'une rare incisivité. Un tour de force post-dickien qui décape les neurones. (Flammarion.)

Richard Canal a sans doute dû bien s'amuser en écrivant **Les paradis piégés**. Il faut dire qu'en projetant son personnage principal dans une série d'univers virtuels, dont certains joyeusement référentiels – on y croise notamment Humphrey Bogart et un certain Lapin Blanc toujours en retard –, il s'est offert un point de départ autorisant tous les délires, ou peu s'en faut. Tout à la fois analyse des rapports entre un père et son fils, roman fantasmatique et – oui – philosophique, *Les paradis piégés* pose plus de questions qu'il n'en résout, et ce n'est pas là son moindre intérêt. (J'Ai Lu « Science-fiction » n° 4483.)

Le onzième numéro de **Cyberdreams** est consacré aux *Illusions technologiques*. Pour cette occasion, la revue passe au format poche – avec une réduction de prix conséquente. Les textes phares de ce numéro sont *Le jour de l'astronef*, de Ian R. MacLeod, et surtout *Le danseur absolu*, de Dominique Warfa, qui aborde les chorégraphies du futur sous un angle assez différent de celui adopté par Nancy Kress dans *Danse aérienne* (voir CB du mois dernier) : que se passerait-il si l'on implantait la personnalité de Nijinsky – reconstituée par la magie de l'informatique – à un jeune danseur ? N'oublions pas que Nijinsky était – euh – passablement cinglé. Schizophrénie, quand tu nous tiens... Dans la même collection, **Axiomatique**, de Greg Egan. Quatre nouvelles branchées sur les technologies du futur – dont une, *Le Tout-P'tit*, prend une dimension supplémentaire, tant par l'importance qui y est accordée au facteur humain que par l'impression de *crédibilité* qui s'en dégage. Un texte poignant. (Cyberdreams n° 11 & Axiomatique : DLM Poche n°s 1 & 2.)

Pour conclure

Avec **3001, l'odyssée finale**, Arthur C. Clarke achève un cycle commencé voici presque un demi-siècle. Il était temps. Si l'on passe sur le fait que l'intrigue ne démarre vraiment qu'à quelques dizaines de pages de la fin, avec une résolution expédiée en une poignée de paragraphes, c'est un livre plutôt intéressant, qui devrait plaire aux amateurs de vulgarisation scientifique. (Albin Michel.)

Les rives d'Antipolie, de Mathieu Gaborit, a pour principal acteur la seule femme à exercer la profession d'avocat-duelliste dans un monde steampunk submergé par la mystérieuse écryme (2). Un univers fascinant, une histoire qui tourne rond – un roman, premier d'un cycle, que je vous recommande sans hésiter. (Mnémos « Science-fiction ».)

Cyber-virus, de Graham Watkins, n'est pas un mauvais livre dans la catégorie « thriller exploitant la mode de l'informatique et des réseaux ». Bon, il sent un peu le fabriqué, et tout le côté technique paraîtra sans doute démodé, voire kitsch, d'ici peu de temps – c'est un domaine où l'évolution est très rapide –, mais si vous cherchez un virus franchement méchant et collant, n'hésitez pas : ce livre est fait pour vous ! (Lefranc « Littérature ».)

Roland C. Wagner

1. Dont la réédition devrait débuter l'année prochaine chez J'Ai Lu.
2. Ce n'est pas un hasard si Mathieu Gaborit est le coauteur du jeu de rôle *Écryme*...

Bande Dessinée

Atomique

Capricorne est un thriller fantastique signé Andréas et édité au Lombard. *Électricité*, le deuxième tome de cette série, nous fait découvrir les sous-sols cachés d'un gratte-ciel de New York, sur les traces encore fumantes d'une mystérieuse source d'énergie.

L'album dévoile les détails de ce qui est arrivé pendant cette exploration « discrète », et le résultat, quant à lui bien visible, est la naissance d'une sorte d'entité, un monstre électromagnétique pas forcément bien intentionné. Cette série peut sans hésitation servir de base à un superbe scénario dans l'univers d'Énigma, avec les règles de *BaSIC* (hors-série *Casus* n° 19). Il n'y manque que la notion d'agence de détectives spécialisés dans le bizarre, mais si le meneur de jeu n'avait plus rien à faire, ce ne serait plus drôle. Sinon, vous pouvez utiliser *L'appel de Cthulhu* (sans le mythe), ou encore *Chill*.

En fait, pratiquement toute l'œuvre d'Andréas, qu'il s'agisse de *Cyrrus*, *Mil*, *Cromwell Stone*, toute la saga de *Rork*, est une fantastique source d'inspiration pour ce type de jeux, et c'est l'un de mes auteurs-dessinateurs de BD favoris, qu'on se le dise !

Noir et blanche

Si vous voulez vous lancer dans *Noir RPG*, plusieurs albums vous aideront à attendre les scénarios officiels. L'ambiance d'abord, avec le n° 13 de **Jessica Blandy**, de Renaud et Dufaux (Dupuis). Dernier volume paru de cette série plus grise que noire, *Lettre à Jessica* traîne des parfums mélangés de Chandler et d'Elroy, où se retrouvent amours anciennes et haines récentes. Une aventure toute en demi-teintes, avec une chute brutale et inattendue. C'est toute la série qui est de ce calibre, il n'y a rien à jeter. Dans le même registre, découvrez **Les enragés**, tome 4, *Love in Reno*, de Chauvel et Le Saëc (Delcourt). Vous y visiterez Reno (Nevada), ses nombreux établissements de jeu, son concours de sosies du King, et suivrez ainsi la cavale effrénée d'un quatuor traqué à la fois par toutes les polices et quelques autres organisations moins licites... Là encore, le ton est sombre à souhait, les héros fatigués et le champagne glacé.

Dans un genre plus léger, mais toujours bien adapté à Noir, **Le grand scandale** nous entraîne jusqu'à *New-Orleans*, dans une histoire signée Godard et Ribera (Dargaud). À la façon d'un « road-BD », cette série nous fait traverser les États-Unis avec pour thème un machiavélique complot politique dont l'instrument (et le héros malgré lui) n'est autre qu'un pôvre dessinateur de BD. Coups tordus, arnaques en tous genres, PNJ plus vrais que nature, rien ne manque pour que cette série devienne un réservoir d'idées et de descriptions détaillées.

Plus léger encore, mais présentant l'avantage de fournir un scénario « prêt à jouer », *La disparue d'Halloween*, par de Lazare, Walthéry et Mythic (Le Lombard), met en scène **Rubine** (tome 5), flic de Chicago reconnaissable à ses cheveux roux, sa taille fine et son gros flingue. Humour et magouilles politiques, cet épisode pourra sans peine faire la jonction entre deux aventures plus sérieuses, histoire de se détendre l'atmosphère entre deux carnages... Petit détail, ces quatre BD se déroulent toutes aux États-Unis, comme si le roman noir avait été inventé par ces gens-là, étonnant, non ?

