

CASUS

Bellic

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

INTERVIEW :

TSR

la création
selon Bill
Slavicsek



GUIDE DU CONSOMMATEUR

La gamme
complète de
**L'appel de
Cthulhu**

Plus de 70 suppléments critiqués

Hystoire de Fou

Après *Rêve de Dragon*,
Denis Gerfaud
repeint le jeu de rôle



n° 112 • février-mars 98

M 3168 - 112 - 32,00 F - RD



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

Scénarios : AD&D, Nightprowler, Vampire, Dark Earth,
Grand Écran JRTM. **Prête à jouer :** la galerie de personnages.
Jeux de cartes (pas à collectionner) : Service compris,
Orcs & Trolls, Pirates des Caraïbes.

TERRE !

SCIENCE & VIE

JUNIOR

DOSSIER HORS SERIE

Plongée dans un
fumeur noir

Le mystère du
diamant

Un tsunami
a tué
le Minotaure

Peut-on prévoir
les séismes ?



TERRE !

La machine vivante

La machine vivante

EN VENTE PARTOUT

Le plus grand spot

d'échange en Europe



Le Soleil de
votre hiver

Vente de cartes Magic à l'unité !

Magic toutes éditions = marques déposées Wizards of the Coast

Toutes les éditions de Alpha à Tempête

Plus de 20000 cartes disponibles !

Grandeur Nature

Armes, Accessoires, Costumes

Wargames Informatiques

Pc, Mac, Cd-Rom

DÉPÔT-VENTE OCCASION

des milliers de jeux et de figurines
de 30% à 70% moins cher !

Tournois Magic Arena
7 jours/7

Listes, traductions et cotes de toutes les cartes

Démonstrations jeux et figurines peintes

Promotion sur les Games Workshop

Arrivage hebdomadaire direct USA

Et toujours les meilleurs Prix

3615 ŒUFCUBE

Toutes les News

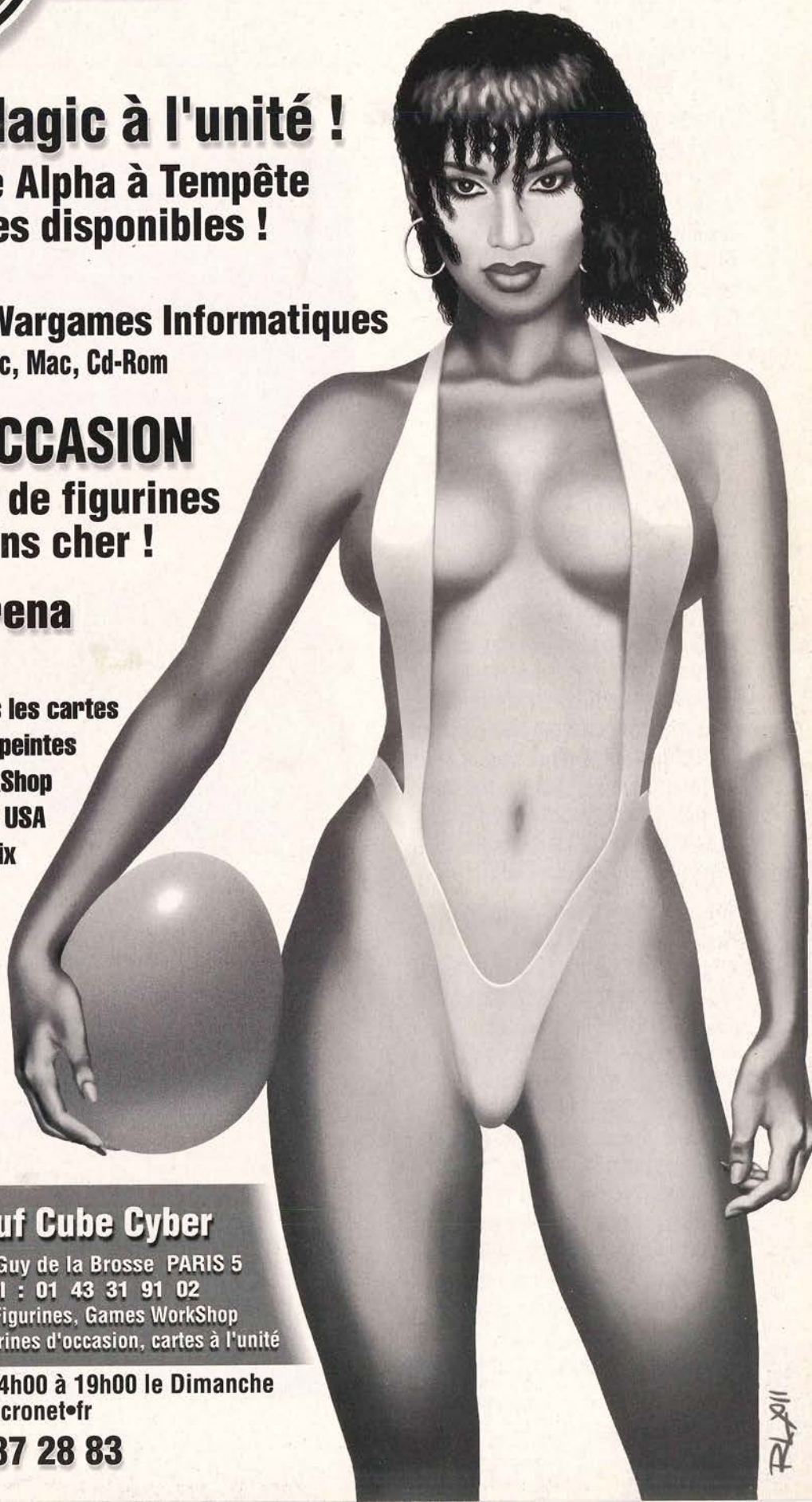
Des dialogues en direct

Le journal Séléné on line

Tous les tournois d'Europe

Des prix pulvérisés sur la VPC

La cote de toutes les cartes Magic



Œuf Cube Classic

24 rue Linné PARIS 5

Tél : 01 45 87 28 83

Cartes, Jeux de Rôles

Simulations

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5

Tél : 01 43 31 91 02

Jeux, Figurines, Games Workshop

Jeux et figurines d'occasion, cartes à l'unité

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi • 14h00 à 19h00 le Dimanche

E.Mail oeufcube@micronet.fr

Hot Line 01 45 87 28 83

11877

Édito

Voilà donc le premier «Casus Jaune: l'Essentiel™». L'actu y prend désormais plus de place, les brèves y sont moins brèves, les «coups de projecteur» prennent du pied dans la chaussette, les critiques se mâtinent d'interviews, de notes des concepteurs ou de making of (selon arrivage).

Entendons-nous bien, ça ne devient pas Casus News Network: l'info oui, mais nous n'oublions pas pour autant l'imaginaire et le plaisir du jeu. Ainsi, Chéret, de La Sayette et Roudier donnent de la vie aux seconds couteaux: du muscle à Galthor, du poumon à dame Pomme, du velours à Caladan; c'est nouveau et c'est page 30.

Et vous? L'imaginaire vous gratouille, ou la plume vous chatouille? Ça ne saute pas aux yeux, mais sur les deux années passées, Casus a publié une vingtaine de scénarios envoyés par des lecteurs: comme partout, beaucoup d'appelés (on en reçoit une centaine par an), peu d'élus (un par numéro, en moyenne). C'est pourtant l'un des meilleurs moyens de rejoindre l'équipe. Nos critères de sélection: est-ce que l'idée nous donne envie de jouer? Est-ce bien un scénario (et pas un «récit dont vous êtes le spectateur»)? Est-ce écrit correctement, est-ce clair?

Pour optimiser vos chances:

- Collez aux longueurs que nous publions: 28000 signes (dont les espaces) dans Casus, 49000 dans les hors-série.
- Prenez des jeux joués ou des jeux nouveaux. Le croiriez-vous, c'est pour AD&D et JRTM que nous avons le moins de propositions!
- Soyez patient. Au bout de trois mois sans nouvelles, il n'est pas inutile de nous rappeler pour savoir si c'est oui, non, plus tard, oui mais... Un guide du «savoir écrire des scénars pour Casus» est disponible sur simple demande, ou sur notre site Internet.

Didier Guiserix



Les États généraux du jeu de rôle!

Cela bougerait-il enfin dans le Landerneau du jeu de rôle? Il semblerait bien que oui. Alors comme ça bouge, c'est dans la rubrique Ça bouge! (dingue non!).
Détails et informations pages 88 et 95

Branchez-vous !

Rappelons aux zinternautes que Casus Belli Bleu «l'Interactif» c'est sur le Ouëbe à l'adresse www.excelsior.fr/cb/home.html. Vous y retrouverez les forums, les sommaires de tous les numéros, les liens vers les autres sites du JdR... (Et Casus Vert c'est quoi dis? C'est quoi...?).



Seconds rôles

Et une nouvelle rubrique, une! Voilà des personnages

seconds rôles, prêts à venir animer en 3D et son THX les événements incontournables de toute partie de jeu de rôle.
Dans ce numéro: les personnalités d'un bourg méd-fan typique.



1998 c'est l'année de l'Orc!

Qui ça? L'orc!
Quand ça? 1998!
Quoi ça? Allez voir page 88.

VOTRE AVIS NOUS INTÉRESSE !

Notre hors-série de la fin de l'année n'est toujours pas défini. Si vous avez des suggestions à faire, c'est le moment! Sinon, hé bien, on fera comme on a envie nous (non mais!).
Écrivez à la rédaction!

Les crapougnats



● Critiques & actualités

- 14 ▶ En bref: **Les Coups d'œil du Critik**
- 22 ▶ Jeu de rôle: **Hystoire de Fou**, lance-moi un entonnoir à 20 faces!
- 24 ▶ Dialogues: **Denis Gerfaud**, entre rêve et cauchemar...
- 26 ▶ Jeu de rôle: **Deadlands v.f.**, cache-poussières et zombis!
- 28 ▶ Entretien: **Bill Slavicsek**, Monsieur Création chez TSR.
- 68 ▶ Portrait de famille: **L'appel de Cthulhu**, l'intégrale à votre portée.
- 80 ▶ Jeux de cartes: **Service compris, Orc & Trolls, Pirates des Caraïbes.**

● Aides de jeu

- 30 ▶ Seconds rôles: **Bourgmestre**, patron d'auberge, chef des gardes et vaurien.
- 76 ▶ Atmosphère: **Là-haut sur la montagne.**

◆ Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **AD&D : L'enfant des fées**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour des personnages de niveau 3 à 5, d'inspiration plus proche du chevalier blanc que du mercenaire sans foi ni loi, et un meneur de jeu doué pour l'improvisation.
- 40 ▶ **Dark Earth : L'enlèvement**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour un meneur de jeu et des joueurs de tous niveaux d'expérience, désireux de découvrir l'univers de Dark Earth.
- 44 ▶ **Vampire : El Desdichado**
Court Métrage, difficile, scénario non linéaire pour des joueurs et un Conteur plutôt expérimentés. Avoir le « Players Guide to Sabbat », « Mummy 2nd Edition » et « The Inquisition » est conseillé.
- 48 ▶ **Nightprowler : Procès dans la pègre**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour un groupe de joueurs fûtés, des personnages de tous niveaux et un meneur de jeu moyennement expérimenté. Sans être indispensable, « L'atlas de Samarande » peut être utile.
- 52 ▶ **JRTM : Sauver l'Arthedain**
Grand Écran, facile, pour un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveau 3 à 6. Les joueurs et le meneur de jeu peuvent tout à fait être débutants. Il est conseillé que le groupe comporte au moins un nain et un hobbit.

■ Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 82 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Warlords et le programme WotC 98** en vedette.
- 84 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Dark Earth «informatique»** en vedette.
- 88 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (86), Calendrier (92), Petites annonces (94), BD – Les Irrécupérables épisode 22 (96), Backstage (97).

Couverture: Tony DiTerlizzi.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 71 & 93.

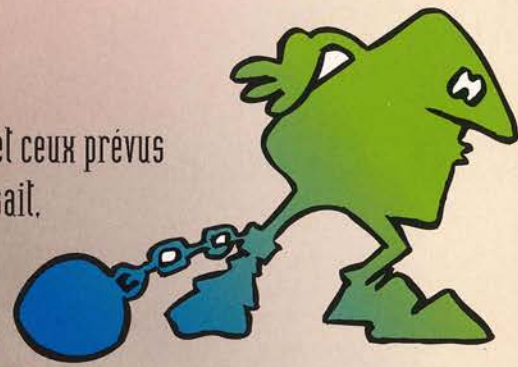
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 34.

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

Cette rubrique a pour but de vous annoncer les produits tout juste arrivés et ceux prévus dans les deux mois suivants. Comme chacun sait,

la prospective n'est pas une science exacte, et il arrive que les éditeurs eux-mêmes ne soient pas sûrs à 100 % de ce qu'ils publieront le mois d'après. Donc : restez patients. Presque tout ce qui est annoncé finit par sortir un jour !



Actualité des jeux

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 82-83.

Descartes Éditeur

● **AD&D2 : Aide au joueur : Combat & Tactiques** (paru) affine considérablement le système de combat. C'est le rêve pour les MJ simulationnistes (les autres peuvent s'en passer). Il sera suivi à brève échéance du *Manuel du barbare* et surtout de *Talents & Pouvoirs*, le cœur de la série «Player's Options», qui permet de customiser à l'infini ses personnages (février). Contrairement à *Combat & Tactiques*, *Talents & Pouvoirs* est précieux, indispensable et très attendu.

● **L'appel de Cthulhu : Uttati Asfet** arrive en février. C'est une grosse campagne en huit scénarios, qui emmènera des Investigateurs des années 90 dans des endroits improbables, comme les îles Tonga ou le Soudan. Si vous voulez un avis d'expert, reportez-vous au *Portrait de famille*, p. 72.

● **Earthdawn : Horreurs** décrit une vingtaine de monstres abominables, leurs pouvoirs, leurs habitudes, leurs manières de rendre fous et de tuer les aventuriers... S'il n'est pas en boutiques, c'est une question de jours.

● **Shadowrun : Les métacréatures européennes** (paru ou très bientôt) est un gros supplément plein de monstres exotiques et pittoresques (du moins dans l'esprit des Américains) : gargouilles, gobelins...

● **Hannibal : Rome contre Carthage** est un gros jeu de plateau, qui ne devrait pas tarder.

Halloween Concept

● **Shaan** : Archéos est là, tout comme sa suite, *Edénia*. Ces deux livrets de 32 pages forment le début d'une (bonne) campagne. *La Résistance*, sur les pauvres extraterrestres qui combattent les hordes d'humains odieux et cruels, sera plutôt là en mars.

● **Polaris : Dossiers confidentiels** est là, avec ses compléments d'infos sur les pirates et son scénario. Théoriquement, *Équinoxe* est là, plein d'informations sur la plus grande ville du monde de Polaris. On en reparle certainement dans le prochain numéro.



Hexagonal

● **JRTM** : L'écran est là et plutôt joli. *La Comté* a accumulé un certain retard parce qu'il a fallu refaire la carte de fond en comble. Ce gros supplément sur les hobbits et leur territoire arrive début février. Si vous avez envie de profiter à fond du scénario *Grand Écran* de ce numéro, c'est une lecture conseillée.

● **Vampire - L'âge des Ténèbres : Liber Constantinopolis** est probablement arrivé, dans une version allégée des erreurs historiques de l'édition américaine. Les lecteurs l'auront attendu longtemps, mais ça valait le coup ! Le livre du clan Cappadocien,



sur ces sympathiques vampires obsédés par la mort et les cadavres, arrive en mars.

● **Rolemaster : Le compagnon de l'oriental** sera là en février, plein de samourais, de ninjas, de geishas, de sushis et de règles additionnelles pour jouer dans un univers oriental-fantastique.

● **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : L'épidémie continue... *Fluxx* sort en mars, coproduit par ICE. C'est un jeu de cartes simple, dont le principe premier semble être le chaos.

Ludis

● **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* sont, aux dernières nouvelles, bloqués chez l'imprimeur. Li-bé-rez nos sup-plé-ments ! Li-bé-rez nos sup-plé-ments !

● **Ils traînent !** *Conspiration X* est presque fini, mais il n'est sans doute pas raisonnable de l'attendre avant mars ou avril.



MultiSim

● **Nephilim** : Les *Arcanes XIV* (la Tempérance) et *XV* (le Diable) sont là, ainsi (et surtout) que *L'assemblée du Seuil*. C'est une bonne grosse et belle campagne en sept scénarios qui se déroule à Prague. C'est dense, plein de Templiers, et c'est de loin le supplément le plus intéressant depuis la 2^e édition.



● **Guides** : Le deuxième volet de la «Campagne du Nouveau Monde» devrait être dans les boutiques lorsque vous lirez ces lignes. Intitulé *L'aube des prophètes bleus*, c'est un livret de 160 pages, illustré par Rolland Barthélémy, avec des textes de Tristan «plus que 200 000 signes et je vais enfin pouvoir dormir» Lhomme, de Philippe «et alors là, on pourrait mettre...» Rat et de Mehdi «j'ai l'héritage Greenberg sur le feu» Sahmi. Les braves aventuriers vont courir de Port Concorde à la ville de Snake, avec un crochet par les Rivières...

● **Deadlands** : L'écran, accompagné de deux scénarios (dont le fameux «Perdition's Daughter»), sera dispo quand vous lirez ces lignes.

Nestiveqnen

● **Tableaux de chasse** : *Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre* est paru, joli et bien. On espère la suite pour dans pas trop longtemps...

● **Histoire de Fou** : Le Gerfaud nouveau est arrivé et on y consacre un dossier, voir pp. 22 à 25.



Oriflam

● **Hawkmoon** : Le seigneur des Sans-Masques est enfin arrivé, voir ci-contre.

● **Pendragon** : *Noblesse oblige* (d'ici février) est la traduction de «Lordly Domains» et fera le bonheur des joueurs

Coup de projecteur



LE SEIGNEUR DES SANS-MASQUES, POUR HAWKMOON

Le seul défaut de ce gros recueil de scénarios est son prix : 189 F pour 140 pages, ce n'est franchement pas donné. Mais si vous cherchez des scénarios pour occuper vos joueurs entre *Chair et métal* et *L'île brisée*, c'est ce qu'il vous faut ! La cité volante des rêveurs de Perth est un bon petit délire techno-mystique qui devrait tenir une bonne soirée. Une erreur de jeunesse mêle efficacement action et ambiance pesante. Mais les deux principaux morceaux sont *Un Eden en dehors du temps* (où l'on résiste aux horribles Granbretons) et surtout *Le seigneur des Sans-Masques* (où l'on joue d'horribles Granbretons).

Disponible, 140 pages, 189 francs.

désireux de gérer leur fief, de l'organiser, de recruter des hommes, de les entraîner... bref, de faire leur boulot de nobles.

● **Cyberpunk** : *Stormfront* est la traduction de... «Stormfront», mais oui ! Cet excellent supplément amorce la transition avec la nouvelle édition de Cyberpunk. Il devrait être là en février, sa suite devrait arriver pour la rentrée, et le troisième volet pour la fin de l'année.

● **Sur le feu** : Fans d'Hawkmoon, réjouissez-vous ! Il est de plus en plus question d'un supplément sur l'Espaniya, qui sortirait d'ici l'été si le Lapin blanc ne s'en mêle pas !



Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée Enquête** : Si tout s'est bien passé, *Les vertiges du Ka* est là depuis peu. C'est une soirée enquête à thème Nephilim, très sympa.

● **Ils traînent !** S.Q.U.A.D.S. sortira... un jour. Si tout va bien. En attendant, j'arrête de l'annoncer.



Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : L'écran est là, avec un bon scénario. Il devrait être suivi en février d'un guide pour les anges, avec des tas d'infos sur Notre-Dame et autres hauts lieux de la culture angélique, plus quelques scénarios « classiques », autrement dit basés sur la formule « ange + démon = baston ».

● **Demonworld** : Un livret consacré aux elfes suit celui des orques. Normalement, il est paru. Fin février, il y aura un paquet de nouvelles cartes (non pas des cartes à jouer... enfin, pas des qui se tiennent en main).

Des qui se posent sur une table et sur lesquelles on fait bouger des figurines.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Instants Ardents

● **Instants lointains** est un double CD, totalisant plus de deux heures de musique d'ambiance médiévale-fantastique (un très médiéval et l'autre plus exotique), réalisé avec le concours d'une vingtaine de groupes différents. Tout n'est pas génial, mais tout est agréable à écouter, et tout pourra servir autour d'une table de jeu.

Khom Heïdon

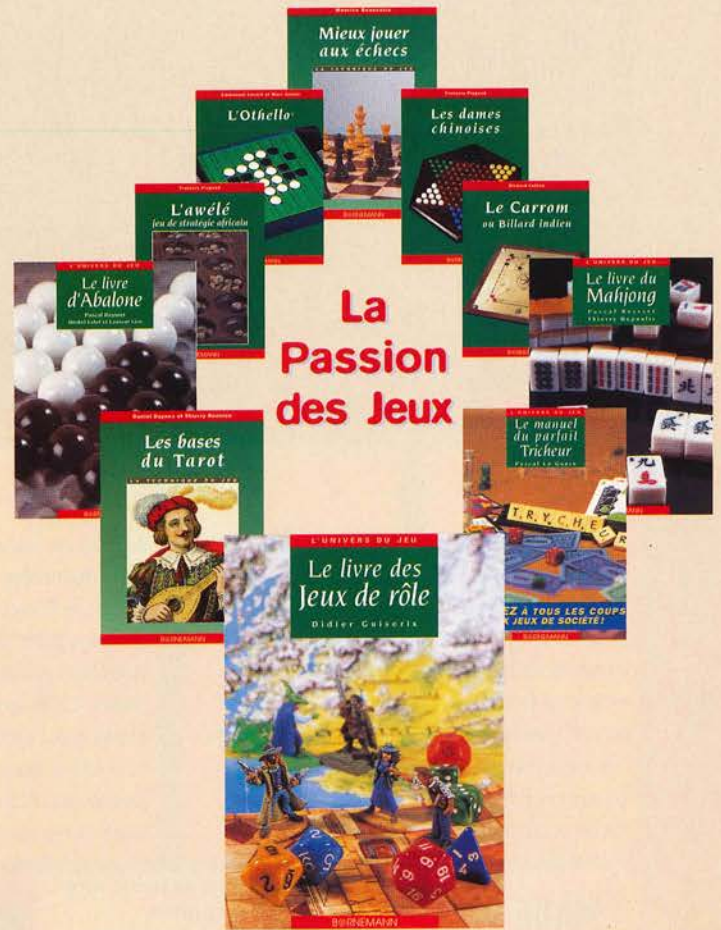
● **Conspirations** : *Souvenirs sous contrôle* est un bon roman paranoïaque à souhait qui se déroule sur Al Amarja.

● **Polaris** : *Opération Nemrod*, de Philippe Tessier, est la suite de *La directive Exeter*.

● **Shaan** : *Le jeu du caméléon* est un roman du très prolifique Benoît Attinost, dont on voit le travail un peu partout en ce moment.

Oriflam

● **Le Livre du ver** et **Le cycle de Cthulhu** seront tous les deux là en février. Le premier reprend des nouvelles de Robert Bloch qui ne sont plus disponibles en français depuis au moins dix ans, et le second propose des inédits anciens et récents.



La Passion des Jeux

Le Livre des Jeux de Rôle par Didier Guiserix

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle : un phénomène de société

- ☞ Une nouvelle culture ?
- ☞ Qui a peur du JdR ?
- ☞ Vices et vertus du JdR

Une pratique intelligente du jeu de rôle

- ☞ Estimer l'investissement temps et ... argent
- ☞ S'organiser pour jouer
- ☞ Choisir un jeu : quelques repères
- ☞ Conseils et références

Le coin du spécialiste

- ☞ Comment marchent les règles : l'œil du ludologue
- ☞ Comment sont créés les jeux ?

+ un dictionnaire de 200 jeux anciens et nouveaux

144 pages - nombreuses illustrations - Prix public : 119 F

CE LIVRE EST VENDU EN LIBRAIRIE ET DANS LES RELAIS DESCARTES.

Catalogue Bornemann-Jeux sur demande :
Éditions Bornemann : 62, rue Blanche - 75009 Paris
Tél. : 01 42 82 08 16 — Fax : 01 48 74 14 88



M

● Essex, célèbre pour ses figurines historiques, offre une alternative à ceux qui en ont assez des figurines trop fantastiques. Ce viking en est l'exemple même! Une gamme à explorer de toute urgence.

É T

● Ral Partha propose un mage plus agressif et probablement plus dangereux que son confrère lisant! Sa robe et sa dague fourmillent de détails. Très belle pièce. (Wizards in robes 02.602).

A L

● Rakham, la toute nouvelle marque «made in France», distribue enfin ses splendides premières pièces. Ce luxe de détails laisse présager du meilleur pour l'avenir (des hommes-loups et des nains).

L I

● Ce chevalier Fenryll peut tout aussi bien être un allié de l'ordre que du chaos. Le choix des couleurs sera déterminant!

Q U

● Harlequin étoffe sa gamme avec ce mage perdu dans la lecture d'un précieux grimoire. Remarquez les détails de la couverture.

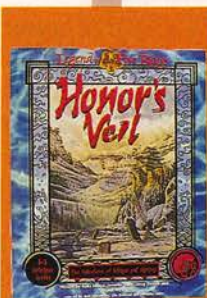
E S

● Heartbreaker se lance dans «l'historico-fantastique» avec une série de nains «romains». Leurs armures criantes de vérité et leurs mines patibulaires en font des pièces d'une rare qualité.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings:** *Honor's Veil* est un recueil de deux scénarios mi-complot, mi-polar, d'une qualité tout à fait honorable. Jouables en une soirée, ils constituent une bonne approche du jeu. *The Way of the Unicorn* est dans le droit fil du précédent livre de clan mais en mieux. Il a droit à son Coup d'œil p. 16. On attend pour un jour prochain *The Way of the Crab*, *The Shadowlands*, vol. 1 (un guide plein de monstres teigneux) et *City of Lies* (une boîte sur la capitale du clan du Scorpion).



Atlas Games

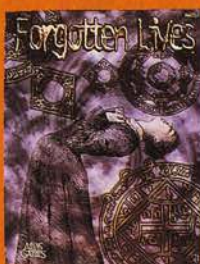
● **Ars Magica:** *A Medieval Tapestry* est là, voir le Coup d'œil p. 20. *Fallen Angel* est un scénario contenant un gros démon peu commode.

● **Over the Edge:** *Forgotten Lives* est un recueil de six scénarios, allant du vite joué et pas compliqué à la grosse campagne qui change à jamais le destin du monde... ou, du moins, de l'île d'Al Amarja. Si vous jouez à «Conspirations»

en français et que vous en avez marre de ne rien voir sortir, investissez...

Chaosium

● **Call of Cthulhu:** *Adventures in Arkham Country*, 2^e édition arrive d'ici pas très longtemps et constitue le non-événement du bimestre: il s'agit d'une reprise telle quelle d'un supplément qui existe en français sous le titre «Aventures dans la région d'Arkham». *Dead Reckonings* est un recueil de trois scénarios situés à Arkham, Dunwich et quelques autres coins riant de la Nouvelle-Angleterre. Ça ne fait que 80 pages, mais c'est une vraie nouveauté (annoncée pour décembre 97, donc probablement disponible avant mars). Un planning des parutions un peu plus complet est proposé dans le Portrait de famille, pp. 68-75.



● **Elric:** J'arrête d'annoncer *Corum* pour le moment. C'est Serge Olivier qui va être malheureux!

Dream Pod 9

● **Heavy Gear:** La 2^e édition est là (ou ne tardera plus), avec beaucoup plus de background et autant

de règles. En décembre, les fans n'ont eu que deux tout petits livrets très chers à se mettre sous la dent: *Crisis of Faith*, qui fait évoluer le background, sympa si vous avez les moyens, et le très dispensable *The Making of a Universe*, qui est juste un recueil de croquis et de jolis dessins destinés à montrer au public ébahi



comment DP9 conçoit ses univers...

Eden Studios

● **Conspiracy X:** *Aegis* a brièvement été là, a fait trois petits tours dans les boutiques parisiennes, et a disparu pour un long moment. C'est un gros guide sur la société secrète à laquelle appartiennent les personnages de Conspiracy X.

FASA

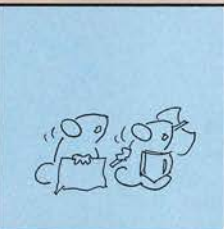
● **Shadowrun:** *Rigger 2* et *Cyberpirates* sont là, d'ailleurs on leur jette des Coups d'œil p. 18. *Predator & Prey* (paru) est un recueil de scénarios où les pauvres shadowrunners partent chasser des «créatures paranormales» (le terme politiquement correct pour «monstres affamés»).

● **Earthdawn:** *Secret Societies of Barsaive*, ô merveille!, a droit à un Coup d'œil p. 20.

Heartbreaker

● **Mutant Chronicles:** La 2^e édition est là. ▷

Monghol & Ghoti





LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS JEUX MICRO

En VF

◆ ACHTUNG SPITFIRE Avalon Hill

En VO

◆ AGES OF EMPIRE Entre Warcraft et Civilization

◆ CLOSE COMBAT 2.0

Suite d'Advanced Squad Leader

◆ OPERATION PANZER

Suite de Panzer General

◆ IMPERIALISM, CONTRE ATTAQUE...

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES

En Anglais

◆ DAK (Gamers)

Le "monstre" sur la campagne d'Afrique du Nord de 1940 à 1942... (stock limité)

◆ CRUSADER (Gamers)

Du même auteur que DAK et plus abordable sur les batailles en Afrique de Novembre/Décembre 1941 (stock limité)

◆ OPERATION SPARK (Clash of Arms) - WWII Front Est - Niveau tactique

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03



Olivier Zamfirescu vous dit
tout le bien qu'il en pense p. 16.

Holistics Designs

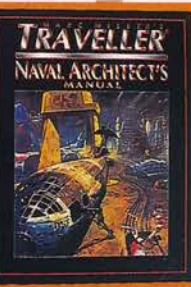
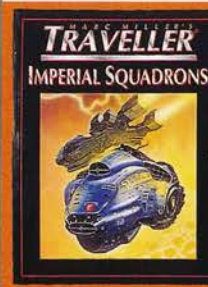
◆ **Fading Suns** : *Merchants of the Jumpweb* est là, avec tout ce qu'il faut pour jouer un marchand dans l'univers galacto-médiéval de *Fading Suns*. C'est une lecture agréable, mais pas passionnante. *Children of the Gods* (février) sera consacré à deux races extraterrestres.

ICE

◆ **MERP** : *Elrond's House* est un guide présentant Rivendell et ses habitants (en mars).
◆ **Rolemaster** : *Rolemaster Annual 97* est un index de tous les suppléments parus l'année dernière. *The Channeling Companion* est un supplément sur la magie qui ressemble comme un frère à « *The Essence Companion* ».

Imperium Games

◆ **Traveller** : Si vous avez une photocopieuse, envie de faire des découpages comme quand vous étiez petit et besoin de faire des plans de vaisseaux spatiaux, sautez sur *Naval Architect's Manual* ! C'est un livret d'une centaine de pages qui fonctionne (en plus gros et moins joli) comme nos temples modulaires (voir CB n° 104).



Imperial Squadrons est bourré de tactiques de combats entre vaisseaux spatiaux, avec des tables sur tout et n'importe quoi, y compris le traitement des prisonniers et le fait d'abattre son officier quand il donne des ordres idiots. C'est toujours d'une densité répréhensible, mais on voit de loin en loin quelques illustrations pleine page et même une aide de jeu qui ressemble à une aide de jeu. Tant d'audace, est-ce bien raisonnable ?

Manticore Production

◆ **WasteWorld** : *Hydra* est un gros guide plein de nouveaux monstres, de nouveaux pouvoirs, de nouvelles règles, de nouvelles infos sur un background sinistre et déprimant, etc. Il est arrivé dans toutes les bonnes boutiques et, franchement, vous pouvez l'y laisser.

Palladium

◆ **Rifts** : *Psiscape* est un gros guide sur les psis, leurs pouvoirs, leurs plans, leurs machinations. C'est ce qu'on appelle avoir confiance : ils n'ont même pas attendu de voir si « *Æ... Trinity* » allait marcher pour se jeter sur le crâneau ! *Index & Adventures* contient très exactement ce que son titre annonce, et ce n'est pas la lecture la plus excitante du bimestre. On attend très bientôt *Rifter n° 1*, le premier volet du guide du joueur.

◆ **Sur le feu** : On est sans nouvelles de la 2^e édition de *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Est-elle là ou pas ? Lancez une pizza... pardon, une pièce.

Pinnacle Entertainment

◆ **Deadlands** : *Smith n'Robbards* est un gros guide plein de savants fous et de gadgets délirants. Il est on ne peut plus là. *The Great Maze*, un supplément sur la Californie post-tremblement de terre, continue à se hâter lentement. Peut-être en février ?

R. Talsorian Games

◆ **Ils traînent !** On est sans nouvelles de la troisième édition de *Cyberpunk* pour le moment, mais on l'espère toujours pour 98.

◆ **Bubblegum Crisis** : *Bubblegum Crisis Ex* (pour Extra !) est arrivé, avec des aides de jeu et des scénarios.

Moughol & Ghota



● **Armored Trooper Votoms :** le nouveau jeu de Talsorian est là ou ne tardera plus. C'est promis, on en parle dans le prochain Casus.

Steve Jackson Games

● **Gurps :** Gurps Biotech sera peut-être là quand vous lirez ces lignes, avec plein de mutations contrôlées, de virus intelligents, d'ADN bricolé et tout ce qui s'ensuit. Gurps Russia arrivera peut-être en février, avec tout ce qu'il faut pour jouer dans la Russie médiévale. Pourquoi pas ? Quant à Gurps Discworld, eh bien disons que les tortues, même cosmiques, ça ne va pas vite, surtout quand elles ont des éléphants et une planète sur le dos. Il ne faut pas perdre espoir, mais mieux vaut ne pas compter dessus avant un moment (peut-être au printemps ?).

● **In Nomine :** Est-ce que vous aimez les films de gladiateurs ? Non ? Et les Chippendales ?

Je dis ça parce que *Angelic Players Guide* y fait fortement penser : la couverture représente un grand blondinet musculeux et coiffé en brosse, qui plane sur fond de nuages jaunâtres. Quant au contenu, il éloigne encore plus In Nomine d'« INS/MV ». Carrément beaucoup plus. En fait, maintenant, c'est nephilimo-vampiresque. A part ça, en février, on devrait avoir un *Librum Relicorum*. Tiens, ils se mettent aussi aux titres en latin de cuisine !

TSR

Ça y est, on sait enfin ce qui se prépare ! Et, comme vous allez le constater, c'est copieux !

● **AD&D2 : Of Ships and Sea,** un guide sur les bateaux et les océans, est là, avec des plans, des tables de rencontres, des règles de combat sous-marin et tout un tas d'autres choses aussi passionnantes qu'un cormoran mazouté. *College of Wizardry* (paru) explique comment organiser une guilde de magiciens. *Jakandor : Island of War* est le premier volet

d'une petite campagne où nécromants et barbares s'étripent pour le contrôle d'une île. Dans cet épisode, on joue les vaillants barbares qui luttent contre les affreux nécromants et, dans *Jakandor : Island of Destiny*, à paraître en juin, on jouera les vaillants magiciens qui luttent contre des hordes d'affreux barbares. *Wizard's Spell Compendium III* devrait arriver en février, ainsi que *Moonlight Madness*, un petit scénario à base de loups-garous, avec en prime un paladin borné.

● **Forgotten Realms :** *Cult of the Dragon* est paru ou ne tardera pas. Ce supplément est consacré à une bande de sinistres adorateurs d'un tas de dracoliches putrides et maléfiques. *Hellgate Keep* (février) est un bon vieux donj' à l'ancienne, avec des ruines, des couloirs, des portes et plein de monstres. *Cormanthry : Empire of the Elves* (mars) sera consacré au grand empire elfique qui fleurissait dans le passé lointain des Royaumes oubliés

(à la même époque que l'empire de Netheril).

● **Birthright :** Après l'excellent *The Book of Priestcraft* (voir p. 20), la gamme est mise en sommeil jusqu'à la parution de la 2^e édition, en juillet.

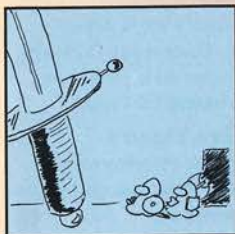
● **Greyhawk :** Le premier supplément consacré à ce très

ancien monde depuis... oh !, facilement quinze ans, verra le jour en mai. Ce sera *Return of the Eight*, un scénario.

● **Planescape :** *Monstruous Compendium Appendix III* (mars) est plein de monstres venus de dix-sept mondes, dont celui de la Fumée et celui de la Bave.

● **Ravenloft :** *Servant of Darkness* est un scénario plein d'inquisiteurs et de paysans excités qui brandissent des fourches (février).

● **DragonLance Fifth Age :** *Heroes of Hope* est arrivé, on l'a vu. C'est un supplément sur les prêtres, présenté comme d'habitude dans une jolie boîte facile à écraser (il suffit de la regarder un peu méchamment). *Wings of Fury*, en mars, sera consacré aux dragons et à leurs luttes intestines. ➤



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.



C'EST MAINTENANT QUE NOUS ACHETONS LA NOURRITURE ...C'EST AUJOURD'HUI QUE NOUS AVONS BESOIN D'ARGENT !

Cet hiver, plus de 31 000 bénévoles vont encore se mobiliser pour assurer dans 1 700 villes de France, plus de 500 000 repas par jour à tous ceux qui, sans cela, ne mangeraient pas à leur faim.

Nous remercions vivement
CASUS BELLI
de s'associer généreusement
à notre action
en nous offrant cet espace.

Que deviendra votre don ?
Un repas quotidien pendant

- 15 jours (70 F)
- un mois (140 F)
- deux mois (280 F)
- la campagne (450 F)

Tout chèque à l'ordre de :

Les Restaurants du Cœur
BP 104
75463 PARIS CEDEX 10,

donnera lieu à un reçu fiscal vous permettant de bénéficier, jusqu'à un montant de 2 000 F, d'une réduction d'impôt égale à 60 % de celui-ci.

CE FILM EST OFFERT PAR COMPO GALLIENI - 01 40 32 44 44

West End Games

● **Star Wars** : Un Philippe Rat très remonté jette quelques tomates sur Platt's *Smugglers Guide* p. 18. *Shock Ships* est un guide plein de vaisseaux, que l'on peut qualifier d'anecdotique (une page pour un grand plan, une page pour vingt lignes de caractéristiques... ça s'appelle « tirer à la ligne »). *Tapani Sector Instant Adventures* est un recueil de cinq mini aventures qui prolonge la boîte *Lords of the Expanse* et que notre expert décrit comme « a priori pas mal ». Enfin, *The Star Wars Adventure Journal* de novembre contient une petite campagne, ce qui le rend intéressant.

● **d6 System/The World of... Indiana Jones** : *Magic & Mysticism - The Dark Continent* est un supplément théoriquement consacré à l'Afrique des années 30. En réalité, c'est surtout une bonne excuse pour fourguer une adaptation de l'ancien système de magie de « Torg », avec plein de sorts. Pas passionnant.

● **Men in Black** : un *Men in Black Introductory Game* se prépare et sera là d'ici mi-février. C'est exactement ce qu'il faut pour introduire quantité de petits Américains au jeu de rôle. Et si on faisait la même chose avec « Les visiteurs » ?

● **Sur le feu** : Qui veut jouer des barbares musculeux et des amazones court vêtues ? (Vous pouvez intervertir les adjectifs, ça marche aussi.) *Hercule & Xena RPG* se prépare pour bientôt !

Pour vous faire une idée de la chose, vous pouvez regarder ces deux séries, qui passent sur TFI. Il arriverait fin février ou début mars, et serait suivi d'un players guide juste après.

White Wolf

● **Vampire - The Masquerade** : Le très attendu *Kindred of the East* sera probablement là quand vous lirez ces lignes. Ce sera un gros livre à couverture rigide, avec tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les vampires chinois et japonais en un peu plus de 200 pages. Critique dans notre prochain numéro. Il sera suivi à brève échéance de *World of Darkness : Hong Kong by Night*. Faut bien leur trouver un terrain de jeu, à ces bestiaux.

● **Vampire - The Dark Ages** : *Three Pillars* est bien, et on vous en parle p. 16. *Dark Tide Rising* est le début d'une campagne en quatre volumes, centrée sur la Transylvanie,



et destinée à couvrir huit siècles d'histoire. On va attendre de voir (elle arrive courant février), mais cela semble prometteur.

● **Werewolf - The Apocalypse** : *Stargazer Tribebook* est paru. Il y est question de loups-garous tibétains (des lamas-garous ?) engagés sur la voie de la sagesse. Paix et amour, mes frères, et laissez tomber ce truc, qui est le plus dispensable parmi une série de clanbooks dispensables. *Corax* (si pas là, bientôt) est un guide consacré aux corbeaux-garous. Il sera suivi en mars d'une seconde édition du *Player's Guide*.

● **Werewolf - The Wild West** : *Ghost Towns* est un supplément compatible avec « Wraith », consacré comme son titre l'indique aux villes fantômes et à leurs habitants (mars).

● **Mage - The Ascension** : *The Technomancer Toybox* est là et très sympa, avec quelque chose comme 80 gadgets technomagiques parfaitement délirants. Faut en avoir l'usage, mais c'est agréable à lire.

● **Wraith - The Oblivion** : *The Book of Legions* est lugubrement arrivé à l'heure dite, et on a enchaîné Tristan Lhomme jusqu'à ce qu'il en fasse un Coup d'œil. Il s'est exécuté dans la joie, l'enthousiasme et à la p. 20. *Guildbook Spooks & Oracles* se matérialise en février.

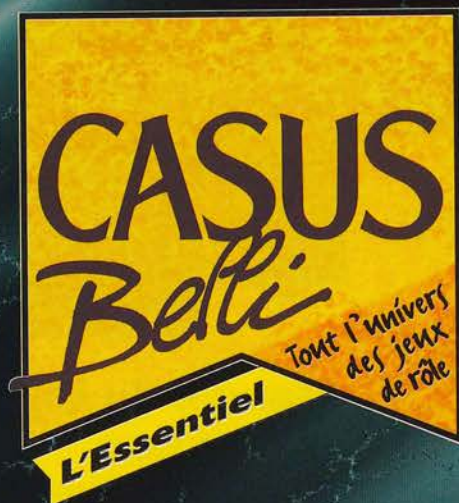
● **Changeling - The Dreaming** : *Noblesse oblige* est un supplément à ne pas confondre avec le « Noblesse oblige » de « Pendragon » (voir plus haut). Il doit être là depuis peu, et présente les cinq Maisons qui regroupent les changelins nobles. On attend pour février ou mars un kithbook sur les satyres.

● **Trinity** - le jeu qui ne s'appelle plus *Æon* : *Hidden Agendas* est l'écran, accompagné d'un livret de background. Il est là depuis un moment. *Descent into Darkness*, le premier volet de la campagne, arrive d'un moment à l'autre.

● **Mind's Eye Theatre** : *The Shining Host* contient tout ce qu'il faut pour jouer des changelins en grandeur-nature.

POUR CEUX QUI VEULENT JOUER SUR TOUT

Casus Belli Jaune : L'Essentiel
6 numéros « réguliers » par an



Dans Casus Belli Jaune : L'Essentiel

Tous les deux mois

Votre Casus Belli « normal », mais plus
orienté sur la vie du monde du jeu. Avec :

Toute l'actualité des jeux de rôle

- Les nouveautés, en bref, par éditeur (pour se tenir au courant).
- Les Coups d'œil (nos premières impressions).
- L'Antre du Critik (étude détaillée d'une nouveauté dès que nous en avons une version définitive).
- Le Portrait de famille (présentation d'une gamme complète, avec ses points forts et ses points faibles).

De quoi jouer...

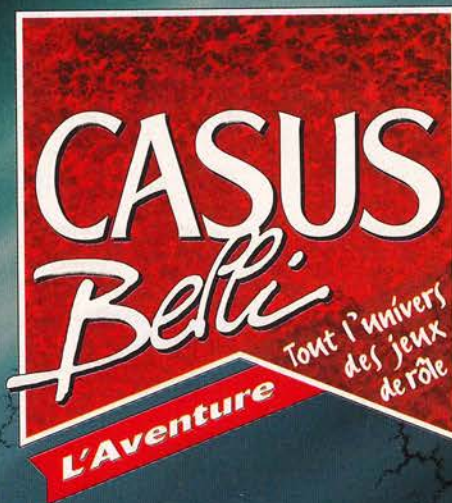
- Un scénario Grand Écran (16 pages) pour continuer à pratiquer les grands classiques.
- Quatre scénarios Court Métrage (4 pages chacun) pour découvrir les nouveaux jeux et... de nouveaux auteurs (en moyenne un scénario envoyé par un lecteur par numéro).
- Des aides de jeu diverses (background complet, portraits de PNJ, styles de jeu...).

... et s'ouvrir sur le reste du monde

- Ça bouge! (nouvelles des clubs, manifestations, courrier des lecteurs).
- & Compagnie (jeux de plateau, wargames, ordinateurs), Aux quatre coins des cartes (à collectionner), Inspirations (SF, BD et autres).

POUR CEUX QUI VEULENT SURTOUT JOUER

Casus Belli Rouge : L'Aventure
4 numéros « hors série » par an



Dans Casus Belli Rouge : L'Aventure

Quatre fois par an

Ni actualités ni critiques. Que du jeu!
En 1998 :

Deux « spécial scénarios » (HS n° 20 et 22)

- Une grande Campagne avec son background (plus de 24 pages).
 - Dans le n° 20 : thème Cthulhu 90 / Monde des Ténèbres.
 - Dans le n° 22 : thème médiéval-fantastique AD&D.
- Et sept scénarios Moyen Métrage (8 pages chacun).

Un « Compagnon » à BASIC (HS n° 21)

- Un nouvel univers complet de cape et d'épée (Mousquetaires & Sorcellerie) et ses deux scénarios.
- Des compléments pour les univers Danaë et Énigma (incluant deux scénarios pour chaque).
- Et le rappel des règles.

Un numéro thématique (HS n° 23)

- Nous préparons une encyclopédie ludique, mais ce pourrait aussi être un univers complet, la « compilation » de Paorn... Écrivez-nous durant les six premiers mois de 1998 et nous réaliserons le hors-série pour lequel vous vous serez majoritairement déclarés.

Abonnez-vous !

(bulletin détaillé page 71)

Casus Belli formule Jaune :

6 numéros Jaune
pour 160F (un numéro Jaune gratuit).

Casus Belli formule Orange :

6 numéros Jaune + 4 numéros Rouge
pour 295F (deux numéros gratuits : un Jaune et un Rouge).



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 AD&D - PLANESCAPE, EN V.F.

Bestiaire monstrueux, appendice 4

Tanar'ris et Baatezus
sont dans un Bestiaire...

Ce Bestiaire monstrueux est indispensable pour apprécier pleinement Planescape. Et, ça tombe bien, il est plutôt réussi. En fait, c'est même le meilleur volume de la série. Les principales races qui hantent les Plans y sont présentées. On a affaire à des civilisations et des pratiques culturelles spécifiques qui, même si elles ne sont pas détaillées autant qu'on le souhaiterait (la formule du Bestiaire ne le permet pas), donnent un peu de substance à ces créatures. Exit donc les monstres stupides genre putois géant à six pattes crachant de l'acide. Comme rien ne se perd, la plupart des créatures – puissantes – ont un goût de déjà-vu. Ainsi les Baatezus et les Tanar'ris ne sont rien d'autre que les diables et les démons du *Monster Manual I*, relookés pour échapper aux foudres des fondamentalistes chrétiens. Les Aasimons, représentants du Bien dans les Plans supérieurs, regroupent les Devas, les Planctars et les Solars du *MM II*. Les Githyankis et les Githzeriai viennent en droite ligne du *Fiend Folio*, de même que les Slaades, d'affreux crapauds croassant dans les Limbes. Cette faune variée représente l'essentiel des rencontres que des aventuriers sont susceptibles de faire dans les Plans. Rencontres qui ne finiront pas nécessairement en baston, ce qui est appréciable. Quoique, avec les Tanar'ris... Enfin, ce Bestiaire bénéficie, comme toute la gamme Planescape, de la bénédiction des dessins de DiTerlizzi (qui réalise la couverture de ce numéro de Casus !). Autant de bonnes raisons de s'y intéresser.

Serge Olivier

Un supplément pour AD&D
- Planescape édité
en français par Descartes
Éditeur. Prix : 199 F.



POUR NEPHILIM, EN V.F.



Les Arcanes majeurs (n° 7 à 14)

La tour de Babel

Les Arcanes majeurs sont des petits livrets décrivant les 22 Arcanes majeurs qui offrent une « adoption » aux Nephilim. Chacun est écrit par un auteur différent et l'on se rend vite compte qu'il y a autant de façon de jouer à Nephilim que d'auteurs. Je conseillerais au meneur de jeu de ne laisser lire aux joueurs que les passages qu'il autorisera. En effet, ce que l'on sait « officiellement » de tel ou tel Arcane (le livre de règles) est souvent très différent de ce que l'on apprend par le livret. Et si certains Arcanes sont très jouables, d'autres seront plutôt réservés aux PNJ. De toute manière, tous encouragent le jeu en campagne.

— **Le Chariot** (S. Adamiak). Pour les techno-occultomanciens enquêteurs du paranormal. Intéressant mais confus.

— **La Justice** (S. Marsan). Pour persécuter vos PJ, rien de tel qu'une bonne Inquisition, qui fera plaisir aux amateurs de la BD *V for Vendetta*.

— **L'Ermite** (N. Achard). Pour amateurs de sagesse zen. Même si l'Ermite est solitaire et méditatif, il semble jouable en tant que PJ, et ouvre de nombreuses possibilités de jeu.

— **La Roue de Fortune** (F. Achard). Les grands astrologues Nephilim. Un supplément très orienté background, dans la bonne moyenne.

— **La Force** (M. Gras). Si vous aimez la série *Le Pacte de Pierre*, les ninjas super-héros multiclassés agents secrets, bref les persos survitaminés qui déménagent. Gros avantage : beaucoup moins de jargon pseudo occulte que dans bien d'autres livrets.

— **Le Pendu** (D. Calvo). Un des plus fous et des plus intéressants des Arcanes. Plus particulièrement destiné à un personnage masochiste, il apporte de réelles possibilités de roleplaying entre un MJ et un PJ. Mon préféré, bien que très éloigné de l'image traditionnelle du Nephilim.

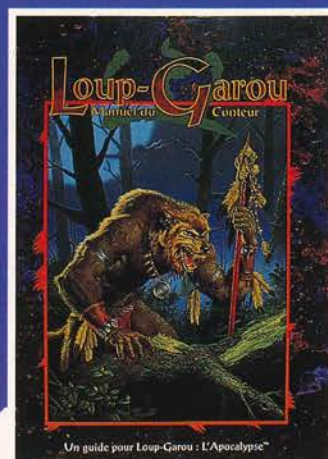
— **La Mort** (T. Lhomme). Destiné aux Selenim. D'écriture plutôt scolaire, on y trouve plus de précisions que de révélations. Achetez plutôt l'excellent supplément *Selenim*.

— **La Tempérance** (N. Achard). Les guérisseurs. Trop limité à mon avis pour des PJ, et un peu faible pour le background. Pour la collection.

Pierre Rosenthal

Suppléments pour le jeu
de rôle Nephilim.
Édité en français par
MultiSim. Prix : 35 F chaque.

POUR LOUP-GAROU, EN V.F.



Manuel du Conteur

Un dégraisage s'impose...

Je peux me tromper, mais j'ai du mal à croire qu'en 98, des milliers de joueurs vont commencer le jeu de rôle avec *Loup-garou*. Il y en aura peut-être deux ou trois, allez savoir ? En tous cas, ceux-là auront beaucoup de chance : dans les chapitres 1 et 6 du *Manuel du Conteur*, ils apprendront ébahis que *Loup-garou* est un jeu merveilleux (je cite), mais que tout dépend du Conteur, tu vois, et des joueurs aussi, et puis c'est juste un jeu, hein, mais bon, pas seulement. Tout va bien : tant qu'il y a des types qui sont payés pour écrire ça...

Heureusement, le reste du supplément est nettement plus consistant. Le chapitre 2, pour commencer, apporte d'intéressantes précisions sur l'organisation et le fonctionnement de la société garou, nous gratifiant au passage de quelques nouveaux rites saisonniers – toujours utiles pour épaissir un background. Le chapitre 3, lui, s'attache principalement à décrire les trois milieux (ville, forêt et monde des esprits) que fréquentent nos braves lupins. Le « dispensable » y côtoie le « plutôt bon », mais l'ensemble souffre parfois (et la remarque vaut pour le reste du supplément) d'une certaine tendance au remplissage, couplée à un changement continu de styles et de points de vue : n'aurait-il pas été plus simple de confier le chapitre à un seul auteur ?

Sur les 35 pages suivantes, les alliés et les ennemis des garous sont passés en revue. Pas sympas, les ennemis : de l'agent du FBI au tueur en série en passant par le serpent de mer (ben si), on entre dans la partie la plus inattendue du supplément, avec de vrais morceaux d'*X-Files* dedans, longtemps avant *Project Twilight*. Et puis ce chapitre 6, donc, avec les deux pages de bla-bla habituel, et quand même, ne soyons pas injuste, quelques règles bien utiles sur la création des fétiches. Résultat des courses : s'il est difficile de porter le *Manuel du Conteur* aux nues, l'ouvrage reste un ajout plus qu'honnête à la gamme, et un MJ réellement consciencieux aura du mal à faire l'impasse.

Fabrice Colin

Un supplément pour *Loup-garou* édité
en français chez Hexagonal sous licence
White Wolf. Prix : 153 F.



JEU DE RÔLE EN V.O.



Mutant Chronicles 2nd édition

Le retour de la vengeance des affreux mutants

Quel plaisir de se replonger dans les affres de ce système solaire invivable ! Où il ne fait pas bon vivre, en ce siècle éloigné, à la fois si loin et si proche de nous. Proche car sa technologie est presque familière. Loin car cette dernière est sous l'influence perverse des Légions obscures, apparues quand les premiers colons sont arrivés sur la dixième planète, derrière Pluton. Loin car les États ont été remplacés par des Mégacorporations inhumaines, qui n'ont laissé de la Terre qu'un dépotoir pollué et radioactif.

Pour ceux qui connaissent déjà l'indicible joie d'incarner un ancien Doomtrooper en virée dans les bas-fonds de Luna, en compagnie d'une claymore et d'un punisher, cette seconde édition n'apporte qu'une seule nouveauté, mais de taille. On incarne désormais obligatoirement, selon la règle des archétypes, un personnage aux capacités exceptionnelles, un Héros, à la disposition duquel une liste impressionnante de matériel qui ne fonctionne qu'avec des cartouches est proposée. De quoi effrayer les amateurs de jeux d'ambiance (mais me faire traiter de « bourrin » par un type qui incarne un vampire de 5^e génération, un perso de JRTM de niveau 50, une arme-dieu à 700 points ou un triclassé paladin-clerc-magicien, a cessé de m'énervier pour me faire désormais franchement rigoler – j'ai grandi). Donc, les persos ne sont pas des mickeys, mais est-ce que vous avez vu ce qu'il y a en face ? Tous ceux qui ont déjà rencontré un Népharite, même petit, savent de quoi je parle.

Pour ceux qui ne savent pas encore, je n'aurais qu'un mot : foncez sur cette seconde édition ! Les scénarios parus dans les extensions sont certes de qualité variable, mais ça reste de l'enquête fort sympathique (avec parfois d'excellentes surprises). La quantité d'informations et de dessins rend le tout fort agréable. Et puis c'est quand même le seul jeu, à ma connaissance, qui explique qu'éviter une balle qui va à 1000 mètres/seconde est impossible, mais que les PJ et certains PNJ, eux, peuvent le faire.

Olivier Zamfirescu

Un jeu de rôle en anglais
édité par Heartbreaker. Prix : environ 250F.

POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS, EN V.O.

The Way of the Unicorn

Après la fanfare, la cavalerie

Dans la série « Way of... », je voudrais les Licornes. AEG a donc choisi de consacrer le deuxième supplément d'une série de sept au clan le plus marginal de Rokugan. Pourquoi pas ? Tous les clans sont tellement intéressants que l'éditeur a l'embarras du choix.

Ceux qui ont lu le supplément consacré au clan du Dragon (ou n'importe quel clanbook White Wolf) ne seront pas surpris par l'organisation de *Way of the Unicorn* : ce que les autres clans pensent des Licornes, histoire du clan, présentation des familles qui le composent, règles de création détaillée d'un personnage, Who's who, exemples de personnages et appendices variés. Le tout est agrémenté d'anecdotes et d'informations.

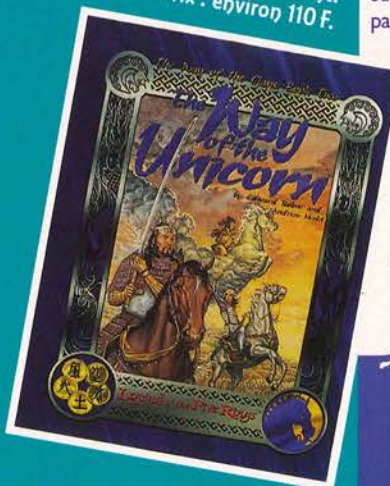
La première bonne surprise réside dans la fascinante histoire du clan Ki-Rin devenu Licorne. En tout, huit siècles de voyage mouvementé au-delà des régions inhospitalières qui cernent Rokugan y sont résumés. Mais résumés seulement, car les auteurs ne s'attardent guère sur la description des civilisations et contrées que le clan croise sur sa route. Par contre, il y a largement de quoi saliver en attendant un hypothétique supplément consacré au monde extérieur à Rokugan. Des cinq familles qui composent le clan des descendants de Shinjo, la famille déchue des féroces Motos et les vierges guerrières de la famille Otaku sont les plus marquantes.

Et puis il y a les appendices qui ajoutent à la qualité du supplément. L'un est ainsi consacré aux chevaux, armes et objets que le clan des nomades a ramenés de ses lointains périples. Un autre se concentre sur les stratégies de cavalerie. Enfin, une nouvelle magie – d'origine étrangère – est proposée, elle repose sur la connaissance du nom secret des choses.

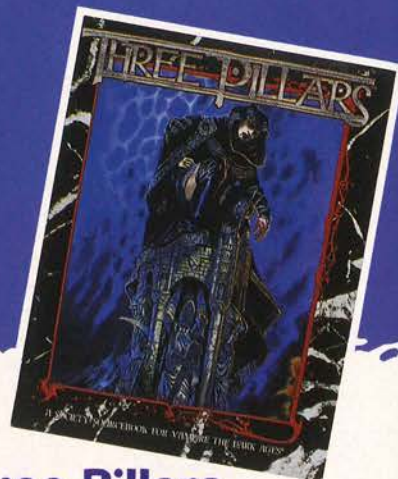
Bref, si tous les « Way of... » sont du même calibre que ceux consacrés aux Dragons et aux Licornes, aucun digne amateur de l'excellent *Legend of the Five Rings* RPG ne pourra décemment s'en passer.

Mehdi Sahmi

Un supplément pour *Legend of the Five Rings*,
édité en américain par Alderac Entertainment.
Prix : environ 110 F.



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



Three Pillars

Un Moyen Âge sans carton-pâte

D'habitude, je fuis comme la peste les suppléments sur le Moyen Âge commis... pardon, écrits par des Américains. Les auteurs de la plupart ne semblent disposer pour toute documentation que d'une pile de séries B remontant aux années 50 et, parfois, pour les plus courageux, d'un ouvrage sur le Moyen Âge destiné aux 6 - 10 ans, qu'ils n'ont pas fini de colorier.

Quant j'ai vu arriver *Three Pillars*, j'ai donc affûté mes crocs. En bon critique im-par-ti-al, je me préparais à l'exécuter en quelques phrases sur les effets délétères du Coca-Cola et des hamburgers sur les neurones.

Eh bien, ce ne sera pas pour cette fois, les gars ! Les auteurs de *Three Pillars* se sont documentés ailleurs qu'au vidéoclub du coin, et poussent le vice jusqu'à citer Georges Duby dans leur bibliographie. Ils tiennent brillamment le pari de présenter la société médiévale en 150 pages. Pour les braves joueurs du Midwest et autres Californiens, c'est une lecture indispensable... mais même si vous êtes né de ce côté de l'Atlantique, vous apprendrez des trucs.

Le résultat est agréable à lire (si vous maîtrisez correctement l'anglais), présenté de manière intelligente et avec un minimum de verbiage, et contient juste ce qu'il faut de bidouillages historiques pour qu'on comprenne qu'ils sont intentionnels et placés là dans l'intérêt du jeu. Tout ça est accompagné de considérations bien faites sur la place des vampires dans l'Europe du XIII^e siècle qui, dans les vrais livres d'histoire, brillent par leur absence. Enfin, cerise sur le gâteau, une petite présentation de l'Italie vue par les yeux des vampires, qui fournit assez de matière pour construire de bonnes campagnes... même si un vrai gros « by Night » serait le bienvenu.

Au fil des mois, *Vampire: The Dark Ages* s'affirme petit à petit comme l'un des meilleurs jeux de White Wolf. Il y a eu quelques ratés, mais dans l'ensemble, la qualité des suppléments ne cesse de croître, pour culminer avec *Transylvania by Night* et maintenant *Three Pillars*. Pourvu que ça dure !

Tristan Lhomme

Un supplément pour
Vampire: The Dark Ages, édité en américain
par White Wolf. Prix : environ 140 F.

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- | | |
|--|-------|
| ☐ Planescape | 272 F |
| ☐ Bestiaire Monstrueux Planescape | 199 F |
| ☐ Manuel du Druide | 139 F |
| ☐ Aide au joueur : Combat & Tactiques | 199 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





POUR STAR WARS, EN V.O.



Platt's Smugglers Guide

La couverture est sympa...

West End Games copieur ! Depuis six mois, j'ai vraiment l'impression que WEG devient un clone de White Wolf. Non pas sur le fond (heureusement...), mais sur la forme. Et plus précisément la politique éditoriale : saturer le marché avec, en alternance, un excellent supplément, un moyen et une grosse daube. Le tout avec la légendaire régularité d'un métronome suisse...

Comme son nom l'indique, *Platt's Smugglers Guide* est un manuel traitant des contrebandiers. L'idée n'est pas nouvelle, le « guide du joueur » est une valeur sûre et WEG s'en est déjà plutôt bien tiré avec son *Galaxy Guide 10 : Bounty Hunter* (toujours pas traduit, oui je sais, j'insiste...).

Seulement cette fois, y a comme un problème : Chapitre 1 : Planète natale et origine sociale de la famille. Une trentaine de choix possibles, avec un petit résumé insipide de quelques lignes.

Chapitre 2 : Le pourquoi du comment du début de la carrière. Cinq-six motivations socio-historico-psychologiques amoureusement imaginées par le génial scénariste des meilleurs sitcoms de TFI et M6 réunis.

Chapitre 3 : Les éternels vaisseaux spatiaux avec, en guest stars, deux petits nouveaux : le YT-1300 et le Ghtroc 720...

Chapitre 4 : Le matériel : probablement ce qu'il y a de meilleur (à vaincre sans péril...) dans ce supplément, soit environ 10 pages sur 100.

Chapitre 5 et 6 : Contacts, rivaux, ennemis et tutti quanti : bla ! Bla-bla-bla et encore bla-bla.

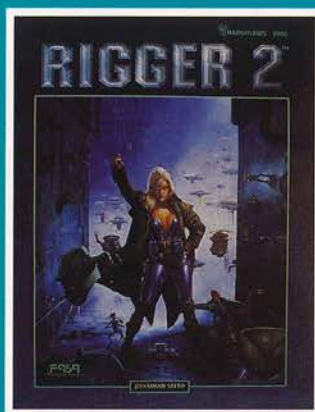
Chapitre 7 : Les archétypes. Il y en a 18, un par page, ça remplit et ça ne mange pas de pain...