Loin devant ou derrière, c'est selon

Si, comme moi, vous avez cédé aux charmes des mondes cyber, vous ne pourrez pas passer à côté de *La passe des argonautes*, premier volume de **Zentak**, une série de Pécau et Def (Delcourt). Pécau (JPP pour certains), à qui l'on doit le scénario de *Cyber Age*, l'univers cyberpunk de *Simulacres*, joue ici avec les mêmes ingrédients, à savoir peur et ignorance, et toute la verve technologique de ce monde sophistiqué dans lequel les personnages sont des riens, des zéros, manipulés par les grands de ce monde futuriste. Efficace et complexe.

Travis, T1, *Huracan*, est une autre série qui commence, toujours chez Delcourt, de Duval et Quet. À mi-chemin du cyber et du space opera, elle permet de jouer sans peine dans les deux univers, avec prise d'otage en orbite et I.A. façon fée Clochette.

Retour au méd-fan, enfin, avec une nouvelle série chez Soleil, intitulée **Argyll de Maracande**, par Latil et Biancarelli. Le premier tome, *L'héritier du trône*, contient tous les ingrédients qui font les grandes sagas : prince privé de sa couronne, princesse délurée, guilde de voleurs, simili gnome intello et grand méchant très puissant...

Trois séries à suivre avec attention, dans les mois (les années ?) qui viennent !

Pour finir

Glénat réédite **Pharaon**, une série créée en 1979, pleine d'aventures assez simples mais efficaces, entre James Bond et Frankenstein, à jouer avec *BaSIC*/Énigma. *Dossiers Anti* présente 5 mini histoires plutôt orientées espionnage et *Des ombres sur le sable* nous entraîne en Égypte, pour tenter d'éviter la fin du monde.

Le Bateau-Feu, de Gibelin et Héloret (Glénat), jouit d'un statut à part puisque vous pourrez le faire jouer avec un égal plaisir soit avec *BaSIC*/Énigma, soit, en transposant quelque peu bien sûr, avec *Guildes*. Le voyage entrepris par les héros les mène jusqu'à la ville d'Is, mélange de légendes, où vit une culture étonnante, avec des moines gris et des Snotlads (?), une puissante magie et... le Diable en personne. Décoiffant !

André Foussat

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

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 et se déroule au parc Chanot.
✆ : 04 91 76 90 35.

Paris. *4 octobre.* Le club Présences d'Esprits organise une **journée jeu de rôle** 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** dans 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.

Montcornet. *10/11/12 octobre.* L'assoc ASBL École du Merveilleux (belge) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Montcornet (France), intitulé *Blacknight 5* (anglais).
✉ : ASBL École du Merveilleux, rue Valduc 282, bte 9, 1160 Bruxelles, Belgique.
✆ : (00 32) 2 675 19 82 (Thomas).
Site web : http://www.chez.com/blacknight/index.htm.

Lyon. *11 octobre.* L'association La Croisée des Temps organise toute une série de soirées jeu qui s'étale jusqu'en novembre, comme vous le verrez plus loin dans ce calendrier. Ça commence donc ce samedi 11, avec une **soirée AD&D**, gratuite pour les joueurs et les meneurs de jeu (qui paye ? les curieux ?).
✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Triel-sur-Seine (78). *11/12 octobre.* Le club Other Planes (qui a eu du mal à trouver l'adresse de Casus, le pauvre !), organise néanmoins et finalement son **4e tournoi de jeu de rôle**. Fièrement, il propose 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.

Bordeaux. *17/18/19 octobre.* Les Briseurs de Légendes organisent leur **3e tournoi de jeu de rôle** avec au programme et dans le désordre : Kult, Pendragon, Nephilim, Guildes, Battletech, DC Heroes, Rifts, Vampire, Rolemaster et AD&D. ✉ : Les Briseurs de Légendes, 31 rue de l'Élite, 33600 Pessac.

Lyon. *18 octobre.* La Croisée des Temps organise un **tournoi Seigneur des Anneaux : les Sorciers** comptant pour le classement ENT. ✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Longjumeau. *18 octobre.* L'association Lords of Darkness organise une **opération portes ouvertes**, c'est-à-dire qu'elle lâche tous ses monstres dans la rue, non pardon, elle se contente de proposer des parties de jeux de rôle et de plateau (Cthulhu, Star Wars, Magic, etc.). Ça se passera au rez-de-chaussée de la bibliothèque de Longjumeau, Espace Aragon, rue Léontine Sohier.
✆ : Grégory au 01 42 64 81 25.

Dijon. *18/19 octobre.* Le Dragonaute organise un **week-end sur le thème RuneQuest**, autour du JdR bien sûr mais aussi des jeux de plateau La guerre des Héros et Les Dieux nomades.
✉ : Le Dragonaute, 72 rue Monge, 21000 Dijon. ✆ : 03 80 53 12 28.

Meudon. *18/19 octobre.* La bibliothèque organise un **tournoi de jeu de rôle** où les joueurs s'affronteront sur Cthulhu, JRTM, Nephilim et Pendragon.
✉ : Bibliothèque de Meudon, 2 rue de l'Église, 92190 Meudon.
✆ : 01 46 26 41 89 (Karima).

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 (inscriptions au 01 46 24 47 18) ; le **13e championnat de France de Diplomatie** (renseignements au 01 42 07 49 44) ; un **tournoi de Magic qualificatif pour le Pro Tour de Mainz** (inscriptions au 01 43 96 35 65) ; le **2e trophée des Hauts-de-Seine de Magic** (inscriptions à la ludothèque). 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, l'équipe de Casus, etc. ✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 22 rue de la Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : 01 55 18 45 49.

St-Raphaël. *19 octobre.* Le magasin L'An Jeu et Guez Oren organisent un **tournoi officiel de Spell Fire**. On leur dit bravo.
✆ : 04 94 82 30 22 ou 04 94 53 35 74.

FUTUR

Miounes (Var). *24/25/26 octobre.* Les Monts Rieurs organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'arrière-pays toulonnais. On n'en sait pas plus si ce n'est qu'apparemment il y aura un méga banquet (c'est toujours ça).
✆ : 04 94 33 95 15 ou 04 94 33 93 58.
Site web : http://www.mygale.org/04/mtrieurs. E-mail : gall@imaginet.fr.

Lyon. *25 octobre.* La nuit du 25 au 26 sera consacrée à une **soirée jeu de rôle autour de Rêve de Dragon,** organisée par l'assoc La Croisée des Temps.
✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

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 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.