Ah ! J'allais oublier les magnifiques et hautement indispensables cartes en couleurs « aide au MJ » de fin de volume...

On le voit, il n'y a rien de passionnant ou de nouveau dans ce supplément. Et quand, par le plus grand des hasards, cela le devient, l'auteur s'empresse de nous renvoyer à d'autres suppléments. Et là, WEG est très fort : quasiment toute la gamme (sauf les aventures, soyons honnête) est citée au moins une fois ! Bref, à éviter absolument...

Philippe Rat

POUR SHADOWRUN EN V.O.



Rigger 2

Too fast to live, too young to die

Ce supplément dense est un véritable tour de force. C'est le plus bel exemple de re-fonte d'un pan entier de mécanismes de règles qui réussit l'exploit d'être à la fois entièrement novateur et totalement compatible. Non content de remettre à niveau ce qui péchait le plus dans *Shadowrun II*, c'est-à-dire les règles de véhicules, il se permet de les démultiplier et d'en faire un jeu dans le jeu, comme *Virtual Realities* l'a fait en son temps. Les riggers, les interfacés qui contrôlent les véhicules, deviennent désormais non seulement indispensables, mais ils ont des possibilités d'actions inégalées. *Rigger 2* n'est pas seulement un système de création, de gestion et de combat de véhicules futuristes de tous types aussi bon que *Car Wars*, c'est LA référence en matière de guerre électronique. Les brouillages, contre-mesures et autres leurres virtuels sont autant d'armes qui peuvent changer la manière d'effectuer un run. De plus, grâce aux nouvelles règles de drones et de combat à longue distance, le rigger devient bien plus que le chauffeur qui permet aux runners de s'échapper, il est l'un des éléments offensifs les plus puissants d'une équipe.

Et comme si cela ne suffisait pas, *Rigger 2* complète les règles des riggers de sécurité évoquées trop succinctement dans *Corporate Security Handbook*. Le rigger peut maintenant être aussi efficace qu'un decer pour pénétrer les défenses électroniques d'une corporation. Infiltrant le réseau de sécurité il peut aveugler les défenses et même les faire passer sous son contrôle. Retourner les mitrailleuses automatiques gardant une entrée de corpo contre les gardes qu'elles sont censées protéger est particulièrement jouissif.

Enfin, cerise sur le gâteau déjà orgiaque, les caractéristiques de tous les véhicules, robots et drones parus à ce jour dans tous les suppléments *Shadowrun* sont regroupées en fin de livret, remises à jour et enrichies à la sauce *Rigger 2*.

Pour résumé, et si vous ne l'aviez pas compris, *Rigger 2* est le meilleur supplément *Shadowrun* paru à ce jour. Il devrait même être obligatoire !

Mathias Twardowski

POUR SHADOWRUN, EN V.O.



Cyberpirates

Vacances dans les Caraïbes...

Cyperpirates se présente comme un supplément hybride, à la fois descriptif de lieux exotiques (les Caraïbes, les Philippines et les Côtes africaines d'Or et d'Ivoire) et thématique (ou comment jouer des pirates dans *Shadowrun*).

Des ces trois régions, la Ligue des Caraïbes est la plus évocatrice, avec la Jamaïque, Haïti, les Bahamas, Cuba, et même le triangle des Bermudes (lieu de forte activité magique !). Les Philippines proposent un contexte original et intéressant (les rebelles philippins, fédérés par un dragon, résistent à l'oppressur japonais), mais peu fidèle à l'image qu'on a des pirates. Enfin, l'Afrique, décrite comme une terre particulièrement hostile, sauvage et instable, offre surtout l'intérêt d'aborder un des continents les plus inconnus du monde de *Shadowrun*. La seconde partie du supplément s'applique à préciser en termes de règles toutes les implications du thème : nouvelles compétences aquatiques, nouvel équipement, combat de navires, combat sous-marin, etc.

Comme souvent, on distingue deux manières pour exploiter efficacement ce supplément : soit engager des shadowrunners classiques dans de nouvelles, mais provisoires, aventures maritimes (ce que je préconise) ; soit créer une équipe de cyberpirates et la placer dans l'un des trois contextes proposés. Cette seconde possibilité offre l'avantage de changer l'optique du jeu, puisque les shadowrunners ne peuvent plus compter sur un Mr Johnson pour leur confier des missions et doivent au contraire gérer eux-mêmes leurs interventions. Mais c'est au détriment de ce qui fait l'une des forces de *Shadowrun* : la facilité de réunir des PJ de tous horizons pour les intégrer dans n'importe quel scénario.

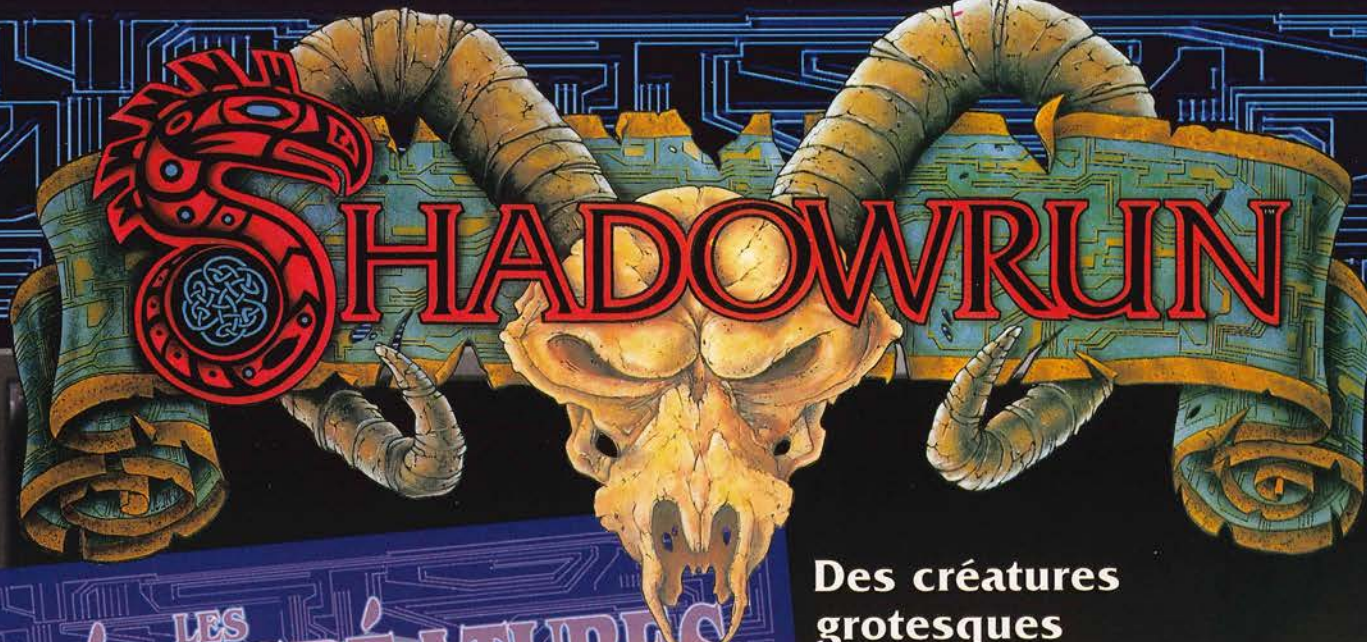
L'objectif avoué de *Cyberpirates* était de proposer une alternative aux parties traditionnelles de *Shadowrun*. On peut dire que le contrat est rempli, avec ce supplément riche, original et décalé. Mais qui sait si MJ et joueurs voudront s'y investir plus que pour une simple campagne dans les Caraïbes... ce qui n'est déjà pas si mal !

Léonidas Vesperini

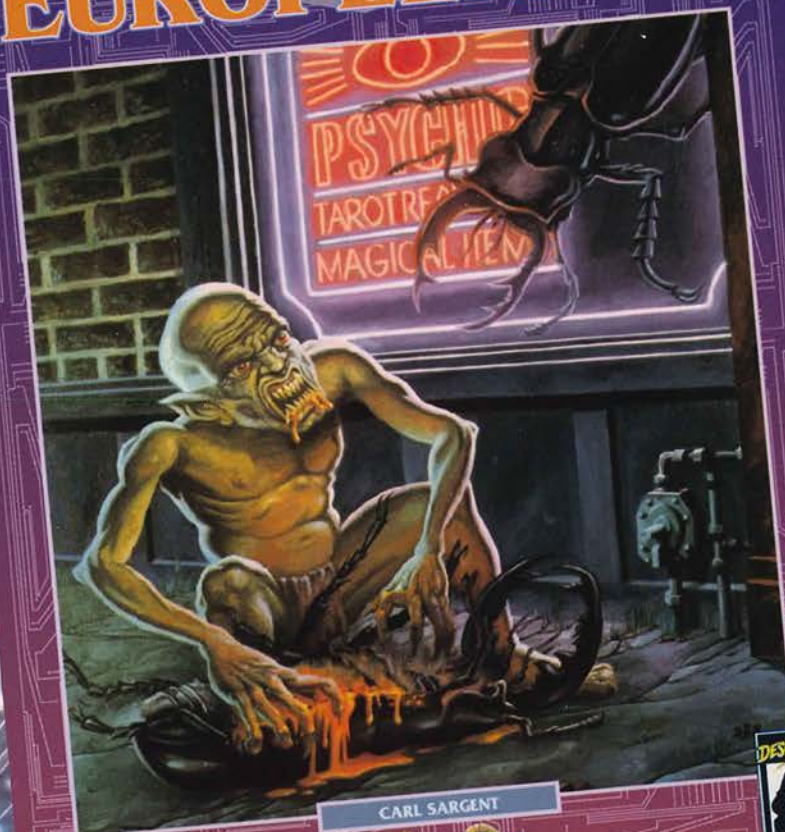
Une daube en américain pour Star Wars éditée par WEG. Prix : environ 160 F.

Un supplément pour Shadowrun en anglais, édité par FASA. Prix : environ 160 F.

Un supplément en américain pour Shadowrun, édité par FASA. Prix : environ 160 F.



LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES



CARL SARGENT



**Des créatures
grotesques
et fabuleuses,
issues des plus belles
légendes comme des
cauchemars les plus
abominables, hantent
l'Europe de 2054.
Plus d'une centaine
de créatures Éveillées
sont décrites
en détail,
de quoi alimenter
vos aventures
en sang neuf !**



Je souhaite recevoir :

- ☐ Shadowrun, livre de base249 F
- ☐ Écran du Maître de Jeu66 F
- ☐ Nation des Américains d'Origine ...215 F
- ☐ The Art of Shadowrun149 F
- ☐ Shadowrun France165 F
- ☐ Métacréatures Européennes192 F

TOTAL

Ci-joint mon règlement de **F** (Franco de port)
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



POUR EARTHDOWN, EN V.O.

Secret Societies of Barsaive

Aventures occultes

Ce supplément background présente 14 sociétés secrètes œuvrant au sein de la désormais fameuse Province. Décrites du point de vue des Thérans, il est amusant de découvrir des organisations présentées comme « dangereuses », et qui peuvent en fait se révéler très utiles aux PJ dans leur combat contre l'Empire. Rassurez-vous, on trouve aussi certains cultes très méchants !

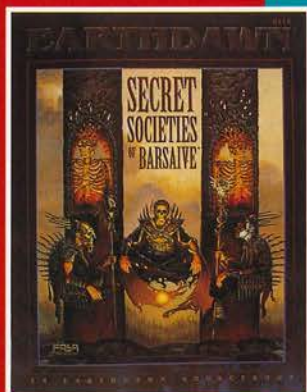
A la lecture agréable du texte, on se réjouit qu'à défaut de scénarios, les auteurs aient eu la bonne idée d'inclure à la fin de la description de chaque société secrète une ou plusieurs « idées d'aventure », le plus souvent intéressantes. Une autre bonne idée est d'avoir entremêlé la plupart des objectifs des différentes sociétés, ce qui peut permettre au MJ de rebondir facilement d'un scénario impliquant l'une d'entre elles à un autre mettant en scène une société rivale ou alliée.

Au chapitre des regrets, on notera que si beaucoup de secrets sont effectivement révélés, on n'échappe pas, hélas, à certains flous artistiques dont on se serait bien passé (du genre : il se pourrait bien qu'Untel ait des desseins d'une très grande ampleur...). De même, les 14 sociétés secrètes ne bénéficient pas toutes du même traitement, ni de la même inspiration. Peut-être eut-il été plus judicieux d'en décrire moins, mais en les détaillant plus ?

Globalement, *Secret Societies of Barsaive* est un bon supplément, exclusivement destiné au MJ, et dont l'intérêt non négligeable est d'enrichir de manière significative les intrigues politiques centrées autour de Barsaive.

Léonidas Vesperini

Un supplément en américain, édité par FASA. Prix : environ 160 F.



POUR ARS MAGICA, EN V.O.

A Medieval Tapestry

Galerie de portraits médiévaux

Avec cette troisième extension pour *Ars Magica 4th Edition*, Atlas Games confirme ses progrès constants. *A Medieval Tapestry* est un supplément réussi, aussi bien au niveau du fond que de la forme. Loin d'être ennuyeuse, cette volumineuse compilation de personnalités d'Europe mythique intègre également une multitude d'idées de scénarios et d'encadrés historiques concernant le XIII^e siècle.

Six nouveaux archétypes de mages sont proposés, destinés à sortir du carcan des Maisons Hermétiques. Par exemple, il est possible d'incarner un mage théoricien ou un bâtisseur d'Alliances. Les personnages proprement dits sont organisés en grandes catégories : ceux qui dirigent, ceux qui prient, ceux qui triment, ceux qui pratiquent la magie, puis sont présentées des figures plus exotiques (Arabes, Vikings...). Tous les personnages sont minutieusement détaillés, aussi bien en termes historiques qu'en termes de jeu. Le supplément se termine sur deux index très pratiques et une bibliographie attestant du sérieux des références historiques.

A Medieval Tapestry est plutôt destiné à ceux qui débute à *Ars Magica*, car il fournit des exemples de personnages rigoureusement créés d'après les règles de la quatrième édition, ainsi que de nombreux détails sur la vie au Moyen Âge. Les habitués pourront toutefois y puiser des idées de personnages originaux pour peupler leur saga, ainsi que de nombreuses amorces de scénarios. Ce n'est pas un supplément indispensable pour jouer, mais une mine d'informations et d'inspirations diverses qui peut s'avérer bien utile.

Jérôme Darmont

Supplément en américain et latin pour *Ars Magica*, édité par Atlas Games. Prix : environ 180 F.



POUR BIRTHRIGHT, EN V.O.

The Book of Priestcraft

Un don des dieux

On a cru que le monde de Birthright ne faisait pas partie des priorités des nouveaux seigneurs de TSR. Mais ce supplément montre que si la quantité risque d'être moindre, la qualité est toujours là. Au premier coup d'œil, le livre des prêtres ne contient que du très classique : une présentation développée des divinités de Cerilia, de nouveaux sortilèges et objets magiques, des règles et conseils pour aspirant-grand prêtre. Cependant, à chaque page, l'attention et le soin apportés par les meilleurs auteurs de TSR à ce supplément sont évidents. Pour chaque dieu, vous avez non seulement droit à une description détaillée de sa vie, son œuvre, ses dogmes, mais également les diverses Églises qui l'adorent. Ce surcroît de réalisme ajoute une « Birthright touch » qui rend passionnante la lecture du texte. Celui-ci fournit par ailleurs tous les détails techniques auxquels DM et joueurs ont droit. On retrouve cette volonté de mettre en valeur l'originalité du monde de Birthright sans sacrifier la partie technique. Ici, et à la différence de nombreux « domain sourcebooks », les auteurs fournissent des règles précises, corrigent certaines erreurs et apportent un soin inhabituel à tous ces détails qui peuvent simplifier (ou grandement compliquer) le travail du DM. Pour résumer, cet excellent supplément a sa place chez tout aficionado de Birthright (ne serait-ce que pour la description des diverses Églises des dieux de Cerilia), surtout vu la faible quantité de suppléments prévue pour la gamme.

Samuel Delorme

Un supplément en anglais pour AD&D - Birthright édité par TSR. Prix : environ 160 F.

POUR WRAITH : THE OBLIVION, EN V.O.

The Book of Legions

L'armée des morts vous attend

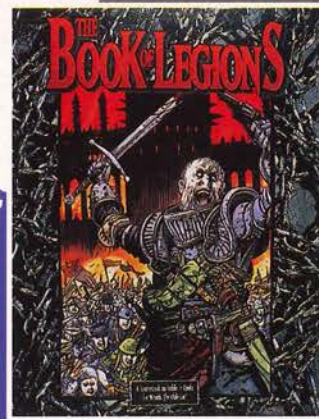
Ce qu'il y a de bien, avec les gens de White Wolf, c'est qu'ils savent reconnaître leurs erreurs. Il y a deux ans, ils avaient sorti *The Hierarchy*, un supplément sur la bureaucratie du monde des morts. A lire, c'était à faire peur à Kafka et Orwell réunis. A jouer, cela ressemblait à *Paranoia*, l'humour en moins. On en sortait convaincu qu'en définitive, mieux valait jouer à *Changelin*, histoire de se remonter le moral.

The Book of Legions corrige largement le tir. En 150 pages, ce gros livret détaille les huit légions qui composent l'administration et l'armée de la Hiérarchie. On découvre leurs dirigeants, leur organisation, leurs missions, leurs us et coutumes... Du coup, la Hiérarchie, de monstre monolithique qu'elle était jusque-là, commence à prendre un peu de relief, et à donner l'impression d'une société supportable, sinon agréable. Évidemment, et comme toujours avec *Wraith*, ce n'est pas une lecture conseillée aux dépressifs. Comme chacun sait, la Hiérarchie classe ses citoyens en fonction de la façon dont ils sont morts. L'idée de passer l'éternité en compagnie d'un million de victimes de la peste est désagréable, mais peut-être moins que de la passer parmi les fous, les suicidés ou les malheureux qui ne savent même pas de quoi ils sont morts.

Au chapitre des digressions intéressantes, on trouve les prémisses du commencement du début d'une grosse baston entre fantômes et vampires. D'après White Wolf, la guerre éclatera... mais pas avant 1999. Ils voient loin, à Atlanta !

Tristan Lhomme

Un supplément pour *Wraith : The Oblivion*, édité en américain par White Wolf. Prix : environ 130 F.



**hors-série
n° 20
spécial
scénarios**

CASUS *Belli*

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Aventure

**parution
le
25
février**

Des aventures
pour:

AD&D

Star Wars

Elric

Warhammer

Rolemaster

Cyberpunk 2020

Magna Veritas

Le secret de Ji

et

*L'héritage
Greenberg*

Une campagne contemporaine et fantastique
pour L'appel de Cthulhu et le Monde des Ténèbres.





Hystoire de Fou

un jeu à 20 faces

Denis Gerfaud ?

En France,

tout le monde

le connaît !

Alors, forcément,

quand il sort

un nouveau jeu

dix, heu, non douze ans,

bref une éternité

après *Rêve de Dragon*,

on s'attend à quelque

chose de, de... et c'est

là qu'*Hystoire de Fou*

débarque.

Alors, forcément...

Mais j'vous jure m'sieur l'agent !

Bon, j'recommence. Le réveil n'ayant pas sonné, je m'étais levé et préparé en catastrophe. Une demi-heure de retard à mon rendez-vous avec le patron ! Dire que je pensais qu'il ne pouvait rien m'arriver de pire. En fait, les choses devinrent vraiment bizarres dans la station de métro. Les gens me regardaient de travers. Ma braguette peut être... Oh non ! J'avais oublié de mettre mes chaussures. J'étais en mules. Je n'avais plus qu'à faire demi-tour. Et trouver une excuse en béton pour éviter le chômage. J'ignorais alors que ce serait bientôt le cadet de mes soucis. Arrivé chez moi, mes clés refusèrent d'ouvrir la porte de mon appartement. C'est alors qu'un type en peignoir ouvrit ladite porte pour me demander ce que trafiquais avec sa serrure. Je ne rêvais pas ! Un type que je n'avais jamais vu auparavant habitait MON appartement, portait MON peignoir et usurpait MON nom. Et pendant que je m'enfonçais dans l'absurde, un mot trottait obstinément dans ma tête : « Pouletvanille ». Le cauchemar s'aggrava lorsque l'usurpateur m'accusa de lui avoir volé ce qu'il reconnaissait être ses mules à mes pieds ! Et, là, je sais que j'ai eu tort. Je n'aurais jamais dû agresser ce pauvre type en hurlant « Pouletvanille, pouletvanille... » ! Ça attire les voisins. Et les voisins, ça appelle la police pour un rien. Alors me voilà devant vous, m'sieur l'agent. Mais tout va s'arranger. Parce que j'ai eu une vision sur le chemin du commissariat ! Je me voyais dans la vraie réalité assis dans le fauteuil de mon salon avec mes mules et un chien à mes pieds. J'en suis sûr, je le sens : tout rentrera dans l'ordre dès que j'aurai réalisé ma vision. Au fait, je n'ai pas de chien. Vous croyez que la fourrière pourrait m'en prêter un le temps de...

Le monde est fou !

Le créateur de *Rêve de Dragon* nous propose non pas un univers, mais une idée d'univers présentée à travers une nouvelle introductive, un système de jeu, des conseils de maîtrise et des scénarios.

Donc, pas d'univers particulier. Le monde contemporain tel que nous le connaissons sert de toile de fond au jeu. Et pas de personnages singuliers non plus. Dans *Hystoire de Fou*, les joueurs se retrouvent dans la peau d'un monsieur-tout-le-monde quand la première « crise » survient. Les personnages sont soudain projetés dans un univers de folie, sorte de reflet déformé et absurde de notre propre réalité. Une seule certitude : le domaine du possible n'est limité que par l'aptitude au délire du meneur de jeu. Se réveiller dans une arène avec pour seuls vêtements une paire de palmes et un gilet de sauvetage, se faire agresser par des aspirateurs enragés dans une décharge publique... Aux personnages de se frayer un chemin à travers l'absurdité s'ils veulent lui survivre et retourner sains d'esprit dans leur bonne vieille réalité.

Faire une crise

La crise est l'élément central d'*Hystoire de Fou*. C'est à la fois un scénario et l'état psychologique dans lequel se trou-

vent les personnages dès lors qu'ils tiennent pour réels les événements inexplicables auxquels ils sont confrontés.

En pratique, les personnages évoluent dans un environnement normal lorsque la réalité se dérobe soudain. « L'entrée en délire » est plus ou moins brutale. Par exemple, les personnages peuvent changer de monde en s'endormant, en se trouvant momentanément plongés dans l'obscurité ou en changeant de lieu. Plus subtilement, « l'entrée en délire » peut se réaliser à travers une accumulation de détails paraissant au début parfaitement anodins. Mais la crise n'est réellement enclenchée que lorsque les personnages eux-mêmes entrent en délire en se comportant comme s'ils étaient confrontés à une situation réelle et en prononçant leur « mot de démente ».

Seul phare au milieu de ce cauchemar éveillé, une vision dont les personnages font tôt ou tard l'expérience. Une vision dont ils savent qu'elle est leur seul lien avec la réalité et que s'ils parviennent au bout de la quête qui doit leur permettre de l'accomplir, ils pourront mettre fin à leur crise. En terme de jeu, cette vision est une « perception subliminale de la vraie réalité » ou PSVR. Elle apparaît comme le reflet d'un instant figé de la seule vraie réalité. La fin de la crise survient si les PJ réalisent leur PSVR, s'ils recourent aux vapes ou s'ils « meurent ». Contrairement à l'accomplissement de la PSVR, les vapes et la mort sont une douloureuse porte de sortie. En effet, elles peuvent provoquer des chocs psychologiques dont il sera tenu compte lors de la crise suivante. Dans tous les cas, l'accomplissement d'une crise permet aux personnages de retourner, ne serait-ce que pour quelques secondes, dans la vraie réalité.

Système de jeu et persos

Denis Gerfaud sait s'y prendre avec les règles de jeu. Celles d'*Hystoire de Fou* sont bourrées de bonnes idées. Qu'il s'agisse du système de combat, de la santé mentale ou des effets démentiels, les règles sont à chaque fois simples, efficaces et exhaustives. D'une manière générale, une action se résout avec un dé à vingt faces. Pour réussir, il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à la caractéristique ou la compétence sollicitée, ajusté d'un éventuel bonus ou

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Le système de jeu.

Je regrette
L'absence de pistes d'univers, le saint-Frusquin, les aspirateurs à dents...

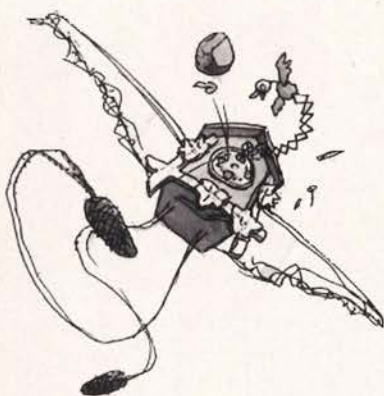
200% subjective !

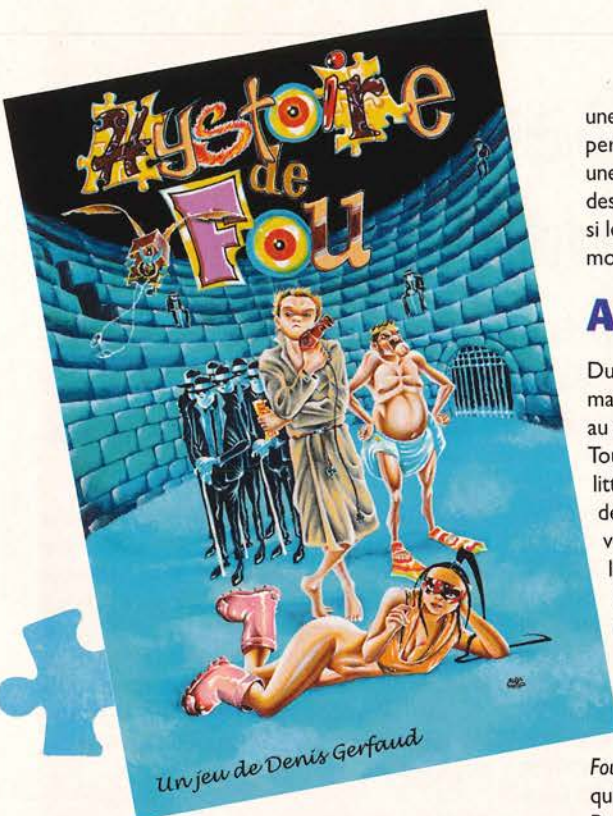
J'ai envie d'être :
Joueur E ; meneur de jeu D

On rien l'habille

Le saint-Frusquin est un système permettant l'équipement aléatoire du personnage auquel il est possible de recourir au début de chaque crise.

Un personnage peut ainsi se retrouver vêtu en tout et pour tout de mules, d'un tutu et d'un bavoir. Ridicule ou angoissant ?





malus. La foule de petits détails ingénieux qui parsème les divers systèmes de jeu confère à l'ensemble une indéniable originalité.

La création du personnage se fait sur une base de 24 points à répartir entre 7 caractéristiques principales. Il s'agit ensuite de choisir le mot de démente. N'importe quelle courte locution convient (Pouletvanille). Reste à indiquer la tendance schizo ou parano du personnage selon sa dominante sensitive ou intellectuelle.

Une des originalités du système repose sur les 12 points de génération qui servent à acheter les compétences autres que professionnelles (à 50, 75 ou 100 % de la caractéristique dont elles dépendent). Ces points sont utilisés en cours de partie, au fur et à mesure des besoins du personnage.

Pouletvanille

Vous avez beau vous dire que tout cela n'est qu'un rêve, vous réalisez très vite que si vous ne réagissez pas, vous allez y rester, au sens propre comme au figuré. Il va donc vous falloir jouer le jeu, entrer dans la folie. Pour cela, il faut faire appel au mot de démente choisi lors de la création du personnage. Ce mot, en plus de vous permettre « d'entrer en délire », vous octroie le pouvoir d'influer sur le cours des événements et la substance de votre environnement par le recours aux « effets démentiels ». Prononcer votre mot de démente vous permettra par exemple de recommencer une action ou d'obtenir un bonus. Un des pouvoirs les plus extraordinaires conférés par l'invocation du mot de démente est « l'incrédulité », qui permet de transformer un objet en un autre par la seule force de votre volonté. Naturellement, tout a un prix. Celui de l'invocation du mot de démente est le risque chaque fois plus grand d'être pris d'une crise de folie.

État de choc

Au cours de la crise, le personnage accumule des « points de crise ». Il en gagne un chaque fois qu'il fait appel à son mot de démente ou qu'il recourt aux vapes. Or, chaque fois que le personnage gagne un point de crise, il doit faire un test de crise. S'il échoue, il encaisse un choc (schizo ou parano selon sa tendance). Puis il fait un jet de Choc. Un échec signifie qu'il entre en état de choc. La tendance parano implique

une dépression au bout de laquelle se profile un délire de persécution, tandis que la tendance schizo provoque une crise d'hystérie suivie d'une hallucination. Plus graves, des chocs profonds aux effets durables peuvent survenir si le personnage se trouvait déjà dans un état critique au moment du nouveau choc.

Alors ?

Du point de vue critique, le jeu soulève plusieurs problématiques dont certaines vous sont sans doute apparues au cours de cet article.

Tout d'abord, *Hystoire de Fou* appartient plus à un genre littéraire que rôlistique. Vouloir y adapter la thématique des œuvres de Lewis Carroll ou de Philip K. Dick relève d'un exercice de style particulièrement casse-gueule. *Hystoire de Fou* est un audacieux jeu d'auteur, dont le succès commercial n'est pas gagné d'avance.

Ensuite, le jeu met trop en avant certains éléments comme le saint-Frusquin ou les appareils électroménagers animés. Si bien que ceux-ci risquent de donner une idée grotesque (et fautive !) du jeu. Combien de rôlistes vont penser – à tort – que dans *Hystoire de Fou*, on ne joue que des personnages en couche-culotte qui se battent contre des aspirateurs à dents ?

Par ailleurs, *Hystoire de Fou* ne fonctionne pas comme un jeu de rôle traditionnel. Les persos ne gagnent pas en puissance au fur et à mesure. Il n'y a pas de secrets à découvrir et pas d'univers à explorer. Le plaisir de jouer naît de l'évolution des crises et des personnages. Pas vraiment la tasse de thé du joueur moyen...

Mais le principal défaut d'*Hystoire de Fou* tient à sa forme. Qu'il ne contienne pas d'univers de jeu se conçoit. Mais qu'il ne propose pas de pistes permettant de se faire une idée sur les genres d'univers qu'il est possible de composer est réellement gênant. Combien de meneurs de jeu vont comprendre qu'*Hystoire de Fou* louche en fait du côté du *Prisonnier*, de *Twin Peaks* ou de *Twilight Zone* ?

Enfin, *Hystoire de Fou* se présente comme une idée et un système de règles sur la base desquels il revient à chacun d'élaborer son univers et ses campagnes. De fait, la marge d'action du meneur de jeu est considérable. Mais le travail qui l'attend aussi.

Assez lâchement, je serais tenté de vous dire de faire vous-même votre choix maintenant que vous savez ce qui vous attend. Je puis seulement ajouter que ceux qui ont « accroché » à *Hystoire de Fou* en parlent comme d'une de leurs meilleures expériences de jeu de rôle.



Mehdi Sahmi



Si vous êtes amateur de curiosité.



Si vous savez jouer au second degré.



Si vous aimez les jeux d'ambiance.

À qui s'adresse ce jeu ?

FICHE TECHNIQUE

- Jeu de rôle français édité par Nestiveqnen
- Éditions. Auteur : Denis Gerfaud.
- Illustrations : Nicolas Ryser (Alexis Santucci pour la couverture). Présentation : Livret
- de 160 pages noir et blanc sous couverture
- couleur. Maquette claire, simple et efficace
- avec de bien jolies illustrations assez BD.
- C'est bien : plusieurs feuilles de personnage.
- Ça manque : une page récapitulative
- des diverses tables du jeu ! Prix : 199 F.