Dijon. *25/26 octobre.* Le Dragonaute organise un **week-end sur le thème de la chevalerie** (médiévale précisent-ils ; moi qui croyais qu'on parlait de SF) autour d'un méta scénario pour Pendragon. Il y aura aussi du Cry Havoc (chevaliers contre paysans, toujours fun, surtout pour les premiers). ✉ : Le Dragonaute, 72 rue Monge, 21000 Dijon. ✆ : 03 80 53 12 28.

Sainte-Sabine. *25/26 octobre.* Les Errants organisent **Blanches errances : entre rêves et cauchemars**, un voyage dans les contrées du rêve rôliste où on pourra jouer à plein de jeux de rôle (Warhammer, Guildes, Cthulhu, Star Wars, Ars Magica, Monde des Ténèbres, Kult) et de plateau (Zargos, Africa 1880, Les Colons de Katäne). ✉ : Les Errants, Maison pour tous, 10300 Sainte-Sabine (banlieue de Troyes). ✆ : 03 25 41 06 22 ou 03 25 41 22 59 (Valéry).

Béziers. *25/26 octobre.* Les Stratèges Cathares investissent la Maison de la vie associative le temps d'organiser les **8e rencontres de jeux de simulation**.
✉ : Les Stratèges Cathares, Maison de la vie associative, 15 rue du Général Margueritte, 34500 Béziers.
✆ : 04 67 11 07 57 (Jean).

Pantin. *31 octobre/2 novembre.* **Le Monde du jeu** est une manifestation qui réunit tous les aspects du jeu de simulation : rôle, wargame, cartes, plateau, informatique… Pour plus de détail, reportez-vous page suivante.

Marspich (57). *1er/2 novembre.* Grand **week-end multijeu** qui aura lieu à la MJC de Marspich, rue du 6 juin 44, à Hayange, avec au programme : Magic, AD&D, Atlantys, Cyberpunk et Formule Dé. ✉ : Frédéric Laly, 14 rue Paul Verlaine, 57700 Hayange-Marspich. ✆ : 03 82 85 79 12.

Avrillé. *1er, 2 et 3 novembre.* **Aventura 97**, septième édition, aura lieu à l'espace Lino Ventura. Au programme : jeux de rôle et de plateau, cartes, wargames, GN, paintball, avec des animations, des rencontres avec des professionnels, etc. ✉ : Aventura, Philippe Thibault, 73 avenue Jean XXIII, 49000 Angers. ✆ : 02 41 68 12 03.
E-mail : emnirill.cplus@stracom.fr.
Site web : http://www.unimedia.fr/homepage/aventura.

Lyon. *8 novembre.* La Croisée des Temps vous propose de participer à une **soirée mordante** et rôliste autour du thème du Vampire. ✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Issy-les-Moulineaux. *15/16 novembre.* La ludothèque organise **Ludissymo**, soit 28 heures de jeu non stop, avec certes des jeux de rôle et des wargames, mais aussi des jeux de cartes, de plateau, de stratégie, etc. ; des tournois (Quoridor, Formule Dé, Pérudo (super jeu de bluff !), etc.) et la présence d'auteurs. ✉ : Ludothèque, Didier Senat, 18 rue de l'Abbé Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux. ✆ : 01 45 29 23 01.

Montceau-les-Mines. *15/16 novembre.* L'assoc En Lorien quitte les profondeurs de sa forêt le temps d'organiser un **week-end d'initiation et de tournois de jeux de plateau** avec Formule Dé, Diplomatie, Full Metal Planète et d'autres. ✉ : En Lorien, 6/1 rue François Villon, Rozelay, 71420 Ciry-le-Noble.
✆ : 03 85 79 03 43 (Amalric).

Toulouse. *22 novembre.* Les clubs de Rangueil et de Blagnac se sont associés pour organiser le **1er trophée de jeu de rôle interclubs de la région Midi-Pyrénées**. L'idée est de rassembler le plus de clubs possible, alors allez-y ! ✉ : FJEPS, section jeux de rôle, 6 rue Pasteur, 31700 Blagnac.
✆ : 05 61 71 43 81 ou 05 61 08 03 22.

Lyon. *22 novembre.* L'assoc La Croisée des Temps se propose de vous faire **découvrir Guildes** le temps d'une soirée. ✉ : Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Évreux. *29 novembre.* L'assoc Si Évreux m'était joué organise, au château de Trangis, un **grandeur-nature contemporain** ayant pour thème le bal costumé (amusant, d'habitude ce sont les bals costumés qui ont des thèmes).
✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux.
✆ : 02 32 28 39 61.

Fort de Bruyère. *29/30 novembre.* Les assocs Alkhémia et FLOP (ça promet) organisent *Les 55 jours de Bourgueil*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde douze fois béni (au moins) de Kandahar. Si vous n'êtes pas esquimau, pas de problème, le site sera chauffé. ✉ : Alkhémia, Loïc Gaigne, 4 square Ronsard, 94500 Champigny. ✆ : 01 48 80 65 20.

En l'an 1477, Charles, Duc de Bourgogne, dit Charles le Téméraire, avec à sa tête une des plus puissantes armées de France vint périr en Lorraine, aux portes de Nancy, après un siège acharné de plus de deux ans.

Traversé de part en part par une lance, on raconte que son corps fut à moitié déchiqueté par des loups, animal symbole de la cité des marais...

Plus de cinq siècles plus tard, rien n'est oublié, et Nancy reste le fer de lance du défi. Les combats font toujours rage, mais les dés ont remplacé les épées et les étendards sont ceux des universités et des clubs de jeux de rôle.

1997,la cité aux portes d'or défie l'offenseur. Selon la vieille formule de nos ancêtres :NON INVILTUS PREMOR **L'ESSTIN présente :**

Les Joutes du Téméraire

Edition X

ESSTIN NANCY

Convention Nationale et Salon du jeu du Simulation.
Dixième édition les 8, 9 et 10 Novembre au Palais des Congrès de Nancy

Samedi 8 de 14 à 20h		Tarif des Tournois	Dimanche 9 de 14 à 20h	
AD&D	☐	1 : 45 fr	JRTM	☐
Vampire	☐	2 : 75 fr	Rêve de Dragon	☐
Cyberpunk	☐	3 : 90 fr	Appel de Cthulhu	☐
Polaris	☐	4 : 100 fr	In Nomine Satanis	☐
Maître	☐		Maître	☐
Magic the gathering type II	☐		Les Sorciers (ME card game)	☐
Meurtre à l'abbaye	☐		Formule Dé	☐
Les Ailes de la gloire	☐		Crédo	☐

Samedi 8 dès 21h		Coupe de France +10 fr Maître de jeu -10 fr	Dimanche 9 dès 21h	
Coupe de France **STORMBRINGER**	☐	TOTAL :	Coupe de France **STAR WARS**	☐
Maître	☐		Maître	☐

NOM : ..... PRENOM : ..... TELEPHONE : .....
AGE : ..... ADRESSE : .....
..... SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :
☐ FUMEUR ☐ REDUCTION SNCF 20%

A renvoyer directement avec votre règlement à l'ordre de « Les Joutes du Téméraire » à : ESSTIN « Les Joutes du Téméraire » 2, rue Jean Lamour 54500 Vandoeuvre. Inscriptions possibles sur place. Pour tout renseignement : tél 03 83 50 33 12 ou e-mail : douletre@esstin.u-nancy.fr

STARWARS ® © ™ 1996 LUCASFILM Ltd (LFL). Tous droits réservés . Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LUCAS FILM Ltd.