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

(6000 % subjectif)

Entre Code Quantum (au début... ça va), Un jour sans fin (au milieu... on s'inquiète) et Ubik (à la fin... au secours), *Hystoire de Fou* est un jeu qui change franchement de Conan (sauf les melons trop mûrs) ou James Bond (sauf le brushing). Alors évidemment, sans métapouvoirs vampiriques de l'espace à toutes les pages, il ne plaira pas à tout le monde. Mais pour moi, qui le pratique régulièrement depuis trois ans c'est, et de loin, un de mes jeux préférés !

Interview de Denis Gerfaud page suivante...



Plus de dix ans après *Rêve de Dragon*, Denis Gerfaud publie son deuxième jeu de rôle, *Hystoire de Fou*, chez le jeune éditeur Nestiveqnen. Casus a invité l'auteur à passer sur le divan.

C'est dans ses émotions que le joueur puise le plaisir de jouer. Le jeu de rôle, ce n'est pas seulement un truc intellectuel.

Casus Belli : D'où vient *Hystoire de Fou* ?

Denis Gerfaud : Même s'il ne sort que maintenant, c'est un jeu qui a déjà vécu. J'y joue régulièrement en campagne depuis cinq à six ans. Une fois *Rêve de Dragon* paru, je me suis dit qu'il fallait faire un deuxième jeu. En toute

logique, après un jeu d'heroic fantasy, j'ai pensé m'orienter vers la science-fiction. Or, ce qui m'a toujours branché en SF, ce sont les voyages temporels. Et le plus intéressant, voire le seul intérêt des voyages temporels, ce sont les paradoxes. Du genre : tu remontes dans le temps, tu tues ton grand-père, mais tu es quand même vivant après, et tous les imbroglios que cela provoque. Les Américains avaient déjà créé *Time Master*, *Time Travel*, des jeux sans intérêt à mon goût car bien qu'on y voyageait dans le temps, tous les paradoxes étaient systématiquement gommés.

J'avais donc envisagé, en toute naïveté, de créer un jeu de SF avec des paradoxes. Je dis en toute naïveté, parce que le résultat fut désastreux : les paradoxes sont réellement des paradoxes, ils sont donc ingérables, du moins en jeu de rôle (rires).

Du coup, j'ai fait comme tous ceux qui ont voulu traiter des voyages dans le temps, par exemple Didier Guiserix avec *MEGA*, j'ai contourné la difficulté : les voyages temporels sont devenus des dimensions parallèles. Le jeu a tourné ainsi quelques mois. Puis les dimensions que je faisais explorer aux joueurs sont devenues peu à peu plus bizarres et stressantes. Le jeu, purement SF au départ, a viré progressivement au fantastique. Et tout à coup j'ai eu l'idée : puisque les personnages exploraient des dimensions plus fantastiques que SF, il fallait qu'ils puissent disjoncter, comme dans *L'appel de Cthulhu*. J'ai donc introduit un système de santé mentale. Les bases d'*Hystoire de Fou* étaient alors jetées ; c'était en 89. Depuis, le jeu n'a cessé de s'affiner, pour aboutir enfin à sa version actuelle.

CB : Dans *Hystoire de Fou*, les personnages vivent des cauchemars, tout comme ceux de *Rêve de Dragon* vivent des rêves. Est-ce un hasard ?

DG : Il y a aujourd'hui un parallèle aveuglant entre les deux jeux. Dans les deux univers le monde n'est que rêve. La problématique – où est la réalité ? – est la même que dans les romans de Philip K. Dick, l'humour en plus (du moins je l'espère). Le monde semble réel, mais il s'échappe, s'éloigne, et de ce décalage naît l'angoisse. Pour pousser la comparaison, dans les deux cas il n'y a pas de vraie réalité. Mais dans *Rêve de Dragon*, c'est normal. Dans une ambiance d'heroic fantasy, la magie et le fantastique font partie de la norme. Les personnages vont donc de rêve en rêve le cœur léger, puisque c'est ainsi que va le monde. Le thème est identique dans *Hystoire de Fou*, sauf que le point de vue de départ est hyper réaliste : on joue des presque nous-mêmes dans un monde qui est rigoureusement le nôtre. Or l'irruption dans ce cadre du même postulat que celui de *Rêve de Dragon* – tout n'est que rêve – est insupportable. Ce n'est pas normal, donc inacceptable, donc source d'angoisse.

CB : *Hystoire de Fou* ne propose pas d'explication à ce qui arrive aux personnages.

DG : Si, mais timidement : les personnages seraient fous et tout ne serait qu'un délire. Mais ce n'est qu'une proposition, car chaque campagne peut avoir son explication propre, un peu comme un roman possède sa propre justification. Dans le dernier des scénarios proposés dans le jeu, une explication est suggérée. Certes elle n'est pas entièrement satisfaisante (le fantastique est par nature inexplicable), mais elle peut fournir un semblant de réponse. Les joueurs qui ont absolument besoin d'une explication peuvent la trouver dans le jeu. Mais nombre d'entre eux s'en moquent, du moment qu'ils vivent des aventures un peu bizarres, un peu absurdes. Ils considèrent que c'est un plaisir suffisant.

CB : Mehdi voit en *Hystoire de Fou* un jeu assez proche dans l'esprit du *Monde de Murphy* ou *Paranoïa*, alors que pour ma part j'en ai une vision plus sinistre, avec un humour grinçant et noir façon *Brazil* ou *Buffet froid*. Pour toi, est-ce que c'est une bonne partie de déconade ou autre chose ?

DG : *Hystoire de Fou* est un jeu fantastique appartenant à la branche horreur, tout com-

me *L'appel de Cthulhu*. Il faut réellement se mettre à la place des personnages. S'il vous arrivait à vous le genre de mésaventures que vivent les persos, ce serait flippant. Mais il faut également le prendre au second degré ; naturellement cet humour s'adresse plus aux joueurs qu'aux personnages. Le joueur peut rire des situations dans lesquelles se trouve son personnage mais ce dernier, par contre,angoisse.

CB : N'as-tu pas peur que la règle du saint-frusquin déprécie l'ambiance du jeu par son côté grotesque, palmes et tutu ?

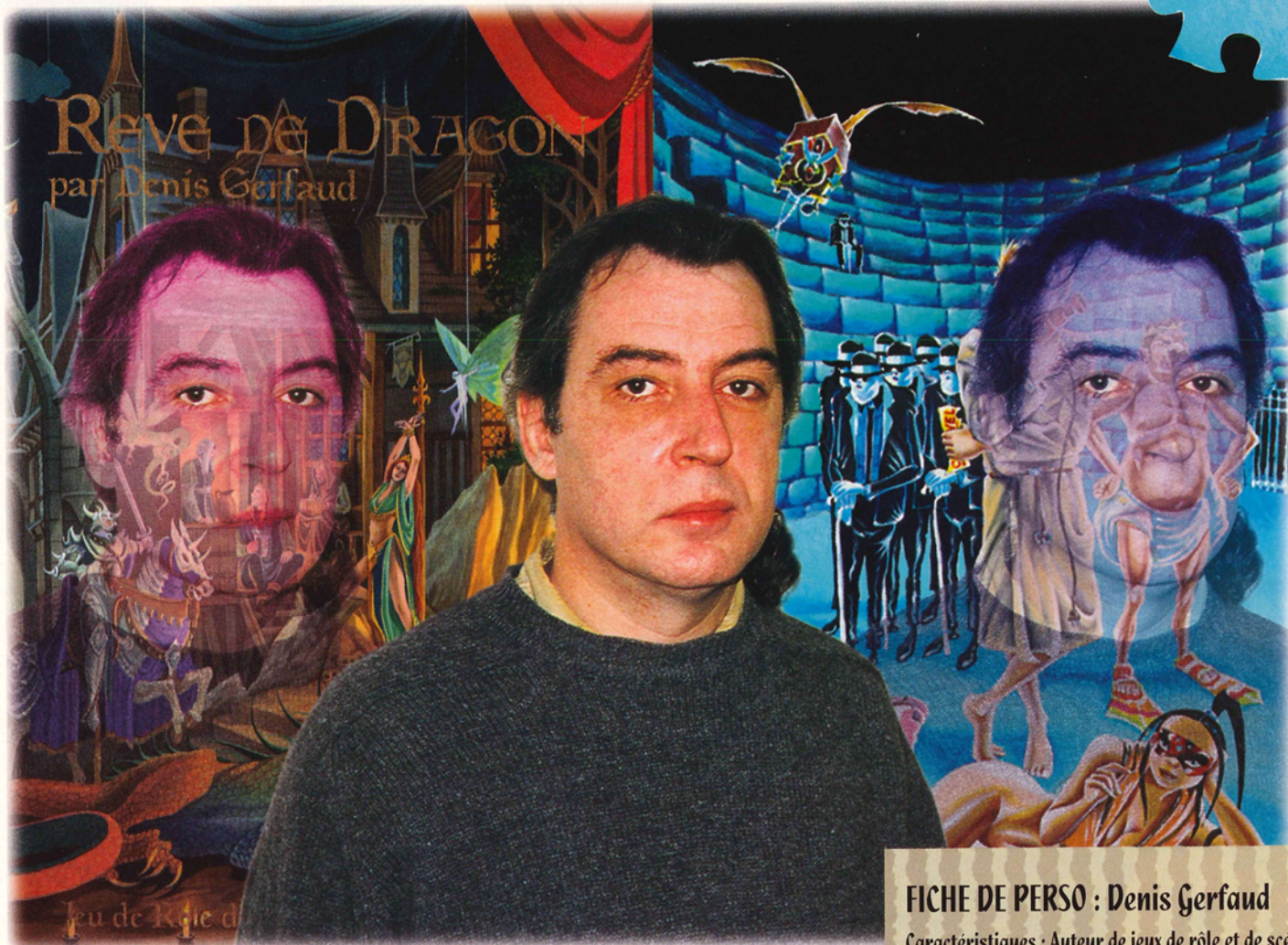
DG : Le saint-frusquin n'est pas obligatoire. Son utilisation n'est pas systématique, comme on peut le voir dans les scénarios où il n'est utilisé que deux fois sur neuf. Cela dit, si le jeu s'appelle *Hystoire de Fou*, c'est parce qu'il fait aussi référence aux histoires de fous traditionnelles, du genre : deux fous sont en train de repeindre un plafond quand l'un dit à l'autre : « Accroche-toi au pinceau pendant que je retire l'échelle », etc. C'est ça aussi le feeling du jeu.

CB : Pourquoi ne pas avoir proposé aux joueurs la possibilité de se jouer eux-mêmes ?

DG : Mais les joueurs se jouent eux-mêmes ! Depuis plus de quinze ans que je fais jouer au jeu de rôle, j'en ai vu défiler des joueurs. Et je peux dire qu'ils se jouent eux-mêmes, même s'ils prétendent être quelqu'un d'autre. Dans un jeu d'ambiance tout est fait pour jouer sur les émotions du joueur : l'intriguer, lui faire peur, le rendre mal à l'aise, etc. ; or ces émotions ne peuvent pas appartenir au personnage, ce sont forcément celles du joueur. Tu peux dire que ton personnage est fort, grand ou petit, qu'il sait faire ceci ou cela, qu'il est intelligent ou que c'est un gros imbécile (difficile de jouer un personnage plus intelligent que soi !), mais quand il s'agit des émotions, ce sont par définition celles du joueur. Et c'est dans ses émotions que le joueur puise le plaisir de jouer. Le jeu de rôle, ce n'est pas seulement un truc intellectuel.

CB : Les sentiments mis en avant dans *Hystoire de Fou* sont surtout l'angoisse, le doute, l'impression d'être perdu dans un monde hostile. L'approche n'est pas très sereine.

DG : Pas plus qu'à *L'appel de Cthulhu* où tu sais que tôt ou tard Azathoth ou machin chose t'écrabouillera entre ses griffes, ou bien que tu finiras à l'asile. Ton personnage est



D'après photo : PR

un condamné à mort que tu envoies gaiement à la rencontre de son destin. Pourtant *L'appel de Cthulhu* est un des jeux les plus appréciés et pratiqués.

CB : Oui, mais quelle satisfaction peux-tu trouver dans *Histoire de Fou* à partir du moment où il n'y a pas d'accomplissement : accroissement de la puissance du personnage, meilleure adaptation à l'environnement, etc. Même à *Cthulhu* tu peux terrasser l'affreux sorcier, alors qu'à *Histoire de Fou*, c'est sans fin. N'est-ce pas un peu frustrant ?

DG : Il est faux de dire que la notion d'accomplissement n'existe pas (il y a même des règles pour ça). Mais c'est vrai que le plaisir à retirer du jeu n'est pas classique, genre monter au 20e niveau, pouvoir friter un dieu, etc. Peut-être qu'*Histoire de Fou* n'est pas fait pour les grosbills. Il s'agit en fait de s'accomplir soi-même, afin de maîtriser de mieux en mieux le délire. De plus, on retrouve le même plaisir qu'à lire un roman ou voir un film. Sauf qu'au lieu d'une identification passagère aux héros, ce sont les joueurs qui vivent l'histoire et contribuent à son développement, les joueurs qui ressentent l'ambiance grâce à des situations et des PNJ récurrents.

CB : Est-ce que le sentiment d'horreur et d'absurdité du jeu correspond à ta vision personnelle de l'existence ?

DG : Le jeu de rôle n'est jamais qu'un divertissement. Lovecraft lui-même croyait-il réellement à Cthulhu ? Cela dit, cette vision correspond quand même un peu à ma philosophie du monde. Ah ! l'absurdité totale et définitive de ces pauvres pantins qui s'agitent...

CB : Quand et comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

DG : C'était au tout début des années 80, le magazine *Jeux & Stratégie** proposait un jeu en encart (de Didier Guiserix d'ailleurs) et un article de fond sur le jeu de rôle, c'est-à-dire *D&D*, puisqu'à l'époque *D&D* et le jeu de rôle étaient synonymes. La description du jeu m'a fait flasher et j'ai commencé à jouer.

CB : Quels sont les jeux que tu as beaucoup pratiqués ?

DG : *Donjons* bien sûr, mais très vite je me suis aperçu que les règles, les aventures et la manière dont les gens y jouaient ne correspondaient pas à mon idée du jeu. Là-dessus j'ai découvert *RuneQuest* ; enfin un jeu de rôle pouvait être d'heroic fantasy et quand même intelligent... Puis est arrivé le plus grand événement dans le domaine du jeu de rôle (hormis son invention par Gary Gygax) : *L'appel de Cthulhu*. Pour moi, il a donné un ton nouveau et a montré que le jeu de rôle pouvait être autre chose que des épées et des orcs.

FICHE DE PERSO : Denis Gerfaud

Caractéristiques : Auteur de jeux de rôle et de scénarios.

Bébés : *Rêve de Dragon*, *Oniros*, *Histoire de Fou*.

Particularité : Meneur de jeu boulimique (anime trois campagnes différentes par semaine).

A fait découvrir aux lecteurs de *Casus* :

RuneQuest (CB n° 16) et *L'appel de Cthulhu* (CB n° 17).

CB : N'es-tu pas lassé de supporter *Rêve de Dragon* depuis maintenant plus de dix ans ?

DG : Absolument pas. Aujourd'hui encore, j'ai en route trois campagnes de *Rêve* différentes. Et c'est comme ça depuis le début. Si je devais m'arrêter ce serait terrible.

CB : MultiSim vient de rééditer le jeu. Quelles sont les prévisions pour 98 ?

DG : Ce n'est qu'au stade de vague projet, mais il était question de faire un quatrième volume de *l'Unirêve*, pour compléter les trois premiers. Mais pour l'instant tous mes efforts vont se concentrer sur *Histoire de Fou* avec une campagne en projet, et surtout, une idée à laquelle Nestiveqnen et moi tenons beaucoup : des romans, car le thème est très littéraire en fait.

Propos recueillis par
Serge Olivier et Mehdi Sahmi

* *Jeux & Stratégie* n° 4, août-septembre 1980. Le jeu en encart s'appelait « Le château des sortilèges ».

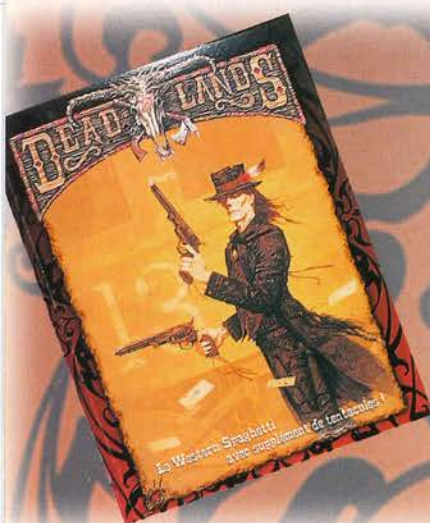


Deadlands

A l'ouest, un souffle nouveau !



**Des savants fous,
des desperados, des joueurs
de cartes sorciers
et des morts-vivants réunis
dans un western impitoyable
livré à l'enfer des manitous.
La version française du jeu
qui dynamite les conventions
entre cow-boys et Indiens
vous attend !**



Bang, t'es mort !

Ne le niez pas. Vous aussi, vous y jouiez quand vous étiez petit. Alors, ressortez votre panoplie de cow-boy et vos plumes d'Indien. Certes, le costume a pris la poussière et les mites l'ont malmené... Mais ne le lavez pas ! Il est très bien comme ça. Il manque même un peu de... Quoique, pour le sang, vous avez tout le temps. Parce que s'il fallait définir *Deadlands* par des références, il faudrait certes citer les westerns spaghetti de Sergio Leone et les *Mystères de l'ouest*, mais aussi *Evil Dead*, *La nuit des morts-vivants* et *L'appel de Cthulhu* ambiance *End Times*. Les amateurs de « bons-sentiments-avec-les-loups » peuvent aller se rhabiller. Le spectacle n'est pas pour eux.

La dure uchronie de l'ouest

Nous sommes en 1863. Des Indiens rescapés de tribus décimées par les colons blancs lâchent sur les plaines de l'ouest sauvage les manitous. Ces puissants esprits, jusqu'alors prisonniers des territoires de chasse, s'en donnent à cœur joie et ne tardent pas à bouleverser l'histoire des États-Unis. Du coup, treize ans plus tard, la guerre de Sécession fait toujours rage, la Californie s'est effondrée sur elle-même en un labyrinthe géant, des monstres innombrables sont tapis dans la nuit, les morts se relèvent de leur tombe et la peur est partout. Vous, vous survivez tant bien que mal entre des salopards à la gâchette facile et des Abominations dont vous auriez préféré continuer à ignorer l'existence. Pour vous faciliter le travail, le jeu propose une série d'archétypes prêts à jouer qui ont le mérite de donner une bonne idée du genre de personnages à interpréter. Toutefois, rien ne vous empêche de créer un personnage nouveau ou de mélanger les archétypes. La liberté de création est totale, et il n'est pas question comme dans certains jeux de ma connaissance de vous obliger à choisir parmi un nombre limité de familles...

Des règles-en-veux-tu-en-voilà

D'abord, sont exposées les généralités du système, puis la création du personnage. Cinquante pages plus loin, on a droit à de copieuses règles sur le combat. Puis viennent celles des différents systèmes de magie et celles sur le monde et ses Abominations. Honnêtement, l'ensemble est un peu indigeste. Deux ou trois bonnes séances de jeu s'imposent pour assimiler les subtilités du système. Du coup, on a la désagréable impression que le background n'apparaît qu'en filigrane, quand il y a de la place entre deux points de règles, au demeurant toujours bienvenus et originaux. Reste à souhaiter que l'indispensable supplément *The Quick and the Dead* qui contient plus de cent pages de background soit traduit au plus vite. Et cela se fera si vous êtes assez nombreux à acheter *Deadlands*.

Le matos

L'originalité du système tient en partie au fait qu'il repose sur un matériel inhabituel. D'abord, c'est tous nos bons vieux dés qui servent pour la plupart des tests. Le meneur de jeu fixe le seuil de difficulté de l'action et le joueur jette le nombre

de dés correspondant à sa compétence. Le dé ayant obtenu le meilleur résultat est retenu pour connaître le succès de l'action. On a également recours à un jeu de cartes classique pour déterminer les caractéristiques principales du personnage. La couleur de la carte indique le nombre de dés possédés tandis que sa valeur indique le type du dé (à 4, 6, 8... faces). Mais les cartes interviennent aussi dans la résolution des combats et sous la forme de main de poker pour lancer des sorts. Et puis il y a les jetons de poker qui permettent d'influer sur le destin. Bref, pour jouer à l'aise à *Deadlands*, il faut des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Ajoutez deux paquets de cartes pour le MJ, un paquet pour le groupe de joueurs plus un par joueur de sorts et 85 jetons de poker de trois couleurs différentes. Enfin, n'oublions pas les trombones, de cinq couleurs différentes, destinés à indiquer l'état de ses munitions et de sa santé. Le système est original, c'est sûr, mais si vous êtes mal équipé, prévoyez un investissement supplémentaire et une grande table pour espérer poser les gâtes et le pschitt orange.

La version française

Le bilan est positif. Certes, l'ensemble est plus terne à cause de la disparition des illustrations couleur de l'édition originale, et la couverture souple promet de mal vieillir. Mais la traduction est bonne, un scénario complet est proposé, et *Deadlands* vf est moins cher que la version américaine (couverture dure).

Le meilleur jeu de l'année

Honnêtement, je ne pensais pas qu'on me prendrait un jour en train de jouer dans un univers western. Pour y avoir trop joué quand j'étais petit, l'idée de renfiler des bottes de cow-boy le temps d'une partie me donnait des boutons. Autant dire que pour que *Deadlands* me fasse changer d'avis, il fallait que ce jeu soit une foutue réussite, comme on n'en voit qu'une tous les deux ou trois ans en jeu de rôle. Et c'est le cas. *Deadlands* a bien les qualités d'un grand jeu. Des règles qui sortent des sentiers battus et un univers riche, inédit et jouable de toutes les manières : grosbill ou roleplaying, noir ou humour au vitriol, action ou mystère. Bref, si vous ne deviez acheter qu'un seul jeu cette année, pensez à *Deadlands*.

Mehdi Sahmi

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en français
édité par MultiSim
sous licence Pinnacle
Entertainment.
Auteur : Shane Lacy Hensley.
Présentation : Livre en noir
et blanc à couverture
souple de 192 pages.
Prix : 200 F.

Inspi BD

Euh... je ne suis pas sûr de partager la même vision de *Deadlands* que Tacito, mais jetez un coup d'œil du côté de sa nouvelle BD : *Dead Hunter* (chez Zenda). Elle pourrait vous être aussi utile qu'agréable à lire.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie

L'originalité et la richesse de l'univers et des règles de jeu ; sa très grande jouabilité.

Je regrette

Le système de règles un peu lourd et le manque de background.

200% SUBJECTIF !

J'ai envie d'être

Joueur A ; meneur de jeu A

EARTH DAWN

HORREURS



Un supplément
du jeu
Earthdawn



FASA



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

Valaurus III, Roi de Throal

**Qui sont les Horreurs ?
Pourquoi et comment
continuent-elles à
attaquer les habitants
de Barsaive ? Ce
supplément décrit
une vingtaine de
ces créatures,
présente de
nouveaux pouvoirs
et des conseils
pour utiliser les
Horreurs dans
vos aventures et
campagnes.**



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ☐ Earthdawn, livre de base289,00
- ☐ Accessoires du Maître de Jeu.....120,00
- ☐ Les Brumes de la Trahison.....129,00
- ☐ Barsaive.....239,00
- ☐ Le Compagnon189,00
- ☐ Corrompue.....115,00
- ☐ Horreurs155,00

Ci-joint mon règlement de..... F.
(franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes.

Nom
Prénom
Adresse
.....
Code postal Ville.....



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

Responsable de la ligne éditoriale

ligne éditoriale



D'après photo: PR

TSR : le retour

La machine redémarre !

C'est lui qui décidera désormais des nouveautés TSR (donc tout Donjons & Dragons) que vous trouverez chaque mois dans les rayons de votre boutique préférée. De passage à Casus, Bill Slavicsek assouvit notre curiosité quant à l'avenir d'AD&D et d'autres interrogations tout aussi fondamentales.

Casus Belli : Quel est votre poste à TSR?
Bill Slavicsek : Depuis le rachat par Wizards of the Coast, les activités de TSR sont réparties en deux branches. L'une regroupe les romans, les magazines et toutes les licences (NDLR : informatique, etc.) et l'autre les jeux. Je suis en charge de ce deuxième secteur. Six directeurs de collection chapeautent nos différentes gammes de produits. Mon job consiste à superviser leur travail et à établir le calendrier des parutions de l'année. L'une de mes principales responsabilités consiste aussi à gérer les gammes. Par exemple, nous pouvons nous permettre de publier un produit par mois pour les Royaumes Oubliés, contrairement à d'autres gammes, tout simplement parce que cet univers est très populaire et se vend bien.

CB : La production de TSR a encore du retard.
BS : Oui, mais nous travaillons dur depuis juillet afin de revenir à une situation normale. Dès maintenant nous sommes en mesure de respecter notre calendrier, avec peut-être quelques accrocs mineurs. Les gens de Wizards ont mis un peu de temps à s'habituer au

nombre considérable de produits édités par TSR.

CB : Comment s'est passé le déménagement de TSR à Seattle ?

BS : Plutôt bien. La situation qui a été la nôtre pendant six mois était de nature à générer pas mal de confusion et d'anxiété. Nous n'éditions plus rien, nous n'avions plus de consignes de la direction, et pourtant nous continuions à travailler. Quand Wizards est intervenu, ce fut un mélange de soulagement et d'inquiétude. Il ne restait plus que 85 personnes chez TSR, et 62 d'entre elles ont fait le voyage de Seattle. Aujourd'hui, nous allons dans la bonne direction. Un certain nombre d'anciens collaborateurs vont retravailler avec nous, l'équipe devrait s'élargir, nous considérons l'avenir avec optimisme. Une des raisons pour lesquelles Peter Adkison a voulu mener le rachat de TSR aussi vite que possible, c'est parce qu'il était impressionné par le nombre de gens qui étaient restés dans la société malgré ses problèmes et qu'il voulait garder le plus possible de ces gens-là.

CB : Est-ce que vous intervenez dans le choix des traductions ?

BS : Non, pas vraiment. Je n'ai pas la prétention de connaître les spécificités de chaque marché national. Je crois qu'il est très important que nous restions à l'écoute de nos partenaires et de leurs besoins et qu'ils puissent adapter les produits aux besoins de leur marché – tant qu'ils en respectent l'esprit. Par exemple, notre éditeur en Allemagne travaille actuellement, en collaboration avec nous, à une boîte d'introduction à AD&D qui comprendra plus de références à un imaginaire spécifiquement allemand, susceptible de parler à tous là-bas. Jeux Descartes devrait traduire ce produit et je leur ai suggéré de réaliser le même travail d'ajustement pour la France.

CB : A propos des gammes TSR, est-ce que 98 sera une année test pour déterminer celles qui continueront et celles qui s'arrêteront ?

BS : Chaque année est une année d'évaluation. TSR est une entreprise qui ne peut survivre que si elle édite des produits qui se ven-

dent. Les problèmes que nous avons connus provenaient de mauvaises décisions de management. Je fais très attention à ne pas recommencer ces erreurs, comme par exemple continuer à soutenir un produit simplement parce qu'on l'a toujours fait. Ce qui est important, c'est que nous publions des produits qui soient de qualité et rentables. Cela dit, 98 n'est pas tant une année de test que de relance de l'entreprise, pour montrer que nous sommes de retour avec des projets passionnants. Nous proposons trois systèmes de jeu qui couvrent tous les besoins des joueurs : *AD&D* pour le médiéval-fantastique, *Alternity*¹ pour la période contemporaine et la science-fiction, et *Saga* pour ceux qui préféreraient s'investir dans le rôle plutôt que dans les règles.

CB : Les Royaumes Oubliés vont-ils évoluer ?

BS : Nous avons commis l'erreur, avec *Dark Sun* par exemple, de faire évoluer le monde trop vite. C'est un écueil que nous voulons éviter avec les *Royaumes Oubliés*. Notre objectif avec ce cadre de campagne est de proposer un environnement stable qui permette à tous les joueurs de s'y retrouver. Cela dit, il y aura une légère évolution chaque année.

CB : Qu'y a-t-il de prévu pour *Ravenloft*, *Birthright* et *Planescape* ?

BS : Nous avons publié cette année *Domains of Dread*², qui compile toutes les informations nécessaires pour jouer à *Ravenloft*. En 98, nous publierons cinq suppléments. Le plus important est l'aventure *Vecna Reborn*, qui transporte un grand méchant du monde de Greyhawk à celui de *Ravenloft*.

En juillet, paraîtra la deuxième édition de *Birthright*, qui rassemble toutes les règles disséminées dans les différents suppléments. Au lancement de ce cadre de campagne, nous avions trop insisté sur la possibilité de jouer le roi. Or ce n'est qu'un des aspects de *Birthright*. La plupart des joueurs jouent plutôt des personnages de conseillers, dans des aventures pleines d'intrigues politiques.

Quant à *Planescape*, c'est un environnement que j'apprécie beaucoup. Les rôlistes y jouent différemment qu'à d'autres cadres de campagne. Ils s'attachent plus aux concepts philosophiques et essayent de construire des aventures autour d'idées plutôt qu'autour de monstres. Au départ, les personnages de *Planescape* viennent d'autres mondes, mais rapidement les joueurs veulent créer des persos originaires de cet univers.

Greyhawk³ revient. Pour beaucoup de joueurs c'est le monde où l'Aventure est née, nous allons donc proposer des « modules » pour ce cadre de campagne. Il est possible que Gary Gygax collabore à Greyhawk, d'une manière qui reste encore aujourd'hui à déterminer.

CB : Et *DragonLance* ?

BS : *DragonLance* est notre cadre de campagne principal pour le système *Saga*. Mais nous publierons aussi en 98 un supplément pour *AD&D*.

CB : *Dark Sun* est définitivement arrêté ?

BS : *Dark Sun* a été arrêté pour de mauvaises raisons. La deuxième édition s'est bien vendue et je ne sais pas pourquoi il n'y a jamais eu de réimpression. J'aime que les univers de jeu soient très différents les uns des autres. Les amateurs des *Royaumes Oubliés* ne sont pas les mêmes que ceux de *Ravenloft* ou *Planescape*. Le plaisir à retirer est différent. J'espère pouvoir relancer *Dark Sun*, mais ce ne sera pas le cas en 98.

CB : Qu'en est-il de vos jeux de cartes et de dés ?

BS : Nous venons de publier un jeu de dés basé sur l'univers *Marvel* que nous allons soutenir en 98, de même que *Dragon Dice*. Nous allons aussi éditer *Hercule* et *Xena*⁴, deux autres jeux de dés. Quant à *Spellfire*, rien n'est prévu pour l'instant car la dernière extension n'a pas bien marché.

CB : Envisagez-vous de publier une troisième édition d'*AD&D* ?

BS : C'est dans l'air depuis deux ans déjà. Nous allons consulter les joueurs tout au long de l'année pour connaître leurs desiderata. Mais si cette nouvelle mouture voit le jour, elle ne changera pas radicalement d'avec l'ancienne, de façon à ce que nos différents produits restent utilisables.

CB : Y aura-t-il un supplément consacré à Dominia, le monde de *Magic : L'Assemblée* ?

BS : Oui, en 99. Ce sera un cadre de campagne pour *AD&D*, exactement comme les *Royaumes Oubliés* ou *Ravenloft*. Il devrait y avoir des adaptations aux règles, mais elles ne seront pas plus importantes que celles introduites dans *Dark Sun* par exemple. Il ne faut donc pas s'attendre à un système de magie tiré de *Magic*. Ce sera un produit *AD&D*.

CB : Quelles sont vos ambitions pour *Alternity* ?

BS : C'est notre jeu de science-fiction. Je l'ai coécrit et j'en suis fier. Je pense qu'il devrait bien marcher, aux États-Unis du moins. C'est un jeu aussi important pour nous que son grand frère médiéval-fantastique. Nous le voulions à l'image de *AD&D*, c'est-à-dire qu'il soit possible d'y jouer n'importe quel type de science-fiction avec le même système. Aucun monde n'est proposé dans les deux tomes de règles, seulement des suggestions d'environnement. Le *Player's Handbook* paraîtra en avril, le *Game Master Guide* en mai. Juillet verra la sortie de *Star Drive*, un cadre de campagne générique, que je qualifierai de « hard space opera » et qui sera pour *Alternity* ce que les *Royaumes Oubliés* sont pour *AD&D* :

Le Monsieur Création de chez TSR

Bill Slavicsek, 36 ans, fait ses premières armes professionnelles dans le jeu de rôle en 86, lorsqu'il rejoint l'équipe de West End Games. De concepteur, il devient directeur de la création en 88, poste qu'il occupe jusqu'en 91, puis auteur freelance.