Ça bouge !

Ça bouge ! est la page consacrée aux initiatives diverses, sites web, expos, boutiques, bref à ceux qui se remuent sur la planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il y a la place...).
A signaler le décès de la rubrique Vos zines : on ne parlera plus d'eux qu'épisodiquement.
F.I.P. (Fanzine In Peace).

CÔTÉ JARDIN

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.

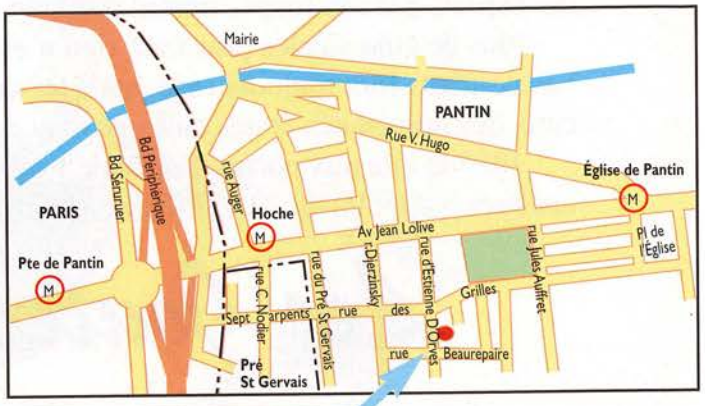
Belgique. 10 au 12 octobre. La Guilde des Fines Lames organise la **14e convention Ludoforum** qui se déroulera au domaine de la Ferme à Liège. Plein de jeux au programme, dont des tournois AD&D, L'appel de Cthulhu, Warhammer 40.000, Star Wars (JCC), Zargos, etc. ✉ : Frédéric Hermand, 5 rue Georges Rem, 4000 Liège, Belgique. ✆ : (00 32) 4/225 16 56.

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 :
5 novembre (n° 110)
et 3 décembre (n° 111)
Date limite de réception des annonces de manifestations :
8 octobre pour le n° 110,
11 novembre pour le n° 111.

Pantin réunit le Monde du Jeu

Un Salon qui serait uniquement consacré aux jeux de simulation, voilà bien une idée qui était une sorte d'arlésienne dans le milieu. Pas rentable, trop coûteux à organiser, les arguments contre ont toujours eu raison des velléités de concrétiser ce projet. Jusqu'à aujourd'hui, où le Monde du Jeu vient rassembler pendant trois jours toutes les branches du grand arbre des jeux de simulation : jeux de rôle, wargames, jeux de cartes, jeux de plateau, jeux informatiques, grandeur-nature, livres, BD, figurines... Les éditeurs, les revues (dont *Casus*), les associations qui comptent, seront là et proposeront des démonstrations et des initiations, des séances de dédicaces une grande expo consacrée au jeu de rôle (depuis la première boîte d'*AD&D* jusqu'à des collectors), des projections de films, des dioramas, des spectacles organisés par des assocs de grandeur-nature, le championnat de France de *Seigneur des Anneaux : les Sorciers*, etc. Il y en aura donc pour tout le monde, aussi n'hésitez pas à profiter de la réduction que nous vous offrons (p. XX) et venez vous éclater sur les 3000 m² du Salon. Cela se déroulera du 31 octobre au 2 novembre, au Centre international de l'Automobile à Pantin (Seine-Saint-Denis), 25 rue Honoré d'Estienne d'Orves, de 10 h à 19 h. Métro : Hoche, ligne 5 (Bobigny - Place d'Italie) ; bus : ligne 170, arrêt Étienne Marcel ou Gutenberg ; voiture : à 3 minutes de la porte de Pantin, N3 direction Pantin Église, puis quatrième à droite (parking). ✉ : Mond'expo, 14 rue Lesault, 93500 Pantin. ✆ : 01 49 91 75 00.



SF strikes back

L'automne sera SF ou ne sera pas ! Pour tous les amateurs du genre, deux infos essentielles.
● Les **2e journées de la SF** auront lieu du 10 au 12 octobre, à l'espace Miramar à Cannes. Au programme : diffusion de films (*Star Trek : Premier contact*, *Evil Dead 3*, *L'armée des douze singes*), dédicaces, rencontre avec des auteurs : Olivier Vatine, Fred Blanchard, Philippe Caza, Pierre Bordage, Norman Spinrad (waow !), Stéphane Marsan... Les lecteurs de *Casus* peuvent bénéficier de places gratuites dans la limite des places disponibles en écrivant à ✉ : Cyber-fiction Cannes 97, comité d'organisation, 49 avenue Michel Jourdan, 06150 Cannes-la-Bocca. ✆ : 04 93 48 05 64.
● Du 13 au 24 octobre, **la science-fiction envahit la planète FNAC** forum des Halles à Paris avec une expo de Jean-Jacques Chaubin, illustrateur pour Fleuve Noir, Denoël et Lefrancq ; un programme serré de dédicaces (Serge Lehman, Bernard Werber, Roland C. Wagner, Mathieu Gaborit, etc.) ; et une rencontre-débat le 24 à partir de 17 h 30 avec plein de gens bien.

Un peu de BD

● **Fureur de BD** est une manifestation organisée par la municipalité de St-Just-en-Chaussée qui porte un nom suffisamment explicite... Le thème de cette année est : espace & science-fiction. Au menu : des expositions sur des thèmes comme l'astronomie et l'exploration du système solaire, une expo consacrée à Didier Convard et une autre à Jacobs, une pièce de théâtre tirée d'une BD, un lancement de micro fusées, des dédicaces d'auteurs de BD (Convard, Chabert, Ermaut, etc.), les gagnants de leur concours BD, et bien sûr une initiation aux jeux de rôle avec l'assoc Les Joueurs de Chimères. ✉ : Service socioculturel, mairie, 60130 St-Just-en-Chaussée. ✆ : 03 44 78 66 91.
● A l'occasion de **la fête de la BD** qui aura lieu le 7 juin 98 à Montfort-sur-Meu, les auteurs en herbe peuvent concourir

Allez vous rhabiller

Rune est une marque de vêtements pour rôlistes qui propose les chouettes T-shirts que vous voyez en photo, avec entre autres la fiche de perso du Grosbill affichée entre les épaules. Devraient arriver en magasin ces jours-ci : les T-shirts à manches longues et les sweats. Le tout est fabriqué avec un tissu vraiment d'excellente qualité. Alors habillez-vous rôliste !
✉ : Rune, 33 avenue de la Marne, 33520 Bruges.
✆ : 06 80 27 64 59.

sur le thème : le bonheur est dans le pré. Alors dépêchez-vous d'exécuter 4 planches et contactez avant le 31 mars 98 : Culture et bibliothèque pour tous, 21 rue de la Saulnerie, 35160 Montfort-sur-Meu. ✆ : 02 99 09 05 88 ou 02 99 09 25 13.

Sites web...

... pour surfeurs ludiques

- Si vous aimez *AD&D*, et particulièrement les Royaumes oubliés, voilà un site qui leur est exclusivement consacré, avec beaucoup de dessins repris des extensions. Très réussi graphiquement, mais hélas en anglais (le webmaster ignore-t-il que Forgotten Realms a été traduit ?). http://services.worldnet.net/~fabjoly/
- Le mois dernier je vous parlais d'un petit site proposant une aide de jeu pour *Ambre* et *Star Wars* et je me suis trompé dans l'adresse... Impardonnable... Alors allez-y ce mois-ci. http://home.worldnet.fr/zysberg
- Une assoc brestoise propose un juge électronique, des règles avec toutes les variantes et un annuaire de joueurs, tout cela pour *Diplomatie*. Ne les trahissez pas, allez y faire un tour. http://www-perso.infini.fr/diplomacy/
- La Salamandre s'emploie à mettre à jour un site-book pour grandeur-natures. Une vingtaine de sites sont d'ores et déjà répertoriés, mais vous pouvez contribuer au développement du fichier. http://www.mygale.org/05/salamand
- Pour les fans de *Magic*, voici un site hyper complet sur le roi des JCC : listes de cartes, combos qui tuent, decks d'enfer, news en tous genres, liens essentiels, vous y trouverez tout cela, régulièrement mis à jour. http://www.babel.net/~tschmitt/index.html

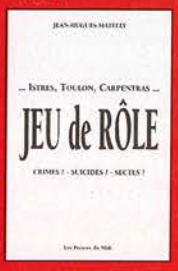
Boutiques

- **Phénomène J** est toujours sise rue Jean de Beauvais Paris Ve, elle organise toujours plein de démos sur *Deadlands*, *Space Opera*, *Polaris*, *Magic*, *Netrunner*, *Battletech*, *Shadowrun* (JCC), mais ses horaires ont changé puisqu'elle est ouverte jusqu'à 21 h ! A quand 24 h/24 et 7j/7j ? ✆ : 01 44 07 12 32.
- **Les Contrées du Jeu** annoncent un planning de démos assez chargé : *Dark Earth*, *Warzone*, *Africa 1880*, *Demonworld* (en novembre). ✉ : Les Contrées du Jeu, 6 rue Beyle Stendhal, 38000 Grenoble. ✆ : 04 76 54 48 93.

Ici radio imaginaire

L'émission **Les chroniques de l'imaginaire** c'est tous les lundis de 20 h à 22 h sur Triangle FM 98.4, radio qui couvre la banlieue ouest de Paris. Invités au programme : Nestiveqnen et Halloween Concept le 13 octobre ; Laurent Genefort et Roland C. Wagner (Fleuve Noir) le 24 novembre.

Halte au délire...



D'autant plus énervé par les rumeurs qu'il a lui-même enquêté, en tant que lieutenant de gendarmerie, sur les affaires de Carpentras, Istres, Toulon, et leur liens avec le jeu de rôle, Jean-Hugues Matelly publie aux Presses du Midi un livre qui remet les pendules à l'heure et oppose les faits aux fantasmes. Le bouquin s'intitule **Jeu de rôle** (in extenso :... *Istres, Toulon, Carpentras : Jeu de Rôle. Crime ? Suicides ? Secte ?*). Les boutiques peuvent se renseigner auprès de l'éditeur, 121 avenue d'Orient à Toulon ; ✉ : 04 94 16 90 20.

Résultats du concours Best of suppléments (CB n° 107)

Les gagnants sont :

● Aubry Gaëtan, 97490 Ste-Clotilde ● Balalseau Nicolas, Suisse ● Champagne Xavier, 78180 Montigny-le-Bretonneux ● Contal Antoine, 78290 Croissy-sur-Seine ● Cuende François-Xavier, 64500 St-Jean de Luz ● Darmont Anne-Gaëlle et Jérôme, 63000 Clermont-Ferrand ● François Thomas, Belgique ● Jourdy Paul, 39100 Dole ● Mainier Jérôme, 90400 Trevenans ● Menzikian François, 69150 Décines ● Montay Olivier, 45240 Sennely ● Perseval Laurent, 45000 Orléans ● Petet Alain, 78600 Maisons-Laffitte ● Rabusseau Sébastien, 33160 St-Aubin de Médoc ● Rolland Cyril, 93110 Rosny-sous-Bois ● Glatigny Olivier, 76170 Melamare ● Rumeau Philippe, 81990 Puygouzon ● Sene Xavier, 26740 Sauzet ● Thomazet Guillaume, 69330 Pusignan ● Vergé Arnaud, 47110 Ste-Livrade.

Ils ont gagné chacun cinq posters Casus Belli.

Résultats du concours Denoël/ « Monde aux deux lunes » (CB n° 107)

Les gagnants sont :

● Alloschery Olivier, 53000 Laval ● Aubert Nicolas, 13600 La Ciotat ● Blazart Hugues, 59640 Dunkerque ● Borel Didier, 42000 St-Etienne ● Bot Delphine, 78530 Buc ● Crausaz Caroline, 1725 Posieux (Suisse) ● Fillion Caroline, 75012 Paris ● Goldtsimmer David, 34420 Portiragne ● Laugier Lionel, 13012 Marseille ● Milet John, 77100 St-Pierre-lès-Nemours ● Patureau Stephan, 91170 Viry-Châtillon ● Pepin Rolande, 63190 Lezoux ● Thomazet Guillaume, 69330 Pusignan ● Toiser Gaël, 33400 Talence ● Tourdy Paul, 39100 Dole.

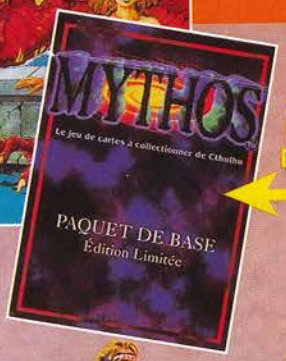
Ils gagnent chacun un coffret de 4 volumes.