En 93, il intègre TSR en tant que concepteur et éditeur.

Fin 96, il se retrouve en charge du projet *Alternity* avant de devenir responsable de toutes les gammes jeux de TSR/Wizards of the Coast. Bill Slavicsek a travaillé aussi bien sur des jeux de plateau, des wargames que sur des jeux de rôle, parmi lesquels *Star Wars*, *Torg*, *Ghostbusters*, *AD&D*, *Dark Sun*, *Planescape*, *Ravenloft* et bien sûr *Alternity* dont il est le coauteur. Il a aussi publié un guide de l'univers de *Star Wars* chez Del Rey Books.

un environnement suffisamment vaste pour contenir tous les types d'aventures de SF. D'ailleurs *Star Drive* détaillera quatre tendances de campagne : une orientée vers le combat, une autre vers l'espionnage et les intrigues politiques, une troisième vers les relations marchandes et la dernière vers l'exploration.

CB : Qu'appellez-vous « hard space opera » ?

BS : Nous essayons de coller le plus possible à la réalité scientifique, en dehors bien entendu de certains éléments indispensables en SF comme les déplacements ultra-luminiques. Les pouvoirs psis aussi sont très éloignés de la vision « super-héros »⁵, ils sont plus difficiles à mettre en œuvre. Dans *Star Drive*, il y a aura de la place pour toutes les règles optionnelles : vous pourrez jouer des psis, des mutants, etc., mais la technologie gardera un parfum « réaliste », contrairement à d'autres jeux, comme par exemple *Star Wars* qui est de la fantasy spatiale. *Alternity* est loin de cela, bien que les règles permettent de jouer de cette manière.

Propos recueillis par Didier Guiserix et Pierre Rosenthal

1. Critique complète dans le prochain numéro.

2. Voir CB n° 109.

3. Greyhawk est un cadre de campagne (on parlait simplement de « monde » à l'époque) conçu par Gary Gygax et édité pour la première fois en 1980. Vecna en est l'un des grands méchants, et méchant, il l'est vraiment. « Module » désignait, autrefois toujours, un scénario.

4. Hercule et Xena sont décidément très tendance cette année. Wizards leur consacre un jeu de cartes et West End Games un jeu de rôle.

5. NDLR : S'agirait-il d'une pique en direction de Trinity (ex-Æon) le jeu concurrent de chez White Wolf ?



Des seconds rôles prêts à prendre vie

Le bourgmestre, la patronne d'auberge, le chef des gardes et le vaurien

C'est connu, les joueurs veulent toujours rencontrer des personnages-non-joueurs (PNJ) qui n'existent pas dans le scénario.

Et si le meneur de jeu tarde à leur produire un aubergiste crédible doté d'un vrai nom et d'une vraie personnalité, ils vont deviner que ce PNJ n'est pas important car il n'était pas prévu dans l'aventure... Et l'ambiance peut s'en ressentir.

Pour y remédier, nous allons régulièrement tirer le portrait de figurants, représentatifs d'une fonction, d'un métier et typiques d'un environnement donné (bourg, forêt, souterrain, bibliothèque, station minière en orbite...). Ils seront décrits avec suffisamment de détails pour être incarnés facilement, tout en restant assez vagues pour être utilisés dans n'importe quelle aventure. Leurs habitudes, petites manies, expressions sont là pour les typer et les rendre agréables à jouer. Libre à vous après de les décliner, les réadapter, créer des variantes (autre nom, autres manies...), pour toujours avoir un capitaine des gardes crédible ou un authentique bourgmestre à sortir de votre manche au moment voulu...

Le bourg de Malbec

Malbec est un bourg comme il en existe tant, plus gros qu'un village sans pour autant être tout à fait une petite ville. Près de quatre mille âmes y vivent, principalement des cultivateurs, des commerçants, des artisans et quelques riches marchands. Le bourg était jadis entouré d'une épaisse muraille, aujourd'hui bien délabrée. Son beffroi, symbole de prospérité, se voit de loin dans toute la campagne alentour ; les habitants en sont fiers.

Vous l'aurez compris, Malbec est un bourg standard, suffisamment classique pour être planté dans le décor de votre choix et enrichi selon vos besoins.



Caladàn, le bourgmestre

Le bourgmestre Caladàn est le premier personnage de Malbec. Il rend la justice, paie les gardes, décide des impôts, des travaux à effectuer dans l'intérêt de tous. Ce poste important lui a été confié par un conseil de notables regroupant les plus riches marchands et propriétaires terriens du bourg. Il a été élu à vie, à moins qu'il ne commette un crime, ou ne se révèle particulièrement incompetent.

Avant d'occuper ce poste, Caladàn était déjà un homme riche. Son père était un commerçant aisé, qui après s'être enrichi dans le négoce du drap, a envoyé son fils étudier à la capitale. Caladàn a investi une partie de la fortune paternelle dans des terres et des maisons, devenant par là même l'un des premiers pro-

priétaires terriens et immobiliers de Malbec. Le bourgmestre est un homme cultivé, qui a gardé de ses années d'étude la façon d'être et les tournures de phrases de la grande ville. « On aime pas bien comme y cause », nous ont révélé quelques habitants, qui trouvent les manières du bourgmestre trop polies pour être honnêtes. Il est vrai aussi que l'activité principale de Caladàn ne le rend pas agréable aux yeux de tous. Ayant en charge la fiscalité du bourg, il passe une grande partie de son temps à récolter les impôts, supprimant parfois quelques taxes, en inventant souvent d'autres. C'est qu'il y a tant de choses à faire. Interrogé à ce sujet, le bourgmestre répond : « ... Les gardes à payer, la muraille à relever, et c'est hélas bien coûteux, l'entretien du beffroi,

tout cela demande des sommes conséquentes, mon bon ami...» S'il s'occupe seul des impôts, et ce de façon presque obsessionnelle (on dit qu'il ne passe pas une journée sans vérifier et revérifier ses comptes), il est aidé par un scribe pour tous les actes officiels (ventes, naissances, mariages civils, successions). Pas un acte ou une vente qui ne soit conclu sans la présence et l'accord du bourgmestre. Il est d'ailleurs de toutes les fêtes, de toutes les cérémonies, et son tour de taille s'en ressent. «Depuis qu'il est en poste, le bourgmestre a doublé de volume. Les impôts aussi, notez bien...», a lâché, perfide, le père Tahard, dont Caladàn (ceci explique peut-être cela) condamna le fils aîné à la potence il y a quelques années, pour une histoire de meurtre demeurée inexpiquée. Physiquement, Caladàn a la cinquantaine bien entamée, il est assez gros, la couperose laisse des marques violacées sur ses joues rebondies, et son cheveu se fait rare. Un portrait peu avenant, pensez-vous. Mais il possède un atout précieux : sa voix. Grave, onctueuse, elle est aussi habile à passer d'un sentiment à l'autre que celle d'un comédien ; elle sait séduire et convaincre même les plus réticents. Caladàn est toujours richement vêtu, et porte en permanence autour du cou l'insigne de sa fonction et de son rang : une lourde chaîne en or. Mais il prétend que : « Ces riches vêtements et cette belle chaîne ne sont rien. Je reste au service des habitants de Malbec, proche de leurs préoccupations quotidiennes. Je suis toujours à l'écoute de leurs doléances ». Une déclaration que certains relativisent : « Le bourgmestre n'est pas un mauvais homme, déclare Rahiad le meunier. Il veut que le bourg s'enrichisse, et il a bien raison : il sera le premier à en profiter ! Il a bien compris où était son intérêt. Mais il est vrai qu'il a parfois la main un peu lourde, pour les taxes et les impôts. » Grâce à ses talents de persua-

sion, son humeur en apparence bonhomme, à la limite du paternalisme, le bourgmestre a su faire accepter aux habitants la plupart des taxes qu'il a créées.

Homme rationnel et posé, il perd toute raison dès qu'il s'agit de sa fille. C'est une jeune fille fort jolie, à qui il passe tous les caprices. Il ne lui refuse rien, et rêve pour elle d'un grand destin : qu'elle épouse un prince. Il s'occupe d'elle bien plus que de sa femme, une rombière insipide qui passe ses journées à crier sur ses domestiques.

Le bourgmestre est dans l'ensemble bien apprécié. Les notables lui reconnaissent de réels talents de gestionnaire et il a su stimuler le commerce et les affaires. Le petit peuple lui trouve bien quelques défauts, mais la bonhomie du personnage et ses manières affables font passer le reste. Ni cynique, ni véritablement corrompu, Caladàn est un homme qui prend soin des intérêts du bourg, car ce sont aussi les siens.

Dame Pomme, patronne d'auberge

Dame Pomme est ce que l'on peut appeler sans exagération une maîtresse femme. Robuste et imposante, elle dirige son auberge avec la poigne d'un dictateur. Ses longs cheveux roux sont toujours rassemblés en deux solides nattes qui coulent sur sa poitrine opulente. Sa voix tonitruante et son rire énorme n'ont d'égale que sa force de buffle. Quand il y a du grabuge chez elle, Dame Pomme s'occupe elle-même de mettre à la porte les fauteurs de troubles. Son établissement est la seule auberge de Malbec. Outre le boire et le manger, elle propose aussi des chambres, simples mais bien tenues. Dame Pomme est donc, tour à tour et selon les

La patronne d'auberge

Physique : Femme imposante d'une quarantaine d'années, rousse. Voix et rire tonitruants. Elle porte le plus souvent des riches robes de velours sombre, protégées d'un simple tablier blanc de cuisinière.

Compétences : Cuisine, gestion, bagarre, commander, psychologie.

Expressions favorites : « Mortecouille ! »

Agrémenté souvent ses exclamations par un tonitruant « ben, mon puceau ! ».

Quand arrivent de nouveaux venus, elle essaie de parler bellement (attention au standing !) et leur donne du « Monseigneur » et du « Damoiselle ».

Manies : Passe son temps à parler, à donner des ordres et à nettoyer. Elle ne peut pas s'approcher d'une table sans y passer un coup de chiffon.

Secret : Dame Pomme connaît quelques recettes de tourtes succulentes et celle d'un alcool mystérieux aux vertus légèrement hallucinogènes.

Autres noms possibles : Dame Hildegarde, Dame Bérande, Dame Jeanne, Dame Pouique, Dame Gonereu.

moments de la journée : barmaid, serveuse, cuisinière, comptable, hôtesse, videuse, etc. Non point qu'elle n'ait personne pour la seconder : il y a Fanchon la serveuse, Guingamor le cuisinier et Azrel qui s'occupe des écuries et du ménage, mais Dame Pomme n'est pas du genre à parasser. Dès l'aube, elle part faire le marché et décide du menu du jour, en fonction des arrivages. De retour à l'auberge elle fait ses comptes, donne ses ordres au cuisinier et accueille les premiers clients. A midi,

Le bourgmestre

Physique : 50 ans, gros, chauve, de beaux et riches habits, une lourde chaîne d'or autour du cou.

Compétences : Séduction, persuasion, discours, gestion, connaissances/culture générale, lois, lire et écrire.

Manies : Il commence la plupart de ses phrases par « Mon bon ami... ».

Expressions favorites : En homme bien élevé, il se garde de jurer. Mais lorsqu'il est énervé, ce qui est rare, il peut lâcher un « flûte » ou un « fichtre » ennuyé.

Secret : De par sa position, le bourgmestre connaît quelques astuces pour détourner, sans que l'on s'en aperçoive, quelques pièces sur les taxes prélevées.

Objet fétiche : Un médaillon, qu'il ne quitte jamais, contenant le portrait de sa fille.

Autres noms possibles : Messire Gonereu, Messire Scamus, Messire Astobal, Messire Tressédide.



elle est en salle pour le déjeuner. L'après-midi, elle s'occupe du ménage et des pensionnaires qui réclament un bain, veulent des renseignements sur la région... Le soir venu, elle reste en salle jusqu'au départ du dernier client, tard dans la nuit. Si Dame Pomme tient à ce que son auberge reste un établissement de qualité, propre, bien fréquenté, animé et agréable, c'est par conscience professionnelle, mais aussi parce qu'une auberge bien tenue rapporte. Dame Pomme est avant tout une femme d'affaires. Un sou est un sou, et tout ce qui peut améliorer le rendement de son établissement est le bienvenu. Comme elle le dit souvent : « Le client est roi... tant qu'il a bourse pleine. » Tout ce qui met de l'animation – de bon aloi – dans son auberge et attire donc les clients est apprécié. Que des étrangers racontent leurs aventures, qu'un musicien ou un jongleur fasse montre de son talent, et Dame Pomme sait se montrer généreuse.

Attention toutefois à ne pas la prendre à rebrousse-poil. Comme le dit Saül K. un habitué : « Surtout, évitez de héler « aubergiste » ou « tavernier » pour demander à boire. Ici c'est Pomme la patronne et elle tient à s'qu'on l'sache. Notez bien qu'il n'est pas pour autant qu'il faut s'tenir à carreau. Mais elle aime b'en qu'on lui donne du « Madame » et du « Dame Pomme ». Et pis attention mon bougre ! C'est qu'elle a ses têtes. Y en a qu'elle peut pas pifer. Et ceux-là y s'ront toujours servis en dernier avec des fonds d'bouteille. Par cont' si vous êtes dans ses p'tits papiers j'dis pas, moi-même... » Autre détail qu'elle ne tolère pas : que l'on manque de respect aux dames. « Vous avisez surtout pas de pincer le croupion de la p'tite Fanchon, ça pourrait vous en coûter... ».

Dame Pomme a hérité de la gestion de l'auberge à la mort de son mari (un petit homme sec et acariâtre qu'on a retrouvé mort mystérieusement dans son lit). Depuis, l'établissement, qui était austère et morose, a commencé à attirer du monde. Aujourd'hui il est fréquenté par la plupart des habitants de Malbec, modestes cultivateurs comme riches marchands, qui viennent y boire un coup ou déguster les bons petits plats de la patronne. Dame Pomme n'a pas d'enfant. « Pas l'temps » dit-elle quand on l'interroge sur la question. Pourtant il arrive qu'elle accueille dans son lit des amants vigoureux, généralement bien plus jeunes qu'elle. Elle compte beaucoup d'amis, mais aussi pas mal de gens mal intentionnés à son encontre (son caractère entier et ses coups de gueule assassins en sont sûrement la cause).

Galthor, chef des gardes

Au premier abord, le chef des gardes n'est pas un homme facile. Avec sa haute stature, une musculature que l'âge a commencé à marquer d'une petite bedaine, et sa grande épée au côté, il a de quoi impres-

sionner. Mais c'est surtout son regard inquiet, et le flot de ses questions, qui inquiète le visiteur : Qui êtes-vous ? D'où venez-vous ? Et avez-vous vu des brigands sur la route ? Galthor prend son rôle très à cœur. Ses obligations sont nombreuses : assurer la sécurité et la police du bourg, former les miliciens, éteindre les incendies, arrêter les perturbateurs, assurer des rondes... Pour faire tout cela, Galthor n'est secondé que par quatre gardes qui travaillent avec lui en permanence, et sont dûment appointés par le bourgmestre. Les autres miliciens sont des volontaires qui s'entraînent une fois par mois sous ses ordres. La somme de travail est colossale, et Galthor ne dort que très peu. Selon Malverne le barbier : « Galthor s'éveille souvent dans la nuit pour faire des rondes, vérifier que tout va bien. C't'un bîlieux ce garçon. » De fait, la vie de Galthor se résume à son travail. Son logement est modeste : c'est une tour de l'ancienne muraille qu'il a réaménagée, et où il vit seul. A dire vrai, il y passe peu de temps. Il n'y fait que dormir quelques courtes heures par nuit. Il est célibataire, ce qui fait jaser certains : « Pour moi c'est clair !, déclare Dame Kaliste, la femme du bourgmestre. Notre chef des gardes à des... aventures avec des créatures, des femmes mariées pour certaines. Quelle honte ! » On ne lui connaît pourtant pas de liaison régulière, son travail – encore une fois –, ne lui en laissant pas le temps.

Il est très ami avec Dame Pomme, la patronne de l'auberge de Malbec, où il prend tous ses repas. Il est vrai qu'avec ses manières toute militaires, son attitude autoritaire (« Y supporte pas qu'on lui manque de respect », nous a soufflé un client de l'auberge), Galthor a du mal à avoir des amis.

Il ne s'entend pas très bien avec le bourgmestre. Celui-ci ne lui donne pas les moyens financiers suffisants pour réaliser son rêve : reconstruire l'ancienne enceinte de Malbourg, qui est vraiment en piteux état. Galthor garde d'ailleurs toujours sur lui les clefs des anciennes portes, qu'il ouvre tous les matins, et ferme, symboliquement, tous les soirs. Précaution bien inutile, puisque la muraille est une vraie passoire. Mais l'homme n'a-t-il pas des ambitions plus grandes : « Négatif messire. J'ai toujours voulu être soldat, toujours. C'est vrai. Mais j'aime mon pays. J'veux dire le bourg. Je veux pas quitter cet endroit, pour quoi ces questions, hein ? » On l'aura compris, Galthor est un homme susceptible, et d'une méfiance extrême confinant à la paranoïa. Il apporte un soin maniaque à ses activités, ne tolérant pas la moindre erreur. Il faut avouer qu'il est aussi dur avec lui-même qu'avec les autres, et qu'il est très zélé. Il s'inquiète sans cesse d'éventuelles attaques de



Le chef des gardes

Physique : 40 ans, grand et carré, musclé mais avec une silhouette épaissie par l'âge, de grosses mains. Il possède une paire de bottes et une armure de cuir auxquels il tient par-dessus tout. Il ne quitte jamais sa grande épée.

Compétences : Combat, commander, premiers soins, vigilance/observation.

Manies : Galthor ne dit jamais oui ou non, il dit affirmatif ou négatif.

Expressions préférées : Il gueule plus qu'il ne parle. Et ses phrases se terminent souvent par une insulte, ou quelque juron, parmi lesquels « Sangdragon » et « Malepeste ».

Secret : A force de faire des rondes, de fouiner, de mener des enquêtes, Galthor a fini par mettre au jour un ancien souterrain dans la vieille muraille. A quoi peut-il servir ? Où mène-t-il ?

Objet fétiche : Les clefs des portes de Malbourg qu'il a toujours sur lui.

Autres noms possibles : Anguerrant, Rakim, Talgar, Jobard Grande-Epée.

bandes de brigands, prêts à « piller les bonnes richesses de notre beau bourg ». C'est pour cela qu'il interroge tous les nouveaux venus. Il est recommandé de profiter de ce premier « interrogatoire » pour prouver à Galthor que l'on est soi-même au-dessus de tout soupçon. Il se méfie de tout le monde...

Il nous a été permis, au cours d'une discussion avec lui à l'auberge de Dame Pomme, de percer le défaut de la cuirasse. Le chef des gardes a une peur viscérale de tout ce qui a l'air surnaturel ou qui ressemble de près ou de loin à de la magie. C'est le seul type de problème qu'il estime ne pas être capable de résoudre. Mais il ne l'avouera pas aisément. Galthor n'est pas un homme facile...

Zak, le vaurien

Nous avons bien vite repéré son manège, sa mise étrange. Avec ses habits noirs élimés, presque réduits à l'état de loques, ses longs cheveux filasses, sa barbe de trois jours, son chien famélique sur les talons, ses regards en coin, Zak détonne parmi les habitants du bourg. Il a tourné quelques jours autour de nous avant de nous aborder, le temps pour nous de se renseigner sur cet étrange personnage. « Oh Zak, l'est pas vraiment clair !, nous a dit Kairn le cordonnier. Certains disent qu'il a les boyaux de la tête un peu emmêlés... Moi je crois surtout que c'est un bon à rien et un voleur, et que Galthor notre chef des gardes ferait mieux de le coller au trou plus souvent. » Idiot ou mauvais garçon ? Zak tient un peu des deux. Après avoir interrogé la plupart des commerçants, nous nous sommes rendus compte que tous, ou presque, avaient eu à faire au garçon : tentative d'effraction dans l'échoppe de l'un, vol à l'étalage chez l'autre, arnaques, invectives... Tous s'en méfient, certains le

craignent. Zak vit de petits larcins, de combines minables et mal montées. Il vole pour se nourrir, chez les paysans voisins du bourg. « Ah !, le père Régoire, j'ai piqué des œufs la semaine dernière. L'a rien pu faire. Il est trop rapide le Zak, trop malin pour ces gros paysans. Oh maudits ! Y verront un jour, y verront ce qu'il est capable de faire », nous a soufflé Zak, un soir, à l'auberge de Dame Pomme. Vérification faite auprès du père Régoire, le jeune coquin lui avait bien « dérobé » des œufs : « Sûr, je l'ai vu entrer dans le poulailler et en sortir avec quelques œufs... Bof, j'allais pas lâcher les chiens sur ce pauvre môme qu'est un peu timbré. »

Zak, de fait, est un peu le fou du bourg. Les habitants rapportent souvent ses dernières folies, ses plans insensés pour faire fortune. « Zak a toujours des combines stupides, et incroyablement compliquées pour se faire de l'argent, nous a confié Dame Pomme. Il passe certaines de ses soirées à l'auberge à essayer d'en convaincre quelques-uns de marcher avec lui. Mais je crois bien que seuls quelques petits paysans ont accepté... enfin, je crois pas qu'ils aient jamais gagné quoi que ce soit, si ce n'est des ennuis... ». De fait, Zak est venu un soir nous proposer de s'associer à lui pour une « affaire vraiment démente, les mecs. Des peaux de castor qu'on échange à une tribu du nord contre deux barriques d'eau de vie frelatée. Après j'ai trouvé un truc pour décolorer les peaux avec de l'urine de porc... si, si !, et on peut revendre ensuite le tout à la grande ville à un fourreur dont on m'a refilé l'adresse, en lui faisant croire que c'est de l'hermine... alors, vous marchez avec moi ? » Comme nous avons refusé, Zak est parti en pestant, en bégayant, nous postillonnant à la figure un lot d'insultes : « Oh mmmmaudits, maudits ! Vous verrez un jour, vous verrez... » Zak a de grands projets : il déteste les gens établis et fortunés, les notables, tous ces « sa-

lauds qui s'engraissent » selon sa propre expression délicate, mais ne rêve pourtant que d'une chose : gagner de l'argent, faire fortune, vivre dans le luxe. Il arbore toujours, sur ses loques de tissu noir, un accessoire luxueux : un pourpoint de couleur vive ou une magnifique ceinture ouvragée, une dague finement ciselée, une belle paire de bottes. Il les garde une semaine à peine – le temps pour les gens de Malbec de se demander où il a pu trouver cela – et puis ces objets disparaissent, revendus à l'un ou l'autre des marchands du coin pour quelques pièces. Bien qu'il passe une bonne partie de son temps à insulter les habitants du bourg, et à répéter à voix basse, le regard fuyant, qu'il finira par les avoir, et leur faire comprendre qui est le plus fort, Zak n'envisage pas d'aller vivre ailleurs. Il n'a pas de domicile fixe, pas de famille connue (ce qui fait jaser). Pour ce que nous en savons, il vit dehors l'été, dormant à la belle étoile, et se réfugie l'hiver dans quelques greniers ou combles (sans jamais demander l'autorisation du propriétaire). On le voit toujours accompagné de son chien, un bâtard famélique aussi sale et pouilleux que son maître. Galthor, le chef des gardes, apprécie peu ses vagabondages et ses larcins. Il a déjà enfermé Zak plus d'une fois dans la petite geôle du bourg, et depuis le vaurien a juré de lui faire la peau : « Je le crèverai, je le saignerai comme une truie », répète-t-il de façon obsessionnelle, faisant tourner entre ses doigts le couteau qui ne le quitte jamais...

Étienne de la Sayette et Antoine Chéret
illustration : Emmanuel Roudier

Le vaurien

Physique : 25 ans. Grand, très maigre, de longs cheveux filasses et sales.

Toujours vêtu de noir, d'habits élimés.

Compétences : Vol à la tire, cambriolage, se cacher, courir.

Manie : Il parle souvent de lui à la troisième personne, surtout lorsqu'il expose ses plans débilés. Zak bégaye et postillonne beaucoup dès qu'il s'énerve, et il s'énerve souvent.

Juron préféré : Oh maudits, maudits !

Secret : Zak est le fils naturel du bourgmestre qui ne l'a jamais reconnu. Sa mère, une jeune paysanne, est morte à l'adolescence de Zak. Il vient parfois demander de l'argent à son père, mais toujours de façon discrète : Caladàn ne veut pas que l'affaire s'ébruite.

Objet fétiche : Son chien, qui ne le quitte jamais, et son couteau, qu'il sort fréquemment et fait tourner entre ses doigts.

Autres noms possibles :

Tarba, Skonk, Sahid, La Teigne, Kalun, Fouineur...





Anciens numéros & Reliures

JE: Jeu en encart; sc: scénario; MM: Moyen Métrage;
GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof: Profession;
Pdf: Portait de famille; EdF: Épreuve 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 91.

92 (mensuel) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres; L'évolution du JdR. Adj: Gwörass 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, Change-

ling. Adj: Les cavouineurs; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le memento de l'investigateur; L'ordre des chevaliers d'Aïrain (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc: Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel) - Empyrium; Space Hulk. Adj: L'oeil de Caza; Le trombinoscope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinoscope; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatre. DA: Prendis 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: Rhadjabn, 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: Djarabn; Les monstres de Djarabn; 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, Maharajah (plato), Mirage (cartes). Adj: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Mirage; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); Le fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katane); Godzila (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 wangsas 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: Élixir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbath; 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 Serigane. 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 statuètes de Sarayana; 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 édition. Cartes: Aquilon; Middle Earth: The Lidless Eye; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background: Ké-Thaarn. The best of suppléments. Kazus Belli, zine parallèle. Sc: Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin); AD&D/Basic dans Ké-Thaarn.

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

109. Blue Planet. Pdf: Warhammer JdR. Adj: Les Vifhorions: La mort selon Gorn; 2 MJ aux commandes. Background: Faëlle, la forêt des Elfes du Temps. Int: Multisim, la fuite en avant? Sc: L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).

110 - INS/MV 3e éd.; Shadowrun France. Pdf: Cyberpunk v.f. Adj: Un pour tous, tous pour un!; Les Forges de Galgatan; Ward & Blackmoor, l'agence d'Enigma. Waou: Hawkmoon. Int: Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. Sc: In Nomine Satanis, BaSIC/Enigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.

111 - Trinity (Eon); Demonworld (figu). Pdf: Eléclase; les Soirées Enquêtes. Adj: Le marais; Les hiéroglyphes. Les Dragonniers (background). Shopping: L'étrange Noël de monsieur Joe Casus. Sc: Shadowrun, Deadlands, Star Wars, Changelin, L'appel de Cthulhu, Warhammer JdR.

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, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JE: 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 Malenda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrthe. 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 D6, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condotierre, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jyhad, Magic, Spellfire, les autres jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les deux nomades, Cry Havoc, Battletch, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisées, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

HS 19 - BASIC, LE JEU DE RÔLE DE BASE. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*
à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

● Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).

● Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
▶ 40 F franco (Étranger: 45 F): _____ HS n°2, _____ HS n°3

▶ 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°4, _____ HS n°6, _____ HS n°8,
_____ HS n°11, _____ HS n°12, _____ HS n°14, _____ HS n°15, _____ HS n°16,
_____ HS n°17 _____ HS n°19

▶ 49 F franco (Étranger: 54 F): _____ HS n°7, _____ HS n°9, _____ HS n°10,
_____ HS n°13, _____ HS n°18

● Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros)
au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).

● Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

Vous recherchez un article ou un scénario particulier?
Appelez le
01 46 48 19 45



p. 36

L'enfant des fées

POUR AD&D2



p. 40

L'enlèvement

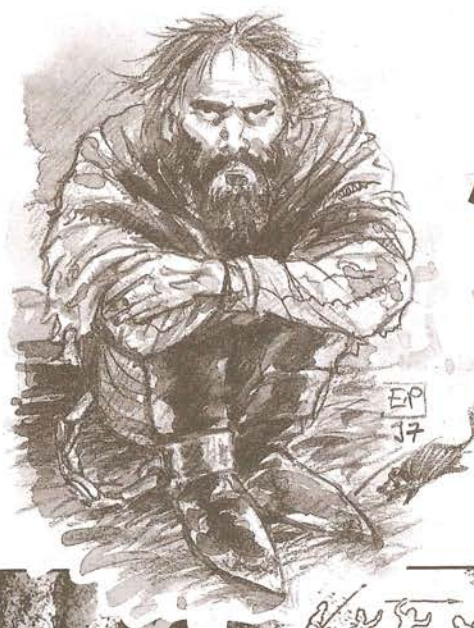
POUR DARK EARTH



p. 44

El Desdichado

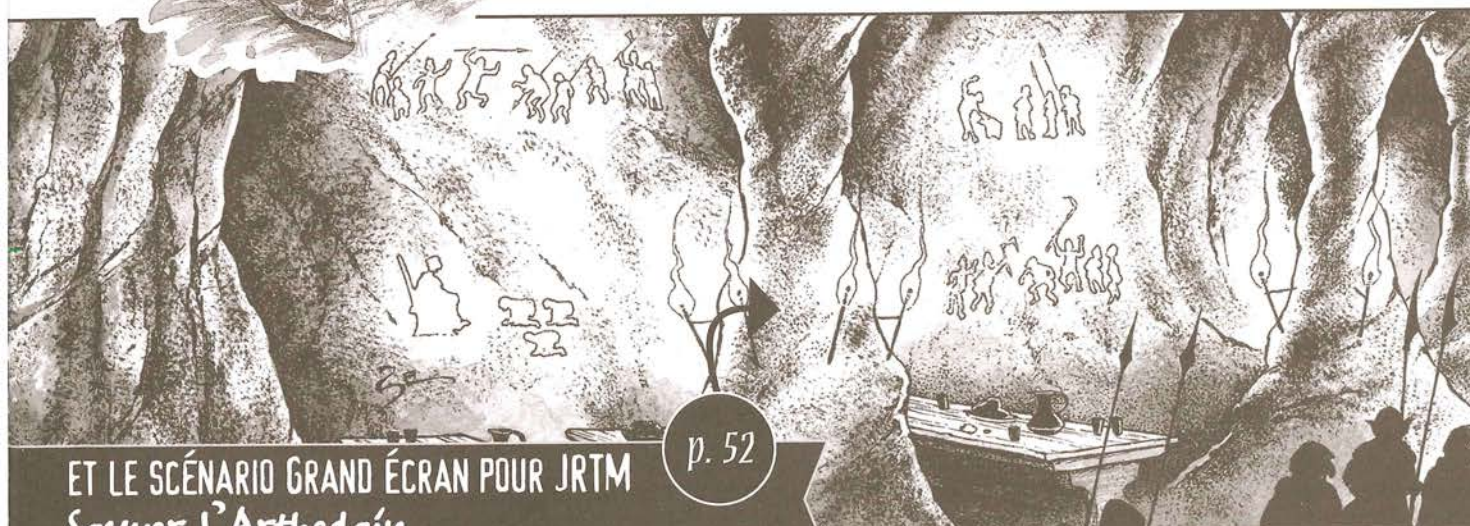
POUR VAMPIRE



p. 48

Procès dans la pègre

POUR NIGHTPROWLER



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR JRTM
Sauver l'Arthedain

AD&D2

L'enfant des fées

Ce scénario est destiné à des personnages de niveau 3 à 5, d'inspiration plus proche du chevalier blanc que du mercenaire sans foi ni loi. Il s'adresse à un meneur de jeu doué pour l'improvisation et trois à cinq joueurs attirés par le merveilleux.