● Azzoparde Alban, 35230 St-Erblon ● Berces Christian, 76230 Bois-Guillaume ● Berly Arnaud, 03000 Moulin ● Blanc Yves, 39800 Poligny ● Brionne Thomas, 75012 Paris ● Calluaud Laurent, 06000 Nice ● Cecchi Emmanuelle, 06000 Nice ● Dardennes Christophe, 35133 St-Germain-en-Cogles ● Delepine François, 91130 Ris-Orangis ● Devy Florent, 93220 Gagny ● Dumoulin Tony, 44000 Nantes ● Durana Georges, 91000 Evry ● Fach Olivier, 13127 Vitrolles ● Fastré Daniel, Fleurus (Belgique) ● Fedou Didier, 31170 Tournefeuille ● Gioscia Boris, 38460 St-Romain-de-Jalionas ● Glomot David, 87000 Limoges ● Gonday Philippe, 75013 Paris ● Gozillo Aurélien, 22800 Quintin ● Grutzner Frédéric, 59140 Dunkerque ● Hernandez Jean-Michel, 33920 Civrac-de-Blaye ● Hojlo Frédéric, 89400 Laroche-Ledoux Romain, 74000 Annecy ● Legrand Julien, Spa (Belgique) ● Mahieu Antoine, 59100 Roubaix ● Mailleux Séverine, 35160 La Vizeule-Montgermont ● Millet Pierre, 41170 Mondoubleau ● Pajot David, 56270 Ploemeur ● Pastourel Jean-Luc, 63100 Clermont-Ferrand ● Priol Alain, 35000 Rennes ● Salvador Yann, 66000 Perpignan ● Schalck Denis, 25000 Besançon ● Schockaert Alexandre, 59650 Villeveuve-d'Ascq ● Suzanna Bruno, 83100 Toulon ● Tardy Samuel, 73800 Les Marches ● Thiebauld Guillaume, 22190 Plerin ● Ucan Timur, 24410 St-Privat-des-Prés ● Vannier Sébastien, 49800 Trélazé ● Vergé Arnaud, 47110 Ste-Livrade ● Vermillet Patrick, 83700 St-Raphaël ● Waksman Fabien, 94600 Choisy-le-Roi.

Ils gagnent chacun un roman en 2 volumes.

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

1 an - 11 numéros
294 francs
seulement
au lieu de 358 francs *



EN CADEAU DE BIENVENUE LE JEU MYTHOS

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

BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

❑ **OUI** je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM

Prénom

Adresse

Code postal VILLE

L'année de votre naissance (facultatif) 19

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

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 0146 48 47 08 ou 01 46 48 47 11

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773 * prix de vente chez votre marchand de journaux CB 109

La vie des clubs

Cette page est celle des clubs. Ici, faites connaître l'association que vous venez de créer, rappelez l'existence de votre club, donnez vos horaires, signalez 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 !

Fédé belge

Une dizaine d'associations francophones et flamandes se sont rassemblées pour créer la **Fédération belge de jeux de simulation**, dans le but de faire connaître notre hobby au grand public. Hobby au sens large, puisque la fédé s'occupe aussi bien de jeu de rôle que de wargame, de GN, de jeu de plateau, etc., et d'aider clubs et assocs dans leurs diverses organisations. En projet : une revue trimestrielle et un championnat de Belgique multijeu.
✉ : FBJS, Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade/ Namur, Belgique.
✆ : (0032) 81 74 03 64.
E-mail : bernard.baras@pericles.namur.be

L'Étang-la-Ville (Yvelines)

A 2 km de Saint-Germain-en-Laye sévit un club de jeu de rôle, le **Club de loisirs de l'Étang-la-Ville, section JdR**. Réunion un soir par semaine de 20 h 30 à 23 h 30. & : 01 39 58 59 73 (Michel ou Xavier).
E-mail : helpain@infonie.fr

Les Clubs d'initiation

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.

Montmorillon (Vienne)

Le club **Le Jour d'Après** attend joueurs et MJ tous les week-ends à la MJC de Montmorillon. On y joue à AD&D, Vampire, Kult, Star Wars, Thoan, Shadow-run... ✉ : Fabrice Propetto, 13 avenue de l'Europe, 86500 Montmorillon. ✆ : 05 49 91 04 88.

Star Trek à la ligne

Si vous aimez *Star Trek*, téléportez-vous jusqu'au club d'écriture pour adultes (ne me demandez pas des détails, je n'en ai pas) **Starships of the Third Fleet**. Apparemment une bonne dose d'admiration pour la série est nécessaire... n'est-ce pas Spock?
✉ : Fédération, BP 128 Lognes, 77315 Marne-la-Vallée Cedex 02.

Tolkien for ever

Tolkien & Co est une association dont le but, comme l'auront deviné les petits malins, est de promouvoir l'œuvre du célèbre écrivain. Il s'agit de rassembler le plus possible d'informations sur l'univers de Tolkien. L'assoc édite une lettre d'information, *Noldolas* (la feuille du savoir), ainsi qu'un fanzine, *le Tolkieniste*, qui traite de toutes sortes de sujets, comme la réception par la critique du *Seigneur des Anneaux*, des études sur la trilogie, etc. Peu de choses pour le jeu de rôle, Tolkien & Co se consacre d'abord à l'aspect littéraire de l'œuvre.
✉ : Tolkien & Co, 30 rue Vauthier, 92100 Boulogne.
Site web : http://tolkfr.base.org.
E-mail : tolkfr@hotmail.com