Prologue

Petit royaume prospère, frontalier aux grandes nations barbares septentrionales, le pays d'Augrebanne se trouve coincé entre la verdoyante forêt de Chanteloup à l'ouest et les monts Titanéens au nord. Il est depuis toujours l'objet de la convoitise de ses turbulents voisins, d'autant qu'il représente le seul accès à la mer et à ses riches archipels au long des trois cents kilomètres sur lesquels s'étend la côte des Écumes. De son vivant, le roi Faelin d'Augrebanne s'est toujours attaché à préserver l'indépendance de son royaume, menacé par le joug tyrannique des grands seigneurs du nord. Malheureusement, tué il y a moins d'un an au cours d'une escarmouche alors qu'il tentait de mettre un terme à une guerre entre deux de ses barons, il a laissé pour seul héritier son trop jeune fils, Loriel, âgé de seulement sept ans.

Pour l'heure, la régence est assurée par le duc Orgevin de Jandrepol, l'oncle de Loriel. Respectant les dernières volontés de son frère, il a confié l'éducation du prince au sénéchal Enguebert de Lieucèpe, un vieil homme avisé, parfaitement conscient des dangers qui pèsent sur Loriel. Le sénéchal est aujourd'hui persuadé que certains membres de la cour sont résolus à attenter aux jours du jeune roi pour prendre le pouvoir en Augrebanne. C'est pourquoi il a décidé de l'envoyer passer l'hiver à la forteresse de Landorel, fief de dame Plume, la mère de Faelin. Il tient à éloigner l'enfant du nid de vipères que constitue la cour : à la belle saison, ducs et barons guer-



roient les uns contre les autres, mais pendant la trêve hivernale, ils complotent et empoisonnent à tour de bras...

Introduction des personnages

Une épaisse couche de neige recouvre les plaines et les collines du pays d'Augrebanne. Depuis plusieurs jours, affrontant la froide morsure de l'hiver, les personnages cheminent vers la cité portuaire de Jandrepol où doit les attendre le marchand qui les a engagés quelques semaines plus tôt pour l'accompagner dans son voyage dans l'archipel. Depuis qu'ils ont quitté les contreforts des monts Titanéens, la route qu'ils empruntent longe une épaisse forêt.

Alors que la route s'enfonce sous les arbres aux branches dépouillées par la morte saison, les personnages sont alertés par un concert de cris et de cliquetis d'armes. Au détour d'un talus, à l'orée d'une clairière, ils découvrent un carrosse en feu et une troupe de mercenaires, montée et lourdement armée, occupée à massacrer une demi-douzaine d'hommes d'armes. Ces derniers, largement inférieurs en nombre, se battent vaillamment pour protéger un jeune garçon, accroupi dans la neige. Le pauvre enfant, terrorisé, agite frénétiquement un morceau d'étoffe pourpre. À l'instant où surgissent les personnages, le dernier soldat s'effondre dans un râle. Les cinq mercenaires survivants descendent de leurs montures et s'approchent de l'enfant, menaçants. À nos héros de jouer : il leur suffit de se montrer suffisamment déterminés pour que leurs adversaires, déjà durement éprouvés, prennent la fuite.

L'enfant est choqué, blême et fiévreux, incapable de prononcer le moindre mot. Au vu de ses vêtements et du blason qui achève de se consumer sur le flanc du carrosse, il n'est pas difficile de deviner qu'il s'agit ni plus ni moins du souverain d'Augrebanne... Un mercenaire gît mortellement blessé dans la neige. Interrogé, il révèle que ses compagnons et lui ont été engagés à Blanchegar-

de, la capitale du royaume, par un boiteux qui les a grassement payés pour attenter aux jours du jeune roi. L'individu leur a fourni toutes les informations nécessaires sur l'itinéraire emprunté par le chariot et son escorte.

Au moment où les personnages quittent la clairière, l'un d'eux a la très nette impression d'être observé. Se retournant, il n'aperçoit que les nuées de corbeaux qui commencent à investir le champ de bataille.

Les serpents de Blanchegarde

La capitale d'Augrebanne n'est qu'à une journée de marche de la forêt. C'est une cité rutilante dont les faubourgs s'étendent loin au-delà de ses remparts. L'arrivée du roi en compagnie des aventuriers suscite une vive émotion à la forteresse. Soldats et serviteurs s'agitent en tous sens, crient et se bousculent. Organisez les événements autour de la venue des personnages de manière à ce qu'ils comprennent que, s'ils naviguent intelligemment à la cour, leur fortune est faite ! Il leur faudra avant tout satisfaire au protocole et raconter leur histoire au régent et à ses conseillers. Ils sont chaudement remerciés pour leur courageuse intervention et peuvent faire la connaissance des principaux personnages du royaume à l'occasion d'un banquet organisé en leur honneur.

Le sénéchal Enguebert de Lieucèpe

C'est un vieil homme aux longs cheveux blancs, voûté par le poids des ans et de trop lourdes responsabilités. Paranoïaque à l'excès, il tient secret tout ce qui concerne Loriel. Il est le tuteur officiel de l'enfant et n'a de compte à rendre à personne à son sujet.

Dans les jours qui suivent l'arrivée des personnages, il les fait convoquer secrètement pour leur exposer à grands traits la situation du royaume et leur confier un important secret : « Le roi se trouve être gravement malade, d'un mal dont person-

ne en Augrebanne ne semble pouvoir le libérer. J'ai dissimulé autant que possible la gravité de son état, car je crains que sa maladie ne précipite les événements à la cour. Officiellement donc, Lorient a une santé fragile, que la rigueur de l'hiver et la disparition de son père n'arrangent pas. Mais il est bien soigné et va se remettre rapidement. En vérité, une foule de médecins se sont rendus à son chevet et tous ont conclu à l'incurabilité de son mal. » À l'issue de ces confidences, le sénéchal requiert des personnages qu'ils assurent la protection de Lorient et qu'ils mettent tout en œuvre pour trouver un remède à sa maladie. Pour les convaincre, il tente d'abord de jouer sur un éventuel attachement des personnages à l'enfant qu'ils ont sauvé. Si rien n'y fait, il leur promet de l'or, beaucoup d'or et, s'ils le souhaitent, une place de choix à la cour du roi une fois que ce dernier sera majeur.

Interrogé sur l'identité des comploteurs, le sénéchal déclare ne suspecter personne en particulier (plus précisément, il soupçonne absolument tout le monde à la cour). Les personnages représentent pour lui une ultime planche de salut, d'autant qu'il se trouve de plus en plus isolé par sa paranoïa et les multiples intrigues qui se tissent autour de la couronne. À ses yeux, les personnages sont politiquement neutres et ont déjà prouvé leur valeur en sauvant l'enfant. Avant de les quitter, il insiste encore sur l'absolue nécessité de garder secret l'état de santé de Lorient.

Le régent Orgevin de Jandrepolé

Il aura peut-être quelques difficultés à cacher sa surprise de revoir son neveu. Il est en effet, avec dame Plume, le véritable instigateur de la tentative d'assassinat. C'est un homme d'âge mûr, solidement bâti et très charismatique, mais d'un naturel colérique. Il a assurément l'étoffe d'un roi, mais a hérité de sa mère un goût immodéré pour le pouvoir.

Peu de temps après le sénéchal, le régent convoque à son tour les personnages. Il leur tient un discours identique à celui d'Enguebert de Lieucèpe, leur demandant également d'assurer la protection de Lorient avec la promesse d'une très grosse somme d'or s'ils s'acquittent bien de leur mission. Il souhaite par ailleurs que lui soient rapportés les faits et gestes de toutes les personnes qui tournent autour du jeune roi. Bien évidemment, Orgevin se doute que le sénéchal va faire appel aux personnages, qui représentent pour lui une aide providentielle. En agissant ainsi, il espère pouvoir manipuler les pions mis en place par son adversaire. Aux personnages de faire leur choix. Si tout se passe bien, ils devraient se ranger aux côtés du sénéchal et commencer à nourrir quelques soupçons à l'égard du régent.

Dame Plume, la grand-mère du roi

Cette aimable vieille dame n'est pas présente à la cour, et il est peu probable que les personnages aient affaire à elle. Elle séjourne pour le moment à la forteresse de Landorel et attend qu'un messager vienne lui annoncer la mort de son petit-fils. Elle communique avec son comploteur de fils grâce à ses pigeons et va lui conseiller d'ici quelques jours de se méfier au plus haut point des

personnages. S'ils devaient menacer trop gravement leurs plans, elle quitterait sa retraite pour venir s'en occuper personnellement. Ses espions et ses assassins sont les mieux placés du royaume...

Le baron Freynal de Sourderoche

Le deuxième oncle du roi est un homme d'une trentaine d'années, athlétique et énergique, un peu fade en comparaison de son frère Orgevin. Outre sa baronnie, il est chargé de l'organisation des garnisons qui surveillent les monts Titanéens. Freynal n'a aucune velléité particulière à l'égard de son neveu et pour cause : il sait qu'un mal a priori incurable ronge l'enfant et doute qu'il puisse en réchapper. Pour l'heure, n'ayant pas obtenu le soutien de sa mère, il se consacre donc à l'art et la manière d'éliminer les régents...

Premiers pas à la cour

Les personnages disposent d'une marge de manœuvre relativement importante. À eux d'en tirer parti pour se faire une idée de qui en veut réellement à la vie du jeune roi. Si possible, attachez-vous à développer leur paranoïa naturelle en multipliant autour d'eux les personnages et intrigues secondaires. Les premiers jours passés à Blanchegarde peuvent être ponctués des événements suivants :

- Une belle courtisane tombe sous le charme de l'un des personnages et lui ouvre sa couche. Il s'agit d'une espionne particulièrement habile du duc Orgevin, chargée d'obtenir quelques confidences. En cas de besoin, elle se muera en empoisonneuse.

- Au cours d'une veillée, un garde distrait de son poste par une accorte servante permet à l'un des personnages de s'introduire dans les appartements du baron de Sourderoche. Dans un coffre, il découvre une fiole contenant un poison violent...

- Une semaine après l'arrivée des personnages, un ménestrel à l'air sournois et souffrant d'une légère claudication fait son apparition à la cour. Le rapprochement avec le boiteux évoqué par le mercenaire de la forêt de Chanteloup est presque trop évident ! Il s'agit bien du même individu, revenu à Blanchegarde pour prendre ses instructions auprès du régent. Il est à craindre que les personnages s'imaginent qu'il menace plus directement la vie de Lorient et décident de prendre les devants.

Le roi décédé

N'importe qui au château peut conter aux personnages la triste histoire du roi Faelin. Quelques années après son couronnement, le père de Lorient partit pour la forêt de Chanteloup à l'occasion d'une chasse. Il s'y enfonça très profondément, pourchassant un énorme sanglier et distançant bientôt tous ses gens, tant il mettait d'ardeur à rejoindre l'animal. Après plusieurs heures de poursuite, il parvint à acculer la bête et démonta pour l'affronter. Gravement blessé par la charge du sanglier, le roi parvint pourtant à le terrasser avant de sombrer dans l'inconscience. Il ne dut la vie qu'à l'intervention et aux soins d'une jeune femme, orpheline d'une famille de char-

bonniers, qui vivait là parmi les bêtes sauvages. Quelques jours plus tard, le roi revint par ses propres moyens à Blanchegarde, avec en croupe Arianwen, la belle qui l'avait sauvé. Au grand dam de son entourage, il annonça sa décision d'en faire son épouse.

Contre toute attente, et en dépit des prédictions alarmistes des devins de la cour, les années qui suivirent apportèrent paix et prospérité au pays d'Augrebanne. Nul n'avait jamais vu plus belle femme qu'Arianwen et la joie de vivre qu'elle affichait en toutes circonstances semblait profiter à tout le royaume. Le bonheur de Faelin fut à son comble quand elle lui annonça la naissance de leur premier enfant. Mais sa grossesse affaiblit la reine, et elle succomba en donnant le jour à Lorient. De l'avis de tous, le roi perdit alors la raison. Il s'aventura presque quotidiennement dans la forêt de Chanteloup à la recherche du fantôme de sa bien-aimée. Puis, avec le temps, ses incursions se firent moins fréquentes et il sombra peu à peu dans une profonde apathie. Il fallut qu'une guerre menace son royaume pour qu'il retrouve un peu de sa volonté et s'en retourne accomplir son devoir de roi. Jamais plus il ne devait franchir vivant les portes de Blanchegarde.

La cité des Runes

Puisque les médecins ne peuvent rien faire contre le mal qui tourmente le jeune roi, les personnages vont sans doute tenter de trouver de l'aide auprès d'un mage puissant. Laissez-les évoluer quelque temps parmi les enchanteurs et les devins de la cour. La plupart sont des charlatans et quelques-uns servent d'espions au baron de Sourderoche. Aux personnages de se montrer extrêmement prudents dans leurs demandes d'assistance aux uns ou aux autres. Il apparaît finalement qu'aucun magicien réellement compétent n'est présent à la cour. En revanche, on ne manque pas de leur parler d'Obias, le mystérieux habitant de la cité des Runes. De mémoire d'homme, il a toujours été le gardien de ce sanctuaire (qui abrite les dépouilles des rois et des princes d'Augrebanne) et on lui prête de grands pouvoirs.

La cité des Runes est à cinq ou six jours de voyage de Blanchegarde. Les personnages quittent la capitale avant les premières lueurs du jour. Le froid se fait de plus en plus vif à mesure qu'ils remontent vers le nord en direction des monts Titanéens. Après trois jours de chevauchée, ils doivent laisser leurs montures et entamer leur ascension vers le col du Hibou. Le temps se radoucit un peu et la neige commence à tomber. Encore deux jours d'une marche éreintante et ils franchissent le col, découvrant une véritable forêt de tombes. De loin en loin, des cryptes et des mausolées couverts de runes antiques percent le brouillard qui s'étend au-dessus de la vallée.

Obias l'illusionniste

En fait de mage, Obias apparaît comme un Nain vieillissant, habillé de vêtements ternes et élimés. En charge de l'entretien des tombes depuis bien trop longtemps, il vit dans une maison à l'écart de la cité des Runes et accueille joyeusement les personnages. En vérité, Obias est un illusionniste extrêmement puissant mais quel-

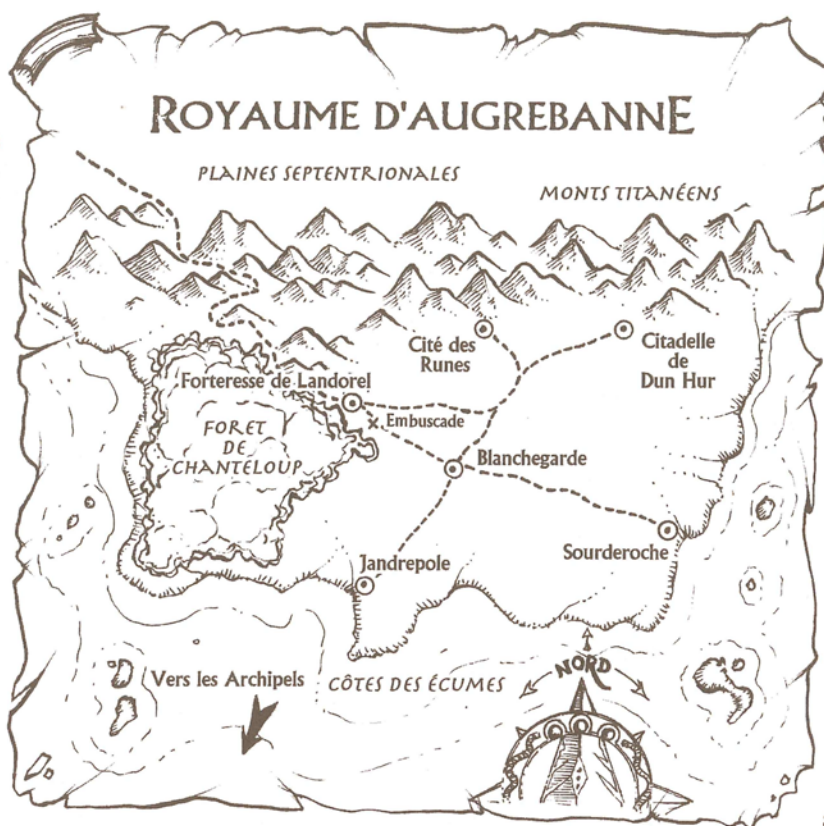
que peu affecté par la morbidité des lieux et la solitude que lui impose sa charge, à tel point que ses pouvoirs ont tendance à lui échapper. Au gré de son humeur, il fait apparaître toutes sortes d'illusions issues de son inconscient : une équipe d'ouvriers nains qui s'empresse d'ériger un caveau sur lequel s'inscrivent les noms des personnages, une meute de goules nécrophages venues troubler le dernier sommeil des souverains d'Augrebanne... Souvent, à la nuit tombée, il peuple la cité de feux follets et de dizaines de fantômes. Jouez-le comme un vieillard lunatique, parfois bougon, mais finalement attachant.

Quand les personnages décident enfin d'aborder les raisons de leur venue, l'illusionniste se renfroge et marmonne des propos incompréhensibles. Devant l'insistance de ses visiteurs, il finit par déclarer : « Qu'imaginez-vous ? Que le seul fait d'être venus jusqu'ici vous autorise à déranger ceux qui reposent en ces lieux ? Les confidences des rois ne m'appartiennent pas ! » Laissez les personnages tenter d'émouvoir leur interlocuteur et plaider la cause de Lorient. Obias, comme pris d'une soudaine lubie, s'écrie alors, l'œil brillant :

**Obias
l'illusionniste**



ROYAUME D'AUGREBANNE



« Soit, voyons si vous méritez d'entendre l'histoire des souverains défunts ! Vous m'affronterez au jeu des rois et si, par chance, l'un de vous parvient à me vaincre, j'irai consulter à votre intention les habitants de la cité des Runes ! » Le Nain les entraîne jusqu'à un vaste échiquier et leur laisse le soin de désigner leur champion. Bien heureusement pour les personnages, Obias est le plus mauvais joueur d'échecs du royaume d'Augrebanne. Toutefois, il ne manquera pas de faire usage de sa magie pour déconcentrer son adversaire (mais il suffit qu'un personnage lui en fasse la remarque pour qu'il cesse de tricher, tout penaud).

Révélation mortuaires

Battu, l'illusionniste s'éloigne en bougonnant vers le cœur de la cité. Les brumes se referment aussitôt autour de lui tandis que des murmures à peine perceptibles commencent à monter des tombes. La rumeur enfle, se fait de plus en plus sourde, et finit par se transformer en un vacarme assourdissant fait de plaintes, de pleurs et d'éclats de voix. Le calme revient enfin tandis que réapparaît Obias, épuisé et tremblant.

Plus tard, assis au coin d'un feu crépitant, Obias tire sur une pipe ouvragée : « Au regard de ce que m'ont confié les rois d'antan, les chances de sauver le petit Lorient sont bien minces. Arianwen, l'épouse de Faelin, n'était point femme, mais fée de noble ascendance. (À partir de ce moment, les volutes de fumée qui s'échappent de la pipe d'Obias prennent forme pour illustrer son récit.) Par amour pour le roi, elle provoqua l'ire de ses semblables en quittant le royaume féerique de la forêt de Chanteloup. Hélas, nulle fée ne peut vivre longtemps parmi les hommes sans se ressourcer auprès des siens. Se sachant condamnée et pour que son amour lui survive, Arianwen voulut donner un héritier au roi d'Augrebanne. L'enfantement précipita sa fin. Au moment de sa mort, elle fit promettre à Faelin de retrouver les

fées pour leur présenter Lorient et obtenir leur pardon. Mais nul être féerique ne daigna apparaître au roi et le désespoir l'emporta à son tour. Les jours du jeune Lorient sont comptés, tout autant que l'étaient ceux de sa mère. Le seul remède qui puisse le sauver est le pardon des fées et un séjour en leur royaume. »

Si les personnages posent une question au sujet du foulard que tenait Lorient lors de leur première rencontre, Obias leur révèle que l'étoffe est un cadeau d'Arianwen à son époux. « En cas de danger mortel, il lui suffisait de l'agiter pour qu'une troupe de chevaliers fées apparaisse et lui prête assistance... Je doute que Faelin s'en soit jamais servi, et plus encore que les fées aient envisagé de le secourir. »

Le jeune roi ignore tout de son ascendance féerique. Son père lui a confié le foulard pourpre peu de temps avant sa mort, lui expliquant

l'usage qu'il pourrait en faire, mais sans préciser que les guerriers qui viendraient à son aide seraient des fées.

De retour à Blanchegarde, il reste aux personnages à persuader le sénéchal de leur confier Lorient pour une expédition on ne peut plus hasardeuse. Enguebert de Lieucèpe se montre très difficile à convaincre, mais il finit par céder à leurs arguments. Après tout, il n'a guère d'autre alternative pour sauver l'enfant.

Les ombres de Chanteloup

Les personnages ont intérêt à se montrer particulièrement prudents et discrets en quittant Blanchegarde. Leur récent voyage à la cité des Runes ne sera sans doute pas passé inaperçu et il est probable que le régent fasse désormais surveiller leurs allées et venues.

La forêt de Chanteloup s'avère dense et difficile à traverser, surtout en cette saison. Il est impossible de s'y aventurer à cheval. Les sentiers sont bloqués par d'énormes congères, qui obligent à de fréquents détours. Qui plus est, n'oublions pas que les personnages voyagent avec un enfant malade, incapable de marcher trop longtemps et moins encore de franchir les innombrables obstacles naturels de la forêt. L'expédition risque de tourner rapidement au cauchemar, d'autant que les personnages ne savent pas où trouver les fées. Leur seule option est de s'enfoncer toujours plus avant dans la forêt. Agiter le foulard n'est d'aucune utilité.

Après quelques jours de voyage, alors que l'état de santé de Lorient devient de plus en plus inquiétant, de sinistres hurlements commencent à monter des sous-bois : des loups viennent de prendre la petite troupe en chasse. La meute compte une trentaine d'individus maigres et affamés. Ils pourchassent leurs proies tout le jour, sans jamais s'approcher à moins d'une centaine de mètres. À

la nuit tombée, les personnages ont le soulagement de découvrir les ruines d'une antique cité, presque entièrement recouvertes par la végétation. Ils trouvent refuge dans la seule tour encore debout, éventrée par un énorme chêne.

Les loups attendent le milieu de la nuit pour lancer l'assaut. En dépit de leur bravoure, les personnages se trouvent rapidement submergés par le nombre et contraints de battre en retraite. S'ils ont pris soin d'explorer la tour avant l'attaque des loups, ils ont découvert l'entrée d'un souterrain au rez-de-chaussée et peuvent s'y engouffrer. S'ils n'y ont pas pensé, à eux d'improviser et à vous de vous arranger pour qu'ils découvrent un tunnel quelque part dans la cité.

Souterrains et gobelins

Affamés, les loups demeurent plusieurs jours à proximité de la tour, grattant la terre autour de l'entrée du souterrain sans oser y pénétrer. Les personnages n'ont d'autre choix que de s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Après quelques heures de marche, ils découvrent des pierres luminescentes qui suppléent avantageusement aux torches. Les provisions s'amenuisent tandis qu'embranchements et culs-de-sac se multiplient. Bref, moins d'une journée après leur entrée au royaume chthonien, les personnages se trouvent perdus et affamés. Le malheureux Loriel ne cesse de frissonner et de claquer des dents.

Leurs épreuves ne font pourtant que commencer. Ces tunnels relient les ruines qui parsèment de la forêt de Chanteloup. Ils sont désormais le domaine d'un roi goblin et de ses sujets. Les galeries résonnent bientôt du grondement des tambours de guerre et des hordes de créatures simiesques s'élancent à la poursuite des personnages. Faites durer la course-poursuite aussi longtemps que vous le souhaitez. À plusieurs reprises, les personnages se dissimulent dans une galerie secondaire et laissent passer une quarantaine de gobelins vociférant, armés jusqu'aux dents. Après



Dame Plume

bien des péripéties, la petite troupe parvient sur une arche de pierre naturelle, surplombant les furieux bouillonnements d'une rivière souterraine. Derrière eux, une vingtaine d'éclaireurs se pressent à leur poursuite. En face, cinq gobelins s'avancent sur le pont, précédés par la terrifiante stature d'une Ombre des roches, enchaînée et hurlante. L'affrontement doit constituer le morceau de bravoure de ce scénario et donner aux aventuriers l'impression qu'ils ne pourront jamais s'en sortir. Cernés, alors que Loriel agit désespérément l'étoffe des fées, ils n'ont d'autre possibilité que de plonger...

Les contrées féeriques

L'eau glacée fige instantanément tout mouvement et les personnages sombrent aussitôt dans l'obscurité froide de la rivière. Ils n'ont que le temps de voir monter vers eux une pâle lueur... Après ce qui leur semble une éternité, ils se réveillent le nez dans l'herbe odorante, leurs vêtements séchés par le soleil tant espéré après plusieurs jours passés sous terre. Se redressant, ils découvrent la paisible rivière qui les a menés jusqu'ici. Le jeune Loriel dort paisiblement à l'ombre d'un arbre aux feuilles bleutées.

En remontant la rivière, les personnages parviennent rapidement à un lac aux eaux pures et limpides, où se jette une impressionnante cascade depuis le haut d'un plateau. À leur grand étonnement, le lac ne reflète pas la chute d'eau mais une extraordinaire forteresse, blanche et effilée, surmontée de centaines d'oriflammes claquant au vent. L'entrée du château féerique semble dissimulée par la bruine qui s'élève au bas de la cascade. En s'avançant au bord du lac, les personnages s'aperçoivent que sa profondeur ne dépasse pas trente centimètres sur toute sa surface, de sorte qu'on peut aisément le traverser sans avoir à nager. Parvenus au pied du plateau, les personnages discernent alors une silhouette gigantesque qui s'avance derrière la cascade. Un guerrier de pierre haut d'une dizaine de mètres se

dresse devant eux, ruisselant. Le temps s'arrête un instant tandis que la statue pose sur les personnages son regard minéral. Puis, s'inclinant et étendant ses bras immenses, il écarte le rideau d'eau de la cataracte et s'immobilise...

Une fois la cascade franchie, les personnages découvrent un paysage à ciel ouvert, fait de bois et de collines. Au loin s'élève la forteresse qu'ils ont vu se refléter dans le lac. Franchissant le pont-levis, trois cavaliers viennent bientôt à leur rencontre. Il s'agit d'une femme de grande beauté, escortée par deux chevaliers aux armures étincelantes d'or et d'argent. Ils s'immobilisent à quelques mètres et attendent. Aux personnages de défendre la cause de Loriel. C'est à vous de juger en toute impartialité s'ils éprouvent un quelconque sentiment pour le petit roi. Si leur plaidoyer échoue, le paysage et les fées s'évanouissent aussitôt, remplacé par le froid et la neige d'une clairière de la forêt de Chanteloup, jonchée de cadavres gelés et de la carcasse noircie d'un carrosse... Si leur discours parvient à toucher le cœur des fées, un chevalier descend de sa monture et dépose Loriel dans les bras de la dame. Elle s'adresse alors aux personnages : « Votre geste a su nous faire oublier la douleur que nous causa jadis le père de cet enfant. Il est désormais des nôtres et doit rester ici quelque temps avant de s'en retourner réclamer le royaume qui lui revient. Allez en paix! »

L'enfant roi

Les personnages se retrouvent à la lisière de la forêt, seuls. À eux de décider s'ils rentrent les mains vides à Blanchegarde ou s'il est plus prudent de quitter le royaume d'Augrebanne. S'ils retournent à la capitale, ils devront s'expliquer auprès du sénéchal et verront peu à peu la tension monter à la cour. Finalement, Loriel ayant disparu, le duc Orgevin décide de se faire couronner. Les choses dégénèrent quand le baron de Sourderoche accuse son frère d'avoir payé les personnages pour faire disparaître son neveu. Une nuit, les partisans de Sourderoche investissent les appartements du régent pour le contraindre à renoncer au trône. Les couloirs de Blanchegarde résonnent bientôt du bruit d'affrontements confus.

Au moment critique, alors qu'un début d'incendie ravage le dernier étage du donjon, Loriel fait son apparition dans la cour du château. Il est accompagné d'une vingtaine de chevaliers fées. Le roi n'est plus l'enfant fiévreux qu'ont connu les personnages, mais un adolescent charismatique, un foulard pourpre noué autour du bras, venu réclamer son trône. À l'annonce de son retour et au vu des êtres féeriques qui l'accompagnent, les soldats jettent leurs armes et tous s'inclinent devant l'enfant roi. « Je suis Loriel d'Augrebanne. Jadis, mon père, le roi Faelin, captura le cœur d'une fée et l'emporta loin des siens. En ce jour, ils lui ont pardonné. Je suis Loriel des Fées »

Aux personnages d'accompagner les premiers jours de règne de Loriel des Fées. Soyons certains que les serpents de Blanchegarde ne leur laisseront guère de repos!

Olivier Bos et Luis Manuel Da Silva
Illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

L ES PNJ

Pour AD&D2

► Les loups

AL NM; CA 6; DV 3; pv 15; Dégâts 2-8.

► Les gobelins

AL LM; CA 6; DV 1; pv 5; Dégâts 1-6 (lance ou épée courte).

► L'ombre des roches

Voir le Bestiaire monstrueux, p. 219.

► Les chevaliers fées

Guerriers niv. 6; AL LN; CA 0; pv 40; Dégâts 1-10.

► Soldats et chevaliers de Blanchegarde

Guerriers niv. 1 à 3; AL LN; CA 6; pv 5 à 15; Dégâts 1-8.



DARK EARTH

L'enlèvement

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs de tous niveaux d'expérience, désireux de découvrir l'univers de « Dark Earth ».

Il leur offrira une première confrontation avec les Abords et les dangers de l'Obscur et leur demandera d'exercer toute leur sagacité et leur capacité de résistance !



L'histoire en deux mots

Taïphis, émissaire du stallite de Nâh, aime les femmes, et en particulier Sara, la fille d'un prôneur nommé Donello. Malheureusement, Taïphis doit bientôt quitter Phénice et la jeune fille reste totalement insensible à ses charmes. Poussé par son obsession, il engage un marcheur sans scrupules du nom de Ricus afin de la faire enlever. Mais à leur tour, victime et ravisseur sont capturés dans les Abords par une bande de maraudeurs. Découvrant qui est Sara, leur chef, Shrann, un Phénicien exilé du stallite immortel, conçoit un plan pour se venger de ceux qui l'ont banni. Témoins impuissants du rapt, les personnages sont sollicités par un père éploré afin de sauver la jeune fille.

Au terme d'une brève enquête, ils suivent sa piste dans les Abords, sont capturés à leur tour et découvrent le plan de Shrann. À partir de ce moment, c'est une véritable course contre la montre qui s'engage pour sauver Phénice.

Introduction : une soirée agitée

Depuis quelques jours, un vent froid venu du nord s'est abattu sur Phénice. En cette fin du Souffle, il annonce la neige pour bientôt. La nuit est calme dans le quartier de la Chapelle, que les personnages traversent rapidement pour rejoindre leur logis après une soirée un peu arrosée. Hormis quelques passants noctambules vaquant à leurs occupations, les rues sont désertes. Alors qu'ils débouchent sur une voie plus large, nos héros aperçoivent une jeune fille drapée dans un lourd manteau de fourrure. Elle sort d'une maison cossue où une lumière pâle brille

encore à l'étage. Sous le capuchon, on devine un joli visage encadré par de longs cheveux blonds. D'un sourire, elle salue les personnages, les croise sans un mot et disparaît dans une petite ruelle perpendiculaire. Sa beauté juvénile attirera sûrement le regard des hommes du groupe, qui la voient s'éloigner comme un joli fantôme surgi dans la nuit glaciale. Soudain, un cri déchire le silence. Vite étouffé, il semble provenir de la ruelle où la jeune fille s'est engouffrée. En se précipitant, les personnages ont juste le temps d'apercevoir la lourde porte d'une sorte de hangar que l'on referme en toute hâte. Elle paraît bloquée, et de l'intérieur parviennent quelques bruits de lutte. Briser une des fenêtres opaques, défoncer la porte de fer (Forcer 3R) ou crocheter la serrure rudimentaire (Technique : métal 2R) va leur faire perdre un peu de temps. Le ravisseur en profite pour sortir par la porte de derrière et libérer le cerbère qu'il avait pris la précaution d'emmener avec lui pour se débarrasser d'éventuels poursuivants.

Aussi, en déboulant dans l'atelier d'un artisan ferronnier encombré de bric-à-brac, les PJ font face à un molosse aux crocs luisants et aux babines retroussées. Il leur interdit le passage et, à leur premier mouvement, s'élance sur la personne la plus proche. Qu'ils fassent le tour du bâtiment ou qu'il affrontent l'animal, cet intermède leur fait perdre la piste du malandrin... Il ne leur reste plus qu'à prévenir le foyer voisin des événements qui viennent de se dérouler.

La détresse d'un père

L'aube est déjà loin quand on frappe à la porte de l'un des personnages. Ses visiteurs sont l'un des veilleurs du foyer où ils ont signalé le rapt et un prôneur au regard triste. Pather Donello est le père de Sara, la jeune fille qui a été enlevée. Il a demandé aux gardiens du feu de le conduire chez

les témoins du drame afin d'entendre leur version. Quand le prôneur a signalé la disparition de sa fille, tôt ce matin, les enquêteurs ont tout de suite fait le rapprochement avec ce qu'avaient vécu les PJ. Maintenant, c'est un homme abattu par cet enlèvement qu'il ne comprend pas qui supplie son interlocuteur de coopérer avec les gardiens du feu. Tout ce qu'il sait, c'est qu'elle voyait souvent un jeune antéquaire de la Chapelle, un certain Steffan. C'est chez lui qu'elle devait se rendre hier au soir, contre l'avis de son père qui refuse qu'elle fréquente ce « bon à rien ». Les veilleurs veulent lancer d'importantes recherches à travers toute la ville. Les visiteurs posent encore quelques questions de routine, puis retournent à leur enquête, laissant le personnage avec le souvenir de la détresse du prôneur et le regret de n'avoir pu rien faire la veille au soir.

La journée avançant, on ne parle plus que de cet événement dans tout le stallite. Les gardiens du feu furentent partout et rameutent leurs indicateurs... sans succès. On murmure qu'aucune demande de rançon n'a été faite, on parle des réseaux de prostitution de la Ceinture de Nux... Et Pather Donello fait proclamer partout qu'une récompense conséquente attend celui ou ceux qui ramèneront la jeune fille saine et sauve.

À la recherche d'indices Steffan

Les personnages devraient au moins penser à aller voir Steffan. Sa maison est, coïncidence, celle d'où sortait l'adolescente la veille. C'est un jeune homme frêle, au regard doux. Il leur ouvre sa porte, mais reste méfiant. Il craint qu'ils soient envoyés par Pather Donello afin de l'accabler de reproches... ou pire ! Rassuré sur leurs intentions, il se montre beaucoup plus accueillant. La dispa-

rition de la jeune fille l'a plongé dans une profonde dépression. Il ne sait rien de ce qui a pu se passer. Sara et lui s'aiment et se voient « en cachette ». Il est prêt à tout pour la retrouver. Il presse les PJ de questions et propose même de les accompagner s'ils signalent leur intention de faire des recherches. L'amour est la seule motivation de cet idéaliste romantique. Maladroit, plus à l'aise dans son atelier que dans la vie réelle, il peut s'avérer un poids pour les personnages qui accepteraient sa proposition, encombré d'équipement inutile, gaffant et se prenant les pieds dans tous les tapis qui traînent !

La voix de son maître

Une autre piste est celle du chien que le ravisseur a laissé derrière lui. Si les personnages ont la possibilité de vérifier, il porte un tatouage à l'intérieur de la cuisse gauche. Pour quelqu'un qui habite Phénice (c'est le moment de faire jouer ses relations ou sa connaissance des quartiers du stallite), il fait référence à un chenil près de la halte des Lointains. On y dresse des cerbères qui accompagnent les marcheurs dans l'Obscur. Là, en interrogeant directement les vendeurs, on peut apprendre qu'un jeune chien a disparu il y a trois jours. Une enquête est en cours et les soupçons se portent sur l'un des dresseurs, un certain Malek. On pense que le cerbère aurait pu être vendu au marché noir à un particulier, ce genre de trafic étant malheureusement assez courant. C'est effectivement ce qui s'est passé, mais il faudra sans doute pas mal de temps pour faire avouer l'homme en question, si les personnages peuvent l'interroger. Dans ce cas, il les lancera sur la piste de Ricus.

L'indice

La journée s'achève sans qu'on ait trouvé trace de Sara. Dans la taverne où les PJ ont l'habitude de se rendre, les rumeurs vont bon train. Ils délibèrent sans doute aussi sur le sujet quand un fouineur sale et débraillé s'assied à leur table. Il se nomme Cavade, une vague connaissance qui travaille au déchargement des caravanes à la halte des Lointains. À voix basse, il s'adresse aux personnages : « J'prendrai ben un p'tit verre... et j'suis sûr que vous aimeriez entendre ce que j'ai à vous dire... à propos d'une certaine demoiselle. » On raconte que les personnages ont été témoins du rapt et le fouineur pense donc qu'ils s'intéressent à la récompense. Contre quelques lux tout de suite, il a des informations. « Vous trouverez pas la fille dans Phénice, parce qu'elle y est plus ! Ce matin, y a un marcheur qu'on connaît, un de ceux qui traficotent, qu'a quitté le stallite aux lueurs avec le premier convoi pour les mines. Et il était accompagné... » Cavade n'a pas pu voir le visage de l'autre sous son masque filtrant, mais il semblait ivre ou malade, et il a fallu le monter sur l'un des chariots. Le marcheur s'appelle Ricus. C'est un contrebandier connu dans les haltes pour sa faible moralité.

Les personnages peuvent maintenant partager ce renseignement avec les gardiens du feu, qui lanceront une battue à laquelle les PJ pourront participer, ou jouer leur propre carte et viser la récompense.

Enquête dans les Abords

Si les personnages préviennent les miliciens, un vigilant du nom de Trois-Coups les emmènera aux mines pour vérifier leurs dires. De là, trois autres les rejoindront, et une véritable chasse à l'homme sera organisée. Il ne faut que quatre heures pour rejoindre la mine où se rendait le convoi. Une enceinte circulaire aux tours de métal montées sur des pylônes renferme trois bâtiments de pierre. Une dizaine de familles s'y entassent et exploitent à grand-peine un filon de fer. Les immenses feux des forges illuminent la pénombre qui règne à cette distance du stallite. En s'identifiant comme Phéniciens, par exemple à l'aide de leur cristal, les PJ peuvent rentrer sans encombre. Le convoi est encore là, chargeant la production de tout un mois de labeur. Son convoyeur-maître, un colosse hirsute nommé Tire-Gueule, veille au bon déroulement des manœuvres. Les personnages apprennent de sa bouche qu'effectivement, le marcheur et son compagnon ont voyagé jusqu'ici avec le convoi. Mais ils sont partis peu après leur arrivée pour s'enfoncer vers le sud, le long d'une piste mal tracée. Le convoyeur n'en sait guère plus, Ricus étant peu bavard, et son compagnon encore moins. Celui-ci était cagoulé et affublé d'un long manteau, mais il est à peu près sûr qu'il s'agissait d'une femme, à cause de sa stature. Selon Tire-Gueule, ils ne devaient pas aller bien loin, car ils sont partis avec peu de vivres et d'eau. Avec quelques heures de retard, il ne reste plus aux personnages qu'à se lancer à leurs trousses...

Sur la piste

À partir de maintenant, vous devez faire ressentir aux personnages un sentiment d'oppression et d'insécurité. Ils sont désormais dans l'Obscur, à une dizaine de kilomètres de Phénice. Le Souffle s'achève et déjà les prémices du Frige le remplacent. La lande désolée où ils s'enfoncent est balayée par des vents violents et des nuages de poussière nauséabonds. Le froid se fait plus mordant et une pluie noire s'abat parfois en rafales. Des amas de rochers et des crevasses surgissent brusquement des ténèbres. Il est nécessaire de maintenir une tension permanente liée à l'environnement. Ces reflets que l'on aperçoit, ne seraient-ce pas les yeux d'une meute de vaulpes affamées ? Si vous le désirez, faites intervenir ces sales bêtes pour effrayer un peu plus les personnages. Elles n'oseront certainement pas attaquer un groupe entier, elles n'ont pas encore assez faim ! En tout cas, n'hésitez pas à recourir à un test de Survie afin de bien souligner les dangers et difficultés que présentent un voyage dans l'Obscur.

Dans ces conditions, la piste du ravisseur s'avère difficile à suivre. Il faut avancer avec précautions pour ne pas la perdre. Au bout de deux heures de marche harassante, du sommet d'une dernière colline, les PJ découvrent une petite vallée rocheuse encaissée. Là, la lueur blafarde d'un feu de tourbe jaillit de la gueule béante d'une caverne. Et la piste y mène tout droit.

Le point de rendez-vous

La grotte est le refuge habituel d'un chasseur. Un tas de reg séché qui sert de couche, un âtre d'où

Les environs de Phénice

Les personnages ont quitté le plateau de Silice et sont actuellement à une dizaine de kilomètres à l'est de l'avant-poste de la Faille. Ils sont donc plongés en plein dans l'Obscur, même si la région n'est pas totalement invivable. Le stallite est encore assez proche pour que l'on aperçoive sa lumière au loin.

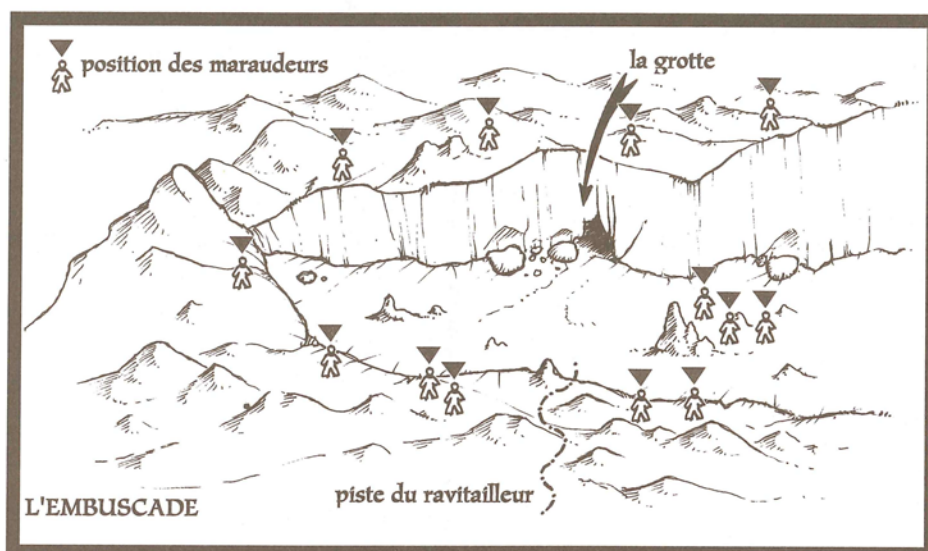
Pour cette région en cette saison, appliquez les caractéristiques suivantes.

- Temps de survie : semaine.
- Modificateur final d'hostilité : -4, divisé en
 - spécial : 0 ;
 - froid : -1 ;
 - poussières/vents : -1 ;
 - faim : -1 ;
 - soif : 0 ;
 - obscurité : -1.

s'échappe une fumée épaisse, un coin où sont jetés couvertures, vêtements de rechange et bidons d'eau en constituent l'aménagement. Taïphis attend ici de prendre livraison de la jeune fille. Il a laissé sa caravane à deux kilomètres au sud. Ricus n'étant pas encore là, il reste sur ses gardes. En fait, le marcheur et sa victime ont été capturés en route par des maraudeurs qui, depuis, surveillent discrètement les environs. Surprendre le Nahéen est des plus malaisé ; les pentes sont glissantes et abruptes et c'est l'arme au poing que les personnages risquent de le trouver. Dans la caverne, aucune trace de Ricus ni de Sara, juste cet homme à la peau sombre et au manteau coloré, avec un étrange turban fermé par un diadème en forme de serpent comme couvre-chef. Prudent, il cherche à éviter un affrontement où il aurait le dessous. Les PJ auront du mal à en tirer quoi que ce soit. Manipulateur et perfide, il cherche à savoir ce qu'ils ont découvert et nie en bloc s'il est accusé. Il invente même un gros mensonge pour expliquer sa présence ici, si nécessaire. Et si les personnages sont accompagnés par un gardien du feu (ou si l'un d'eux fait partie de ce corps), il argue de sa condition d'émissaire de Näh pour éviter les questions.



Taïphis



Il reste alors un problème de taille : rejoindre Phénice sans équipement de survie et sans armes. Il faudra être extrêmement discret pour les récupérer dans l'épave... ou très éloquent pour convaincre un exilé moins haineux que les autres de leur donner un coup de main. Shrann parti, ses hommes sont livrés à eux-mêmes et plus faciles à manipuler. Une autre option est de se libérer par la force. Même s'ils sont nombreux, les maraudeurs sont des combattants médiocres. Une fois armés, les personnages ont peut-être leur chance, à condition de monter un plan efficace (les séparer, les attirer dans une étroite coursive et les prendre à revers, détruire le générateur pour profiter de l'obscurité...). Cela peut être prétexte à mettre en scène un combat homérique dans le décor fantomatique de l'épave et de ses environs. Taïphis partira rejoindre sa caravane sans demander son reste, si les PJ lui en laissent la possibilité. Mais ils n'ont sans doute pas envie de traîner un prisonnier derrière eux dans leur course pour rejoindre Phénice.

Retour vers la lumière

L'obscurité et le froid règnent autour du vieux cargo. Au loin, la lumière miraculeuse déclinante indique l'emplacement de Phénice. Dans des conditions épouvantables, les personnages doivent se dépêcher de rejoindre le stallite. S'ils doivent s'aventurer sans eau et sans vivres, avec un minimum d'équipement à travers l'Obscur, leur tentative est vouée à coup sûr à l'échec. Mais ils peuvent trouver tout le nécessaire dans l'épave, entre autres leur équipement personnel. Avec un peu de chance, ils peuvent atteindre l'avant-poste de la Faille ou tomber sur un groupe de chasseurs qui sillonnent les Abords. Si les PJ parviennent à les convaincre de les aider, ou si Trois-Coups les accompagne, ils peuvent gagner un temps précieux, surtout aux portes du stallite. C'est maintenant une course contre la montre qui s'engage. Il faut une bonne journée pour rejoindre Phénice, mais Shrann est lui-même ralenti par la présence de Sara. Les personnages vont devoir faire appel à toutes leurs ressources physiques et morales pour effectuer ce périple en un temps record. Un nouveau test de Survie peut s'avérer

Soudain, un bruit de rocaillles retentit à l'extérieur et une voix impérative appelle : « Sortez tous ! Jetez vos armes et levez les mains ! Nous sommes assez nombreux pour vous obliger à obéir ! Allez, vite ! » La détonation d'un mousquet à rugissement ponctue cette déclaration. Les maraudeurs ont décidé de passer à l'action. Ils sont treize, correctement armés. La situation est délicate. Si les PJ hésitent, Taïphis est le premier à se rendre. Au cas où ils seraient accompagnés de vigilants, ceux-ci tentent une sortie et, après un bref échange de tirs, sont abattus ou blessés. Ils sont nettement surclassés en nombre et en fusils. S'il est là, Trois-Coups décide alors sagement de déposer les armes.

Dans les griffes des maraudeurs

Shrann est le chef d'une communauté d'exilés qui a élu domicile dans la carcasse rouillée d'un cargo de l'Avant. L'épave est couchée sur le flanc. Le métal érodé a laissé des ouvertures béantes, comme autant d'entrées pour cette caverne de fer. Les bannis sont au total une trentaine, mal nourris, le regard vague, équipés d'armes archaïques et de quelques mousquets volés à des caravaniers. Shrann s'est imposé par son intelligence et ses connaissances. En bon inventeur fou, il a retapé ce qu'il a pu, en particulier un générateur à fuel alimenté par les immenses réservoirs du navire qui dispense une lumière jaunâtre et rare dans les entrailles de leur repaire. Le bruit régulier de la machinerie gronde en permanence et fait vibrer les parois glacées. Shrann dirige son petit royaume en despote. C'est devant lui que sont amenés les prisonniers. De son trône constitué d'un enchevêtrement de tuyaux de cuivre, il leur jette à peine un regard et fait signe de les emmener. Entravés, ils sont conduits à travers un dédale de coursives pourries, sous les insultes des exilés, vers une salle de la poupe, fermée par une porte de fer à volant. C'est l'ancienne salle des machines, colossale et pleine de recoins et de débris rongés par la rouille. Ils y retrouvent... Ricus et Sara ! La jeune fille est encore sous l'effet des drogues que le marcheur lui a fait avaler et reste apathique, comme hypnotisée. Ricus reconnaît immédiatement Taïphis, et leur discussion donne aux PJ le fin mot

de cette histoire d'enlèvement. Après environ une heure, la porte s'ouvre sur une lumière violente. On distingue dans l'embrasement un Shrann au regard de dément et, derrière, sa garde lourdement armée d'épieux et d'arbalètes. Il tient dans ses mains un coffret de cuivre et fait saisir Ricus et Sara. Résister est une folie, les maraudeurs ont tôt fait de repousser quiconque voudrait s'interposer. « Aujourd'hui, l'heure de la vengeance a sonné !, clame l'ex-inventeur. Cette fille sera mon sauf-conduit. Merci de me l'avoir amenée. Je la restituerai moi-même à son père... avec ce cadeau !, dit-il en désignant sa boîte. Un gaz mortel et un mécanisme infernal, tout deux de ma composition. Boum ! Et alors adieu promoteurs, adieu juges ! Puis il saisit le bras de Ricus. Quant à toi, j'ai besoin de ton cristal ! » Hurlant, le marcheur est arraché à la cellule. Le sas se referme...

L'évasion

En se faisant passer pour le sauveur de Sara, Shrann compte pénétrer dans la Marche des Lumières afin d'y déposer son engin de mort. Les PJ doivent absolument l'en empêcher. Ils ont plusieurs solutions pour s'évader. S'ils sont patients ils peuvent, dans l'obscurité de leur prison, user leurs liens contre un éclat de fer rouillé puis, avec les débris de métal qui traînent ça et là, tenter de percer la coque pourrie vers l'extérieur. Taïphis est plutôt d'avis d'attendre que ses caravaniers s'inquiètent de son absence et se lancent à sa recherche. Ils viendront alors en force pour le libérer, et le groupe pourra profiter de la confusion qui régnera à bord pour s'enfuir. Ce n'est qu'une question de temps. Hélas, c'est justement ce dont ils manquent ! Dernière possibilité, les maraudeurs s'amuse parfois à lâcher leur prisonniers dans l'Obscur pour les chasser comme des animaux. Un personnage adroit peut leur échapper dans le chaos rocheux et revenir délivrer ses compagnons. Soyez souple, écoutez les plans des PJ et récompensez leur astuce en leur laissant une chance de s'enfuir.



Shrann

utile afin d'augmenter la tension des personnages, mais ils ne devraient pas rencontrer d'autres difficultés sur leur chemin de retour.

Confrontation

À l'entrée, il faut se faufiler entre les colonnes des personnes qui rejoignent Phénice avant la nuit complète. Tout le monde ne parle que du marcheur qui vient de ramener la fille de Pather Donello. Ils sont tout de suite partis vers la Marche des Lumières, accompagnés par une forte escorte. Les personnages ont tout intérêt à raconter leur histoire aux gardiens du feu de la halte afin de quérir leur secours pour arrêter l'imposteur. C'est au pas de course qu'ils vont essayer de rejoindre les appartements de Donello. S'ils ne sont pas accompagnés de gardiens du feu, ils risquent de devoir expliquer leur empressement aux patrouilles du quartier, et avoir encore plus de mal à pénétrer dans cet endroit réservé à l'élite, la Cité interdite. Mais dans des conditions aussi particulières, et après des palabres qui leur paraîtront interminables, les personnages sont auto-

risés à se rendre chez le prôneur. C'est accompagné par un membre des phalanges basaltiques qu'ils atteignent leur destination. La maison de Pather Donello, suspendue au-dessus du volcan, est brillamment éclairée et le bruit de nombreuses voix s'en échappe. Les PJ déboulent au milieu d'une réception improvisée. En tout, il y a une cinquantaine de prôneurs et, dans un coin, une Sara encore sous le choc, assise dans un fauteuil, avec Steffan auprès d'elle. Aux côtés de son père, ils aperçoivent Shrann se livrant à des mondanités ; mais aucune trace de la boîte. Dès qu'ils les voit, le maraudeur cherche à s'enfuir en bousculant les convives, semant un désordre indescriptible. Mais les personnages bloquent l'unique issue de la pièce. Acculé, Shrann éclate d'un rire dément, sûr que sa vengeance s'accomplira même s'il doit mourir. Il se jette l'arme au poing sur ses poursuivants.

En réfléchissant un peu, les PJ devraient se douter que la machine infernale est certainement cachée dans la salle de réception. Elle est sous une table, dissimulée par une grande nappe. Un inquiétant « tic-tac » en émane. En l'ouvrant, on découvre une bonbonne de verre contenant un liquide bleuté, et un enchevêtrement de fils qui la relie à un mécanisme d'horlogerie en laiton. Un

inventeur ou un anténaire astucieux peut réussir à arrêter le mécanisme (Technique : métal 3R). Sinon, il reste la gueule du volcan, qui est toute proche. Le fond de la pièce est constitué d'une verrière donnant sur le cratère. Mais celle-ci ne s'ouvre pas, il faut la briser (Forcer 3R). C'est là que se réfugie Shrann. Illuminé par les lueurs orangées de la lave, le dément livre son dernier combat. Si les personnages parviennent à fendre la verrière, elle s'écroule dans un déluge de verre, entraînant le maraudeur hurlant avec elle. Les retrouvailles entre le père et la fille s'achèvent dans la plus grande confusion.

Conclusion

Pather Donello ne sait comment prouver sa reconnaissance aux PJ. Gageons que eux sauront ! Cependant, n'oubliez pas que les lux sont encore peu répandus et on peut très bien les gratifier d'un service ou d'objets utiles. Mais surtout, il se sont fait un ami fidèle parmi la justice phénicienne, et ça, cela n'a pas de prix...

Christophe Valla

illustration : Éric Puech

plan : Cyrille Daujean

L ES PNJ

Pour Dark Earth

► Le cerbère

Voir p. 37 du livret *Les périls de Sombre-Terre*. Ce spécimen a Hargne 3, Agresser 3 et Vie 11.

► Pather Donello

Père de Sara, il siège au palais de justice. Âgé d'une cinquantaine d'années, le front haut et dégarni, c'est un homme sympathique, prêt à tout pour retrouver son unique enfant. De haute extraction sociale, il loge dans la Cité interdite.

Capacités et talents : Prestance 2 (Influencer 3), Hargne 2, Agilité 1, Force 1, Résistance 1, Sens 1, Trempe 3 (Motiver 3).

Aptitudes et connaissances : Communication 4 (Éloquence 6), Érudition 3, Technique 1, Survie 1, Relations 3 (le palais de justice 5), Arts martiaux 1.

Vie : 9

► Ricus

Marcheur sans scrupules, contrebandier sans envergure, c'est un minable qui, pour de l'argent, a accepté d'enlever Sara et de la livrer à Taïphis.

Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 2 (Agresser 3), Agilité 2, Force 2, Résistance 3, Sens 2, Trempe 2 (Surmonter 3).

Aptitudes et connaissances : Communication 1, Érudition 1, Technique 2 (Métal 1), Survie 3 (l'Obscur 2), Relations 1, Arts martiaux 2 (Couteau 3).

Vie : 13

► Taïphis

Marchand venant de Nâh, il joue également le rôle d'émissaire diplomatique entre les deux stallites, et il se sert de ce statut pour se protéger. Son principal défaut ? Ce bellâtre au regard de braise et à la fine moustache est obsédé par les femmes. Il a rencontré Sara lors d'une réception et, fasciné par sa beauté,

il la veut à tout prix... Fourbe, son intérêt est sa seule préoccupation.

Capacités et talents : Prestance 4 (Séduire 3, Impressionner 3), Hargne 1, Agilité 2, Force 1, Résistance 2, Sens 2, Trempe 2.

Aptitudes et connaissances :

Communication 2 (Baratin 3, Marchandage 5), Érudition 3, Technique 1, Survie 1, Relations 1, Arts martiaux 3 (Palache 3).

Vie : 10

► Shrann

Inventeur, il a été exilé pour avoir causé la mort de plusieurs personnes avec ses expériences sur les gaz. Son exil n'a en rien arrangé sa folie ! Grand et fort, le regard trop clair et presque hypnotique, il exerce une véritable fascination sur ses troupes. Shrann projette de ramener la jeune fille en se faisant passer pour son sauveur, afin de poser une machine infernale dans le quartier des Lumières. Fou mais minutieux, il pense même à voler le cristal de Ricus pour s'identifier et pénétrer dans le stallite.

Capacités et talents : Prestance 2 (Impressionner 3, Influencer 2), Hargne 3 (Agresser 2), Agilité 2 (Esquiver 3), Force 2 (Lancer 1), Résistance 2, Sens 2, Trempe 2 (Motiver 2).

Aptitudes et connaissances : Communication 1 (Baratin 3), Érudition 3, Technique 3 (Chimie 4, Métal 2), Survie 2 (l'Obscur 2), Relations 0, Arts martiaux 3 (Tranchoir 4).

Vie : 12

► Sara

15 ans, trop jeune, trop belle, c'est la victime de la folie des autres. Elle fréquente un jeune anténaire sans le sou, Steffan, à la grande colère de son père.

Capacités et talents : Prestance 3 (Séduire 2), Hargne 1, Agilité 2, Force 1, Résistance 2, Sens 3 (Observer 2), Trempe 2.

Aptitudes et connaissances :

Communication 2 (Empathie 2), Érudition 2 (Lettres 1, Coutumes prôneurs 1), Technique 0, Survie 1, Relations 2 (la Cité interdite 1, la Chapelle 1), Arts martiaux 0.

Vie : 10

► Steffan

Amoureux de Sara, c'est un gentil garçon, plutôt gaffeur mais plein de bonne volonté. Charmant, il est passionné par l'Avant et émet théories sur théories, toutes ridicules, sur cette époque. C'est plus un poète qu'un scientifique !

Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 1, Agilité 1 (Esquiver 2), Force 1 (Lancer 2), Résistance 2, Sens 3 (Observer 2), Trempe 2 (Motiver 1).

Aptitudes et connaissances : Communication 2 (Marchandage 1), Érudition 2 (Lettres 1, l'Avant 2), Technique 1 (Métal 1), Survie 0, Relations 1, Arts martiaux 1.

Vie : 10

► Les maraudeurs

Déguepillés, affamés, ils sont presque totalement sous l'emprise de Shrann. Ils sont une trentaine, dont onze femmes et enfants. Tous ne sont pas mauvais, mais ils n'ont qu'un seul but : survivre un jour de plus.

Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 2 (Agresser 3, Surprendre 3), Agilité 2 (Camoufler 2, Esquiver 1), Force 2 (Forcer 2, Lancer 2), Résistance 2, Sens 2 (Surveiller 2), Trempe 2.

Aptitudes et connaissances :

Communication 1, Érudition 0, Technique 1, Survie 3 (l'Obscur 3), Relations 0, Arts martiaux 2 (Tranchoir 3, Esponton 3).

Vie : 11

VAMPIRE

El Desdichado

Ce scénario non linéaire s'adresse à des joueurs et à un Conteur plutôt expérimentés.

Les événements sont présentés dans un ordre logique, mais leur articulation précise dépendra surtout des actions des personnages. La possession du « Players Guide to the Sabbat », ainsi que celle de « Mummy second edition » et de « The Inquisition » est conseillée. Un guide de la Sicile peut également s'avérer utile.



BERON 137

Chimères

El Desdichado est ce que la société vampirique peut produire de plus dangereux et de plus imprévisible : un Malkavian antitribu, un individu néfaste et retors, échappant à tout contrôle. À l'heure actuelle, l'Europe n'est pas, on le sait, le terrain de prédilection du Sabbat. Son implantation en Italie peut toutefois être jugée satisfaisante. Milan, notamment, est le territoire de l'archevêque Giangaleazzo, un Lasombra de la 7^e génération. El Desdichado était autrefois protégé, au temps où le prince pensait encore pouvoir faire quelque chose de lui. Ce temps est maintenant révolu. Volant de ses propres ailes, le Malkavian a décidé d'offrir la Sicile à son maître pour revenir dans ses bonnes grâces. Il ne sait pas, ou feint d'ignorer, que l'archevêque a mis sa tête à prix, jugeant sa conduite trop dangereuse, même selon les critères du Sabbat. Privé d'appuis vampiriques, mais pas de ressources, El Desdichado (qui prétend avoir inspiré à Nerval le poème éponyme, lorsqu'il n'affirme pas être Nerval lui-même) est parvenu à s'attirer les bonnes grâces de Proserpo, une momie, et à infiltrer un cénacle de l'Inquisition. Arrivé il y a peu à Palerme, il s'est mis en tête de devenir le nouveau prince de la ville. Son offensive a déjà commencé.

Froide nécessité

À Palerme, le prince Gesualdo a besoin d'aide. Trois des quatre Toréador qui l'accompagnaient sont morts. « Jusqu'à présent, écrit le prince à Villon, ma ville vivait en paix. En sept jours, la quiétude a fait place à l'horreur. Plus que jamais

en cette heure funeste, j'ai besoin de ton soutien. » En termes clairs mais concis, Gesualdo demande à Villon de lui envoyer quelques-uns de ses meilleurs sujets pour l'aider à faire face à la crise. Il refuse, explique-t-il, d'en appeler aux princes des villes italiennes par crainte de perdre toute crédibilité à leurs yeux. Hormis lui-même et son dernier conseiller, les seuls vampires vivant en permanence à Palerme sont trois jeunes Nosferatu. Gesualdo refuse de les incriminer. « D'ailleurs, conclut-il, je pense avoir reçu ce soir même la preuve de leur innocence. J'ai tout lieu de craindre, ami très cher, que la Société de Léopold ait tourné son regard vers notre île. » Sans perdre un instant, Villon (ou tout autre prince ami des Toréador auquel les PJ seraient susceptibles d'obéir) arrange les préparatifs d'un voyage jusqu'à Palerme. Quelques heures plus tard, les personnages prennent un vol de nuit pour l'Italie. Les paroles de leur prince leur reviennent en mémoire : Gesualdo est un monarque d'une délicatesse et d'une culture sans égale en Sicile, et son tempérament fait un étrange contraste avec la rudesse des lieux. Sans doute était-il trop faible, trop naïf, pour occuper les fonctions qui sont les siennes aujourd'hui. Sans doute aussi quelqu'un s'en est-il rendu compte. Bientôt, la voix d'une hôtesse annonce aux passagers que l'île est en vue. Palerme scintille dans la nuit hivernale.