Site Casus http://www.excelsior.fr

Casus Belli

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

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

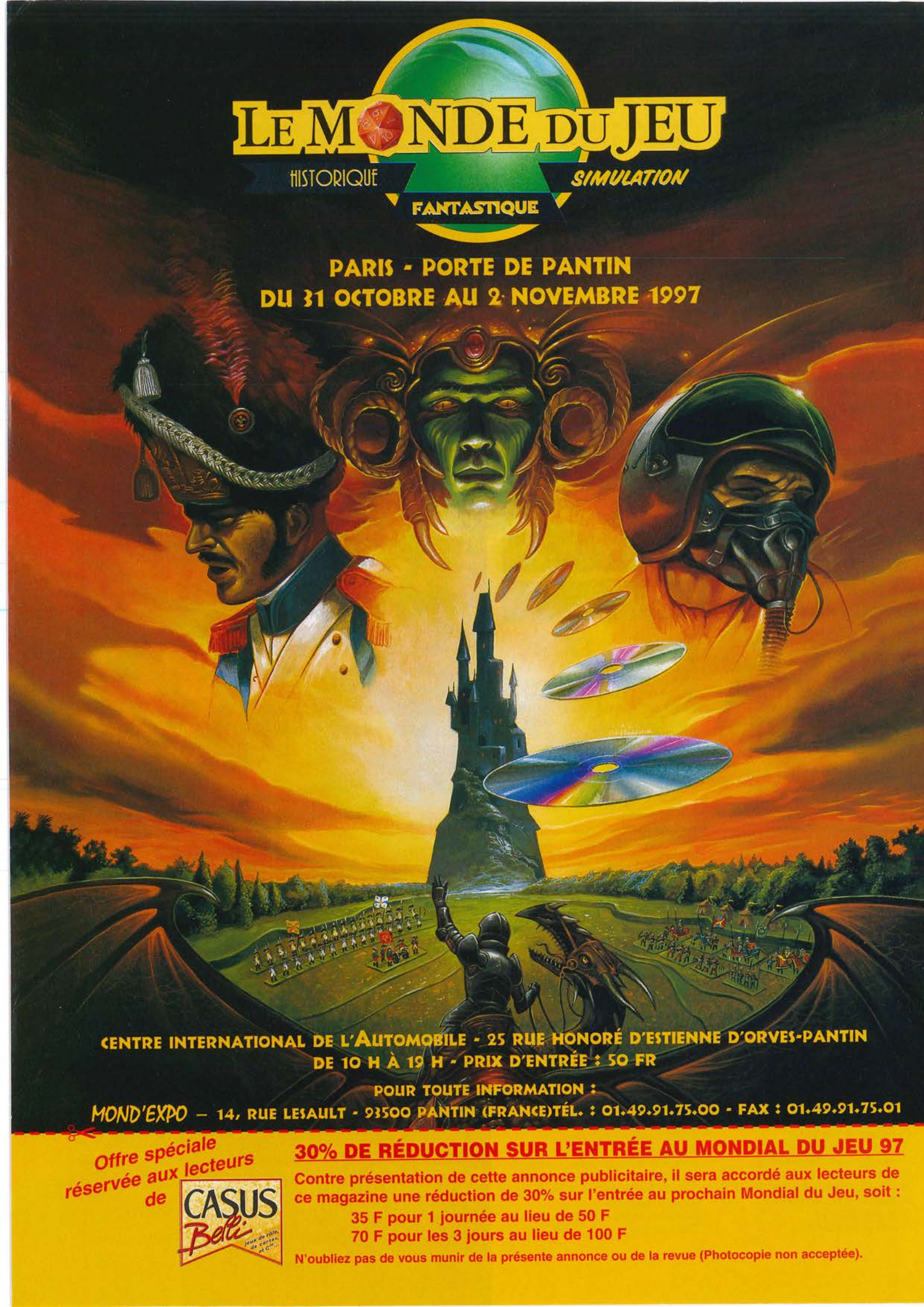
3615 BIG

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.


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
Offre spéciale réservée aux lecteurs de
CASUS Belli
jeux de rôle, de cartes, et C°...
30% DE RÉDUCTION SUR L'ENTRÉE AU MONDIAL DU JEU 97
Contre présentation de cette annonce publicitaire, il sera accordé aux lecteurs de ce magazine une réduction de 30% sur l'entrée au prochain Mondial du Jeu, soit :
35 F pour 1 journée au lieu de 50 F
70 F pour les 3 jours au lieu de 100 F
N'oubliez pas de vous munir de la présente annonce ou de la revue (Photocopie non acceptée).

BACK STAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs, le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

Vive la maturité !

Peter Adkison, grand gourou de Wizards of the Coast, a déclaré vouloir orienter TSR vers un public plus mature. A *Casus*, nous soutenons cette initiative. D'ailleurs nous en profitons pour vous soumettre notre vision d'*AD&D* avec ce dessin représentant Mordenkainette et ses golems d'argile (dont « les attributs sont légèrement déformés comparés à ceux d'un humain moyen » nous apprend le *Bestiaire monstrueux*).

Ce n'est qu'un au revoir?

Petit événement dans le monde du jeu parisien puisque Robert, maître vendeur à l'Œuf Cube depuis, pfff..., tellement longtemps qu'on ne se souvient plus d'avant, change de crémerie. De même, Gilles Garnier quitte Ludis pour vaquer à d'autres occupations qu'on espère quand même rôlistiques.

Trois questions à... Jeff Barber, auteur de « Blue Planet » (voir pp. 22-23)

C.B. : Comment vous est venue l'idée de *Blue Planet* ?

J.B. : Mes influences sont nombreuses. Je suis professeur d'océanographie et j'ai grandi en vénérant le commandant Cousteau. Mes histoires de science-fiction préférées ont toujours été à base de mystères et d'exploration. J'aime aussi beaucoup l'aspect aventure et vie sauvage aux frontières de la civilisation. En additionnant tous ces éléments, on arrive naturellement aux prémices de *Blue Planet*.

C.B. : L'écologie semble très importante pour vous. Que pensez-vous de Cousteau et de Greenpeace ?

J.B. : Je pense que l'approche pratique qu'avait le commandant Cousteau des problèmes d'écologie en général, que ce soit dans les domaines de la science, de la politique et de l'éducation, est une des rares à avoir prouvé son efficacité. Je partage suffisamment ses convictions pour que nous ayons décidé de donner 10 % des profits nets de la gamme *Blue Planet* au projet Calypso II de la fondation Cousteau. Par contre je n'ai guère de sympathie pour Greenpeace. Je pense que leur activisme radical constitue une mauvaise presse pour les véritables environnementalistes. Greenpeace et ses semblables ont fait plus de mal que de bien à la cause écologique.

C.B. : Est-ce que *Blue Planet* marche bien ? Quels seront les premiers suppléments ?

J.B. : Honnêtement, l'accueil réservé au jeu est très encourageant. Sans exception, les joueurs se sont montrés satisfaits et enthousiastes. Nous sommes très contents. En ce qui concerne les suppléments, après *Archipelago* viendra *Airlock*, un guide technologique. Mais ce sera beaucoup plus qu'un catalogue détaillé de l'équipement disponible dans *Blue Planet*. Nous y aborderons le fonctionnement de la technologie, comment la science rejoint la fiction. Nous y traiterons de sujets essentiels comme la cybernétique, la génétique et même la technologie des autochtones.

P.S. : Questionné à ce sujet, Jeff Barber répond que non, il ne connaît pas la BD *Aquablue*...

NOTRE FEUILLETON PRÉFÉRÉ

L'Événement du Jeudi, dans son numéro 669 (à 3 près on tenait un beau symbole) du 28 août, s'interroge sur le phénomène *X-Files* et interroge Jean-Marie Abgrall (le psychiatre préféré des rôlistes), qui pense que la série « démolit la fonction rationnelle et citoyenne des téléspectateurs » et n'hésite pas à comparer les thèses développées avec celles des mouvements de type raëlien : « Je ne suis pas hostile à cette série mais je crois que la répétition des épisodes et la déclinaison des thèmes où tour à tour l'armée, la police, l'Église, l'hôpital font figure d'accusés, préparent le terrain pour des mouvements plus dangereux, comme les sectes ou l'extrême droite. S'il est facile pour un adulte de distinguer la réalité de la fiction, en revanche chez les jeunes cette frontière reste floue. Le risque de manipulation existe. »

On se contentera de remarquer que le bon docteur prend le problème à l'envers : il est peu probable qu'une série TV puisse être responsable du discrédit des institutions. Celui-ci est préexistant et l'une des clefs du succès d'*X-Files* est sans doute que la série parvient habilement à surfer sur ce sentiment. En tout cas chers lecteurs, vous voilà prévenus : si vous êtes jeunes, rôlistes et fans de Scully et Mulder, votre cas est désespéré...

INVESTISSEZ DANS GLORANTHA !

Après l'échec de sa collaboration avec Stratelibri (voir Backstage CB n° 107), Greg Stafford change son fusil d'épaule et cherche à créer une nouvelle société, Issaries, Inc, qui développera l'univers de Glorantha, entre autres à travers un jeu de rôle. Pour cela, Chaosium recherche des investisseurs qui ont envie de mettre quelque argent pour voir Glorantha continuer à vivre. Le coût de l'action est fixé à 100 $. Si vous êtes fan, c'est le moment de casser votre tirelire.

LE MONDE À L'ENVERS

A Origins, une importante convention de jeu qui a lieu aux États-Unis en juillet, Chaosium a obtenu le prix du meilleur roman tiré d'un jeu, grâce au cycle de Cthulhu. Personnellement, je ne suis pas trop d'accord, cette récompense, je l'aurais plutôt donnée à ICE pour son jeune écrivain plein d'avenir, Tolkien je crois qu'il s'appelle, qui a pondu quelques bonnes pages sur le monde de JRTM. Alors que Lovecraft, ma bonne dame, c'est très surfait...

Dans Casus Belli n° 110

parution le 5 novembre 1997

Fillettes s'abstenir

Ils seront arrivés « pour de vrai », nous les aurons testés pour vous :

- In Nomine Satanis / Magna Veritas 3e édition
- Shadowrun France (Non ? Si !)

Bande-annonce des scénarios : In Nomine Satanis (pour découvrir la troisième édition du jeu), BaSIC (univers Énigma fantastique-contemporain), Earthdawn (si vous n'avez pas peur des Horreurs de Barsaive), le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (contient des Elfes), et un Grand Écran AD&D (avec des gemmes, des nains et de l'eau).

Agence tous risques

Pour Énigma, l'univers fantastique-contemporain développé dans *BaSIC*, nous vous proposons de découvrir plus en détail le quartier général de l'agence Ward & Blackmoor.

La « brève de comptoir » du mois prochain : Novembre c'est le mois des Tom ; Avril, c'est le mois des Victoria. Pour les autres, je sais pas, mais en cherchant bien on doit pouvoir trouver. En cherchant bien...

D'où viennent les Vifs-Horions, ces étranges armes vivantes décrites pp. 30-33 de ce numéro ? Leurs créateurs ont-ils des desseins cachés ? Toutes les réponses le mois prochain dans

LESF ORG ESDE GALG ATAN.

La Bellanipette du mois, par Bruno Bellamy

CASUS BELLI n°109 octobre 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 : 4e 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 et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël, assisté par Gilles L'hospitalier. (Remerciements à Karen Kapscady). Secrétariat : Saloua Arbia. Responsable de la rubrique Métalliques : Emmanuel Quenez. Illustrateurs : Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Christopher Longé, Jean-Marie Noël, Tiburce Oger, Eric Puech, Emmanuel Roudier, Nicolas Ryser. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 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. **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 : L'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium ; Bloodlust est édité par Siroz ; Star Wars est édité par Descartes sous licence WEG ; Nephilim est édité par MultiSim ; Shadowrun est édité par Descartes sous licence FASA. Warhammer est édité par Descartes sous licence Games Workshop. 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 !

SORTILEGES

à Nantes

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

DESCARTES EDITEUR

FORMULE DÉ MAG'

LA VILLE D'ASNIÈRES SUR SEINE

& JEUX DESCARTES PRÉSENTENT LES

Asnières-sur-Seine

5e MASTERS

FORMULE DÉ

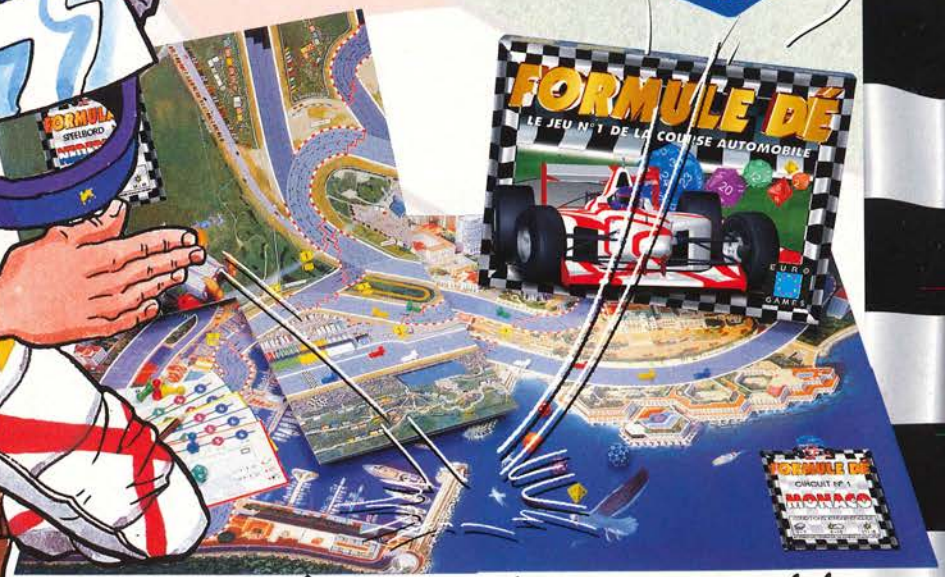
Les 1er et 2 Novembre 1997 de 9 h à 18 h

ESPACE CONCORDE 27 rue de la Concorde - 92600 ASNIÈRES SUR SEINE

OUVERT AU PUBLIC

DÉMONSTRATIONS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

NOMBREUX LOTS À GAGNER



Renseignements :
Jeux Descartes
Tél. 01 46 48 48 26
Fax. 01 46 48 48 25

FORMULE DÉ *est un jeu de course automobile - avec ou sans permis ! - édité par Jeux Descartes*