Tout va mourir

Gesualdo accueille les personnages dans une immense villa à la périphérie de la ville. À l'intérieur, tout n'est que foisonnement baroque : sculptures d'anges foudroyés, tableaux du Caravage

(des originaux, précise fièrement le prince), meubles rococos et colonnes à l'avenant. Le soulagement que semble procurer à Gesualdo la venue des PJ tempère à grand-peine l'immense inquiétude qui crispe ses traits. « Voici Rosario, mon dernier soutien », se hâte-t-il de leur expliquer en désignant un jeune vampire efféminé qui les salue gravement. Pressé d'en venir aux faits, il leur raconte que ses trois autres Toréador ont été détruits par un ennemi mystérieux, leurs cendres recueillies dans des urnes gravées de leur nom et placées au pied de l'autel dans trois églises de la ville (San Cataldo, San Spirito et San Fransesco d'Assisi). « Des vampires ? Je n'y crois pas, conclut le prince. Personne ne prendrait le risque de porter une attaque de cette violence contre la ville – et dans quel but ? C'est par les journaux que j'ai appris la mort de mes amis. Je n'ai... je n'ai rien pu faire. À présent, la peur me tenaille. Tenez, fait-il en leur tendant une lettre pliée en deux. J'ai reçu ça hier soir. » Le contenu du document n'est pas de nature à clarifier la situation :

Salut à toi, monarque d'une ville en deuil,
Bienvenue au ténébreux, au veuf inconsolé,
Le prince de Sicile à la tour abolie...
Assez de bavardages, veux-tu ?
Je suis désolé pour ce qui est arrivé,
justice divine et tout ce fatras austère,
Oublions les Capucins et buvons
aux heures fastueuses qui se dessinent,
Qu'en dis-tu, Gesualdo ? Un règne partagé
pour un radeau entier, pourquoi pas,
Puisque c'est ainsi que vont les choses.
En l'attente frénétique,

El Desdichado

Le prince de Palerme n'a pas d'explication à cette lettre. Son auteur le connaît, cela au moins est certain, mais Gesualdo ne se devine pas d'ennemi, et les termes de la missive sont pour le moins confus. Les premiers alexandrins s'inspirent d'un poème bien connu de Nerval, justement intitulé *El Desdichado*. Le prince pourra le dire aux personnages s'ils l'ignorent. Selon Gesualdo, les mots « justice divine » font référence à l'Inquisition. D'une façon ou d'une autre, « on » essaie de le mettre en garde... ou de lui tendre un piège. « Il y a quelque chose dans cette lettre qui me met mal à l'aise, commence le prince. Ces mots surtout : "règne partagé". J'y vois plus une menace qu'une proposition. »

L'ordre des anciens jours

En premier lieu, et dès la nuit suivante, les personnages sont invités à enquêter sur les Nosferatu et sur les agissements d'une éventuelle Inquisition. Reportez-vous à la chronologie ci-contre pour obtenir une vue d'ensemble des événements. Vous constaterez que les PJ ont deux nuits devant eux. En tout état de cause, les pistes « Nosferatu » et « Inquisition » ne débouchent sur rien de concret, mais elles occuperont les personnages jusqu'au surlendemain soir. Rosario, le protégé de Gesualdo, a reçu l'ordre de ne plus quitter la villa pour l'instant. Les PJ peuvent commencer leur enquête.

● **Les premières victimes.** Leurs cendres sont conservées au commissariat central de Palerme, où elles seront analysées dans les prochains jours. Lesdites analyses ne donneront rien, à moins que vous n'en décidiez autrement, ce qui risque de compliquer considérablement les choses. Les cendres d'un vampire ont-elles quelque chose de plus (ou de moins) que celles d'un vulgaire humain ? À vous d'en décider. Si les PJ ont l'idée saugrenue de s'emparer des urnes pour les faire disparaître, les autorités locales ne resteront pas inactives. Vous pouvez creuser cette piste si vous trouvez que l'histoire manque de piment...

● **Les Nosferatu.** Gesualdo ne sait pas où se trouve leur repaire, mais il suppose qu'il est situé à proximité du cimetière des Capucins, en périphérie. Depuis quelques jours en effet, d'étranges événements ont été observés à proximité de ces catacombes de renommée mondiale où les cadavres, miraculeusement conservés grâce à quelque étrange propriété de l'air, sont alignés debout, tout habillés. Les catacombes sont ouvertes au public, mais ferment à la nuit tombée. Des corps momifiés y ont été déplacés et d'autres ont disparu, ce qui laisse à penser que les Nosferatu se montrent amicaux et coopératifs. Si tout se passe bien, ils expliquent aux personnages qu'ils viennent faire leur enquête sur les récentes « disparitions de momies » afin de prouver leur innocence à Gesualdo. En ce qui concerne la mort des Toréador, ils ne savent rien, mais sont visible-

ment effrayés. Un jet d'Auspex réussi révèle des auras pourpres ou violettes (excitées et agressives). Le fait est que les Nosferatu sont loin d'avoir tout dit : en vérité, ils ont déjà rencontré El Desdichado qui en a fait ses alliés. Les Nosferatu savent qu'une momie est en ville (ils devront lui prêter main-forte le moment venu, leur a expliqué le Malkavian), tout comme ils savent pour les Toréador et pour l'Inquisition. Ils rôdent à présent autour des catacombes pour faire des repérages (voir le paragraphe *Au moins un démon*) et essayer d'en savoir plus sur ce Proserpo qui les fascine. Ils n'ont pour Gesualdo aucune inimitié, mais se vendent simplement au plus offrant. Les projets d'El Desdichado, qui s'est présenté à eux comme un simple Malkavian, leur paraissent plus attrayants que ceux de leur frileux monarque, qui brillent surtout par leur absence. À moins d'un miracle, ils ne diront pas la vérité aux PJ avant N + 3.

● **Le couvent des Capucins.** Les personnages ne doivent pas compter sur les Nosferatu pour en savoir plus sur l'Inquisition. Pour Gesualdo, le couvent des Capucins est le lieu le plus crédible pour abriter la redoutable Société de Léopold, d'abord à cause de la lettre, ensuite parce que l'un de ses Toréador lui avait fait part peu de temps avant sa mort d'une « agitation anormale dans les environs », et enfin parce que le couvent se trouve tout près des catacombes, et que les deux affaires sont peut-être liées. Tout ce que peuvent apprendre les personnages en pénétrant dans le cloître avant la réception du surlendemain, c'est que quelque chose se prépare : une importante délégation est attendue. Si vous voulez vous montrer coopératifs, vous pouvez laisser filtrer des mots tels que « Léopold » ou « Palagonia » mais dans l'immédiat, cela n'avancera pas les personnages à grand-chose.

Douleurs muettes

Le but d'El Desdichado est aussi simple qu'ambitieux : il veut détruire Gesualdo et les siens, anéantir Giacalone et ses hommes et, à terme, se débarrasser des Nosferatu. Bref, le Malkavian veut être seul. Il espère que les factions en présence seront assez stupides pour s'annihiler mutuellement, et il compte bien les y aider. La machination qu'il a ourdie est aussi grotesque que les statues qui ornent sa villa, mais El Desdichado connaît la haine qui oppose les humains aux vampires, les humains aux humains et les vampires aux vampires. Seul grain de sable dans la mécanique bien huilée de cette apocalypse annoncée : l'arrivée des PJ. El Desdichado ne pensait pas que Gesualdo recevrait des renforts aussi vite. Tant pis, il fera avec. Au soir de la troisième nuit, le prince de Palerme reçoit un nouveau message :

Ce soir, nous ébranlons l'univers. La tyrannie du dieu unique touche à sa fin. Fête ingénieuse, collation, vestales – paroxysme palingénésique, comme dirais-je moi-même. Palagonia, donc, à minuit précisément. Venez costumé, cher Olympien...

Admirativement, El Desdichado

Comme tous les Siciliens, Gesualdo connaît la villa Palagonia. Elle était autrefois la demeure

Parla italiano ?

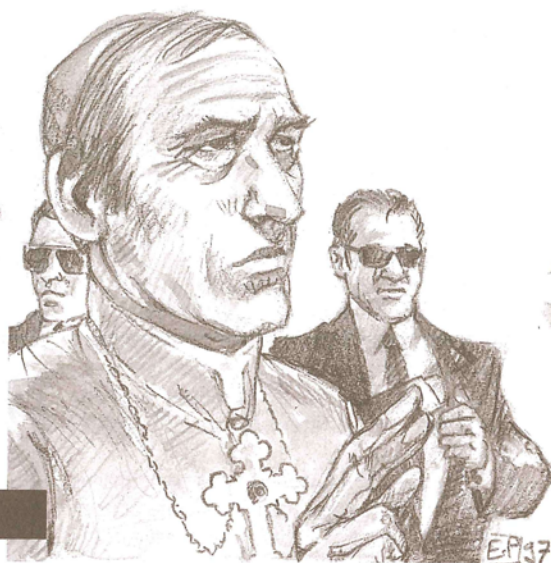
A priori, tout le monde en Sicile parle italien. Si aucun des personnages ne possède cette langue, les choses risquent d'être un peu compliquées. Gesualdo et la plupart des vampires font l'effort de parler français ou anglais lorsqu'ils veulent se faire comprendre, mais ce ne sera pas toujours le cas. Quant aux humains... Vous pouvez décréter que les personnages ont suffisamment de notions pour s'en sortir la plupart du temps, et les laisser patauger un peu quand cela vous arrange. Il est également possible d'ignorer purement et simplement le problème.

Chronologie

- **Nuit N - 6 mois.** El Desdichado est banni par le prince de Milan et doit quitter la ville.
- **Nuit N - 2 mois.** El Desdichado rencontre la momie Proserpo et prépare avec elle un plan d'invasion de la Sicile. Rendez-vous est pris sur place pour dans deux mois.
- **Nuit N - 1 mois.** Arrivée d'El Desdichado au monastère San Michele, près de Rome, le siège de la Société de Léopold. Dans les semaines qui suivent, le vampire repère un novice et en fait son enfant. Sa victime se nomme Antonio, et se trouve être le frère du censeur Giacalone, un redoutable inquisiteur. El Desdichado renvoie Antonio auprès de son frère pour tenter de l'amadouer. « Je vais partir en Sicile, dit en substance le jeune vampire au censeur. Ensemble, nous pourrions changer les choses. Je te livrerai tous les vampires de l'île, en échange de quoi tu me laisseras vivre en paix, parce que je suis ton frère. » Sans attendre de réponse, El Desdichado et son protégé quittent la capitale et descendent vers le sud.
- **Nuit N - 10 jours.** Arrivée d'El Desdichado et d'Antonio en Sicile. Ce soir-là, le Malkavian annonce à son « fils » qu'il s'est servi de lui et le laisse pour mort, en torpeur, dans les catacombes du couvent des Capucins. Auparavant, il le force à écrire un message à son frère pour lui demander de le rejoindre. Le censeur Giacalone hésite, puis prend sa décision : il ira en Sicile. Bien entendu, il ne sait rien d'El Desdichado.
- **Nuit N - 9.** Grâce à ses pouvoirs de Vicissitude, El Desdichado prend l'apparence d'Antonio.
- **Nuit N - 8.** Arrivée de Proserpo, qui s'installe à proximité du couvent. Le soir même, la momie tue son premier Toréador.
- **Nuit N - 5.** El Desdichado prend contact avec les Nosferatu et leur expose ses plans.
- **Nuit N - 3.** Puisant dans son immense fortune personnelle, El Desdichado loue la villa Palagonia pour une semaine et y prend ses quartiers.
- **Nuit N.** Arrivée des PJ à Palerme.
- **Nuit N + 2.** Arrivée de Giacalone et de ses inquisiteurs au couvent des Capucins, où l'attend un long message dactylographié lui donnant rendez-vous le lendemain à Bagheria, dans les jardins de la villa Palagonia.
- **Nuit N + 3.** Réception à la villa Palagonia.



Le prince Gesualdo



Giacolone



El Desdichado

d'un original, un prince névrosé ou fantaisiste (sur ce sujet, les avis diffèrent) qui peupla son parc de statues monstrueuses, représentant des êtres difformes et grimaçants, soi-disant pour terroriser sa jeune femme. Aujourd'hui, la villa se visite et sur les six cents statues d'origine, seules soixante subsistent. Fait exceptionnel, El Desdichado est parvenu à louer Palagonia pour une semaine. Toujours intrigué, et en l'absence d'autres pistes (les PJ seront sans doute les premiers à le reconnaître), le prince décide de se rendre au mystérieux rendez-vous, accompagné des personnages. Rosario reste à Palerme. Vous pourrez choisir de le faire intervenir in extremis si les personnages sont en grand danger, ou l'ignorer pour le restant de la partie. Giacolone et les siens sont attendus à une heure du matin. Cela, le prince l'ignore. À l'heure dite, le petit groupe se présente devant la villa. Deux jeunes humaines d'une grande beauté les font monter au premier étage. «Je suis Octavia, dit l'une.

— Et moi Sylvie, fait l'autre.

— C'est une obsession, décidément», murmure Gesualdo, qui a lu Nerval.

La pièce dans laquelle on fait entrer le prince et les personnages est vide de tout ornement, baignée de clarté lunaire. El Desdichado les y attend, face collée au mur et bras en croix, vêtu d'un large drap noir qui le fait ressembler à un fantôme d'opérette. «Pas de déguisement?, murmure-t-il d'une voix suave sans se retourner. C'est bien dommage, Gesualdo.

— Qui êtes-vous?, demande le prince sans ambages.

S'ensuit un long monologue incohérent au cours duquel l'hôte des PJ revient sur son passé imaginaire. Il dit l'exil du poète et le poids des solitudes, exalte les vertus d'une paix tranquille à laquelle il ose à nouveau aspirer, pleure ce soleil qu'il voudrait tant revoir, etc. Plusieurs fois, ses deux goules l'interrompent pour réciter des vers des *Chimères* de Nerval choisis au hasard et

déclamés à l'envers, et El Desdichado tombe lentement vers le sol, comme terrassé par quelque invisible pression.

Dans la nuit du tombeau

Exaspéré et vaguement inquiet, Gesualdo finit par interrompre son discours et lui demande d'en venir aux faits. El Desdichado se retourne alors, enlève son drap noir et dévoile une physionomie adolescente emprunte de douceur perverse. Il explique à ses hôtes que l'Inquisition est responsable des malheurs qui accablent Palerme... et que ses responsables seront là dans moins d'une demi-heure, à la merci de leurs ennemis. Le vampire explique qu'il leur a tendu un piège : «Je leur ai dit que nous voulions négocier, raconte-t-il en riant. Ils pensent que vous n'arriverez qu'à deux heures. Leur naïveté est proprement terrifiante. Dès qu'ils seront dans la cour, poursuit-il en se postant à la fenêtre, nous leur tomberons dessus. Une fois cette menace écartée, nous discuterons de la Sicile toute entière. Je crois qu'il y a assez de place pour nous deux, non?» El Desdichado ne précise pas à ses «nouveaux amis» qu'il a tenu le discours inverse à Giacolone et à ses inquisiteurs : en résumé, qu'il avait piégé deux vampires (il pensait à Rosario, et pas aux PJ) et qu'il les tenait à sa merci. À 1 h 00, les inquisiteurs font leur entrée dans la villa par une porte dérobée et attaquent directement les personnages si ces derniers sont toujours là. Pendant le combat, le Malkavian se tient prudemment à l'écart, prêtant éventuellement main-forte aux inquisiteurs (qui ont reçu l'ordre de ne pas le toucher) si la confrontation tourne trop nettement à leur désavantage. À un moment donné, il disparaît, et Giacolone avec lui. Il ne reste plus aux inquisiteurs, aux PJ et à Gesualdo qu'à s'entre-tuer.

Sous les arbres sacrés

On peut penser que les PJ sortiront vainqueurs de leur confrontation avec l'Inquisition (Rosario peut faire sa réapparition à ce moment). El Desdichado s'est éclipsé avec Giacolone. Au terme d'un cérémonial particulièrement éprouvant dans une villa abandonnée toute proche, il lui a avoué qu'il n'était pas Antonio... mais bien son créateur. Il est ensuite parti d'un grand éclat de rire et a planté ses crocs dans la gorge de l'inquisiteur terrifié, avant de l'abandonner à son triste sort et de retourner à Palagonia pour achever d'éventuels survivants. Si les PJ et Gesualdo ont survécu, le Malkavian, qui s'est laissé volontairement blesser par Octavia, les appelle au secours. Il prétend que les Nosferatu ont conseillé aux Inquisiteurs de venir plus tôt et crie à la trahison. El Desdichado propose aux PJ de venir avec lui dans les catacombes du couvent pour en finir avec l'Inquisition et les Nosferatu. Mais il sous-estime la volonté de Giacolone. Le censeur, très affaibli, revient lui aussi vers la villa et s'empare de Sylvie, la goule favorite d'El Desdichado, dans l'espoir de le forcer à lui obéir. L'humaine parvient à le convaincre de l'inutilité de son acte : le vampire la tuera, lui dit-elle, et lui aussi. En revanche, elle affirme pouvoir l'aider à retrouver son frère. L'inquisiteur est stupéfait : quelques minutes auparavant, El Desdichado lui a affirmé qu'Antonio n'était plus. Certaine de son fait, Sylvie lui montre des photographies prises dans les catacombes du couvent. Abasourdi, Giacolone y reconnaît son frère. Bien entendu, il s'agit d'une nouvelle machination d'El Desdichado. Le premier réflexe de l'inquisiteur est de partir retrouver son frère.

Aux hôtes imprudents

À ce stade du scénario, les possibilités sont tellement nombreuses qu'il serait vain de vouloir

les énumérer. Le tout est de savoir si les PJ ont bien pris conscience de la folie d'El Desdichado et s'ils ont décidé d'agir en conséquence. Figurez-vous un spectre de couleurs et ses deux extrêmes.

Extrémité blanche : les PJ percent à jour les projets du Malkavian et parviennent à s'allier avec l'Inquisition et/ou les Nosferatu pour l'anéantir, ou tout du moins le forcer à partir.

Extrémité noire : les PJ se laissent duper par El Desdichado, qui les mène jusqu'aux catacombes du couvent, où il les livre à Proserpo avec l'aide des Nosferatu (dans les deux cas, les personnages auront affaire à la momie, qui se battra aux côtés du Malkavian jusqu'au moment où elle sera certaine que leur plan est voué à l'échec). Entre ces deux pôles, une myriade d'occurrences possibles. Ne perdons pas de vue qu'El Desdichado est un véritable dément. Son plan comporte de nombreuses lacunes et autres imprécisions. Sa réussite dépend de l'incommunicabilité subsistant entre les différentes factions. Les personnages, par exemple, peuvent facilement se rendre compte que l'invitation de leur hôte n'est destinée qu'à causer leur perte. Comment El Desdichado peut-il savoir quoi que ce soit à propos des Nosferatu

s'il prétend ne les avoir jamais rencontrés ? Comment est-il au courant des projets de l'Inquisition ? Pourquoi Giacalone prétend-il connaître le Malkavian ? Autant de questions qui peuvent mettre les PJ sur la voie. Au soir de cette troisième nuit, Proserpo s'installe dans les catacombes du couvent, où il est prêt à accueillir d'éventuels arrivants. Giacalone a de grandes chances d'être sa première victime, à moins que les personnages ne parviennent à l'intercepter. Le processus est toujours le même : la momie laisse ses victimes s'avancer dans les souterrains (où s'alignent sagement 8000 cadavres du siècle dernier en vêtements d'époque parmi lesquels elle se dissimule) et bloque la sortie une fois qu'elles sont suffisamment engagées. L'affronter au corps à corps n'aura rien d'une partie de plaisir, l'idéal restant de la prendre à revers.

Au moins un démon

Laissez les joueurs mener le bal à leur guise. La nuit risque d'être longue, et les victimes nombreuses. Dès qu'il en aura l'occasion, El Desdichado essaiera de se débarrasser des personnages, puis des Nosferatu, mais il laissera les circonstances décider pour lui. Toute la seconde partie de l'aventure est très ouverte. Une seule certitude : Giacalone ne veut pas devenir un vampire. Son but, une fois qu'il aura réalisé qu'An-

tonio ne peut être sauvé, est d'abord de le tuer une fois pour toutes avant de se supprimer lui-même (il se croit « contaminé » par la morsure du vampire). L'objectif d'El Desdichado était au départ de le garder auprès de lui pour faire pression sur le reste des inquisiteurs, et éventuellement pour en faire un vampire, mais il risque d'abandonner rapidement cette idée. Reste une inconnue : l'attitude des Nosferatu. Ces jeunes vampires étaient au départ censés aider El Desdichado à entraîner les alliés de Gesualdo vers les catacombes et l'antre de la momie. Lorsqu'ils se rendront compte que le Malkavian a trahi, ils ne se retourneront pas forcément contre lui, le courage n'étant pas la première de leurs qualités. Les personnages ont tout intérêt à essayer de les gagner à leur cause. Si El Desdichado est vaincu ou est certain qu'il aura le dessous, il essaie de prendre la fuite, avec Proserpo si possible, sinon seul. L'idéal serait qu'il y parvienne. Les PJ auront toujours le temps ensuite de faire le point avec leurs alliés. Le Malkavian doit rester une énigme. Nul ne sait qui il est vraiment, ni quelles sont ses intentions. Et s'il essayait par la suite de retourner à Milan ? Voilà qui pourrait constituer un intéressant prélude à une campagne italienne !

Fabrice Colin

illustration : Éric Puech

LES PNJ

Pour Vampire

El Desdichado

Malkavian antitribu 8^e génération

Description : Étreint à New York en 1894, à l'âge de 17 ans, ce vampire a longtemps mené une existence de poète maudit et solitaire, avant de tuer son créateur et de s'enfuir pour l'Italie, où il s'est inventé un passé et plusieurs identités. Certains le connaissent sous le nom de Richard Lawrence, un jeune dandy anglais, ou de Thomas Verdier, peintre parisien prodige. El Desdichado s'intéresse à la mort. Il la voit comme une personne physique, et est persuadé qu'elle le suit depuis sa « naissance », observant ses progrès, analysant ses échecs, pour le jour où... Quoi, déjà ? Peu importe. El Desdichado est un être changeant, alternant les phases de repli et d'auto-apitoiement et les moments de cruauté démente. L'image de sa personnalité est celle d'un miroir tombé à terre et brisé en mille éclats coupants : il vous le dira lui-même... avant de vous tuer.

FOR 2 DEX 5 VIG 3

CHA 5 MAN 4 APP 5

PER 3 INT 4 AST 2

Capacités : Intimidation 4, Furtivité 3, Armes à feu 4.

Disciplines : Auspex 3, Aliénation* 2,

Vicissitude* 3.

Vertus : Callousness 4, Instincts 4, Morale 1.

Volonté 7

* Disciplines présentées dans les suppléments sur le Sabbat et, en français, dans *Vampire : L'âge des Ténèbres*.

Le censeur Giacalone, 47 ans

Description : Bouleversé par le sort de son jeune frère, Giacalone est un homme déchiré. D'un côté, le sens du devoir et la haine des vampires ; de l'autre, la compassion et l'amour

qu'il prête à Antonio. Comment défaire le nœud ? Peut-être en essayant de faire revenir le jeune homme dans le camp des humains. Lorsqu'il comprendra que c'est impossible, l'inquisiteur fera tout pour faire payer les responsables.

FOR 3 DEX 4 VIG 4

CHA 3 MAN 2 APP 3

PER 3 INT 4 AST 3

Capacités : Mêlée 4, Investigation 4, Armes à feu 3.

Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4,

Courage 5.

Humanité 9, Volonté 8, Foi 4.

Proserpo, la momie

Description : Proserpo est une momie née au III^e siècle avant J.-C. Elle a vécu de nombreux siècles en Grèce. Les momies sont des créatures d'une puissance colossale qui partagent une origine magique. Proserpo pourrait faire l'objet d'une campagne à lui tout seul. Il est clair que ses motivations ne se limitent pas à la simple conquête de la Sicile. De l'importance que vous lui donnerez dans cette aventure dépendront en grande partie les chances de succès des PJ. Proserpo est un géant muet au visage coururé de cicatrices. El Desdichado l'amuse, mais il n'ira pas jusqu'à mettre sa propre existence en danger pour lui.

FOR 5 DEX 3 VIG 4

CHA 4 MAN 2 APP 2

PER 4 INT 4 AST 3

Capacités : Bagarre 5, Vigilance 3, Mêlée 4.

Hekau paths : Amulets 3*, Necromancy 2*,

Ushabti 2*.

Vertus : Memory 3, Integrity 4, Joy 1.

Volonté 6, Humanité 4, Sekhem 4, Ba 6, Ka 6.

* Si vous n'avez pas *Mummy*, considérez qu'il est capable de faire tout ce qui vous arrange.

Inquisiteur-type, 35 ans

Description : L'inquisiteur-type vient de Rome. C'est un individu solide, entraîné et discipliné, qui n'a qu'une vague idée de ce que peut être un vampire, hormis le fait qu'il s'agit d'une créature mauvaise. Vous pouvez adapter le nombre et l'armement des inquisiteurs en fonction des forces en présence et de la tournure prise par l'aventure.

FOR 2 DEX 3 VIG 3

CHA 2 MAN 3 APP 2

PER 3 INT 3 AST 3

Capacités : Armes à feu 2, Empathie 3.

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4,

Courage 3.

Humanité 7, Volonté 4.

Janz, Ulysse et Nicola

Nosferatu de la 12^e génération

Description : Étreints dans les années 60, ces trois jeunes vampires ont été abandonnés par leur créateur. Parti en France, ce dernier leur avait promis de revenir, mais ne l'a jamais fait. Livrés à eux-mêmes, les Nosferatu se sont installés dans les bas quartiers de la ville. Ils vivent une existence solitaire, ponctuée par de fréquentes querelles, mais sont dépourvus de toute ambition. Leurs caractéristiques ne sont fournies qu'à titre indicatif : vous êtes libre de les moduler à votre convenance.

FOR 3 DEX 4 VIG 3

CHA 1 MAN 2 APP 0

PER 3 INT 3 AST 4

Capacités : Connaissance de la rue 3, Bagarre 2.

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 2,

Courage 3.

Disciplines : Auspex 2, Domination 1.

Humanité 7, Volonté 5.



NIGHTPROWLER

Procès dans la pègre

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs fûtés, à des personnages de tous niveaux et à un meneur de jeu moyennement expérimenté. Sauf mention contraire, les mentions « p. XX » renvoient aux règles de « Nightprowler ». Sans être indispensable, « L'atlas de Samarande » peut être utile.



Prologue

Cordius, dit Rouge-Gorge, est le chef d'une importante guilde criminelle. Celle-ci est au service des Anciens qui, en retour, lui offrent leur protection. Les hommes de Cordius opèrent principalement dans les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes. Depuis sa naissance, voici quelques années, son organisation a connu une expansion rapide, alors que ses concurrents perdaient chaque jour du terrain. La terreur que faisait régner Zaron le Sombre (l'un des lieutenants de Cordius) dans les ruelles du quartier des Innocents y a beaucoup contribué, mais elle n'expliquait pas tout. La malchance semblait s'acharner sur les membres des autres guildes, alors qu'elle épargnait la guilda du Rouge-Gorge, et cette malchance avait un nom : Julien, le préfet de nuit. Son acharnement a eu pour conséquence d'envoyer à l'ombre bon nombre de malfrats appartenant à la pègre de Samarande. Débarrassée de ses concurrents, la guilda du Rouge-Gorge a tout naturellement prospéré, si bien qu'aujourd'hui, elle constitue l'une des organisations criminelles les plus influentes des quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes. Mais la chance finit toujours par tourner, et Cordius Rouge-Gorge croupit maintenant dans une sombre geôle de la redoutable prison d'Ad Silenciae. Une lutte de pouvoir sans pitié s'est engagée entre ses capitaines. Les Anciens ont même envoyé un émissaire pour tenter d'empêcher que le conflit ne dégénère en une lutte sanglante.

Un criminel enfermé à Ad Silenciae, une bande de redoutables malfrats prêts à s'entre-tuer, une éminence grise envoyée par les Anciens, mais que vont venir faire les PJ dans un conflit qui semble les dépasser ?

Jetés en prison !

Un matin, alors que les PJ se réveillent à peine, la police fait irruption chez eux. Ils ouvrent péniblement les yeux pour découvrir sous leur nez des arbalètes pointées par des miliciens ricanants. Ils sont emmenés sans ménagements au poste de garde le plus proche et jetés dans une cellule. Le motif de l'arrestation ? À vous de voir. Soit il s'agit d'une infraction ancienne dont ils sont vraiment coupables, soit c'est un délit dont ils n'ont aucune connaissance. Toutefois, l'affaire ne devra pas être importante, et entraîner une peine d'un mois maximum. Le soir même, les PJ, encagés, sont conduits à la lueur des torches à la prison d'Ad Silenciae où ils doivent attendre leur jugement (voir pp. 115 à 120 de *L'atlas de Samarande*). Ils sont jetés dans une cellule sombre bondée de petits malfrats mais aussi de brutes qui leur lancent des regards concupiscent... Il y a aussi un pauvre type au fond de la pièce, un homme maigre à la tunique déchirée, à la barbe et aux cheveux mangés par les poux, aux bottes éculées et sales. Il a une terrible cicatrice rougeâtre autour du cou. Il est accroupi au fond de la cellule, immobile. On pourrait le croire au bout du rouleau, s'il n'y avait pas son regard noir, fiévreux et brillant comme une lame de couteau.

La nuit tombe sur Ad Silenciae et les PJ seront bientôt livrés aux trois grosses brutes qui n'attendent qu'une seule chose : qu'on éteigne la lumière ! Torches éteintes, lutte inégale entre des corps, gémissements plaintifs puis gargouillis étranglés, cris étouffés et liquide chaud se répandant sur le sol. Au petit matin, les trois agresseurs des PJ gisent dans une mare de sang, égarés comme des poulets. Les corps sans vie sont traînés hors de la cellule par les gardes, qui ne posent pas de questions.

Cordius Rouge-Gorge

L'homme à la cicatrice s'approche des PJ et leur chuchote : « Je me nomme Cordius Rouge-Gorge, et c'est à moi que vous devez la vie. Dorénavant vous êtes sous ma protection. Personne n'osera vous toucher, du moins tant que je serai en vie ! » Les PJ apprennent rapidement que Cordius est le chef d'une guilda importante et qu'il s'est fait arrêter voici deux semaines, à la porte des Tanneurs, dans un guet-apens organisé par la milice. Il en a pris pour dix ans, mais il continue à diriger tant bien que mal les affaires de sa guilda depuis son cachot. Il sait que la survie de son œuvre est en jeu. Ses capitaines sont prêts à s'entre-tuer, car ils sont presque sûrs qu'une blatte s'est infiltrée dans la guilda, chacun soupçonnant l'autre. Cordius a son idée : il est persuadé qu'Ivor, son bras droit, est la blatte en question. Il n'a pas de preuves, mais Ivor était le seul à être au courant du moindre de ses déplacements, et lui seul a donc pu renseigner les autorités. Cordius a deux autres lieutenants, Zaron et Kassal, dans lesquels il a entièrement confiance. Mais il a les mains liées, car les Anciens ont envoyé une sorte d'arbitre du conflit qui ne laissera pas les capitaines régler leurs comptes sans qu'une preuve définitive soit apportée sur l'identité de la blatte. L'offre de Cordius est claire : il les fait sortir de prison, et en échange les PJ démasquent la blatte infiltrée dans sa guilda. Cordius leur promet en prime la protection de leur bande par les Anciens. Si les PJ refusent, ils pourrissent quinze jours en prison avant d'être jugés. Ils écotent d'un mois à Ad Silenciae. Cette fois, ils purgent leur peine sans la protection de Cordius... et ils savent ce que cela signifie dans un endroit tel qu'Ad Silenciae. S'ils acceptent, ils ont tout à gagner : ils échappent

à la justice grâce aux relations de Cordius et, si tout se passe bien, ils se retrouveront sous la protection de la plus importante famille criminelle de Samarande.

La guilde du Rouge-Gorge

Dès que les PJ lui donnent leur accord, Cordius va murmurer quelque chose à l'un des gardiens. Le lendemain, le groupe est libéré sans explications. À peine sortis de la prison, ils sont pris en charge par trois hommes disant appartenir à la guilde du Rouge-Gorge.

Voici les principales caractéristiques de la bande : sa vassalité envers les Anciens est de 3. Sa renommée auprès des autorités est de - 60, et de 50 auprès des Anciens. Cordius Rouge-Gorge en est le chef depuis des années. Son surnom lui vient de sa cicatrice au cou, souvenir d'un égoïsme raté. Cordius a trois lieutenants : Ivor, son bras droit, Zaron et Kassal. La guilde compte 70 membres, dont la plupart sont des détresseurs de niveau 7 et plus. Ils opèrent surtout dans les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes, et vivent principalement du vol, exercé avec la plus grande violence. La guilde s'est également spécialisée dans le racket des petits commerçants. C'est Zaron qui se charge de toutes les basses besognes. Il a recruté à cet effet plusieurs spadassins de la pire espèce. Ils appartiennent tous à de petites bandes de criminels qui évoluent dans la mouvance de la guilde.

Premier contact

Les personnages sont conduits dans une grande maison, le quartier général de la guilde, située dans une rue du quartier des marchands (Q7). Des petits malfrats rôdent aux alentours. À l'entrée du grand bâtiment délabré, deux Izganes, couteau à la ceinture, sont appuyés contre le mur. L'intérieur est sale et délabré. Après avoir traversé un couloir poussiéreux, les PJ franchissent une porte donnant sur une cour entourée de murs épais, où s'ouvre une grande trappe en bois, qui donne sur un escalier débouchant dans une cave sombre éclairée par des chandeliers. Quatre personnes sont présentes : les trois capitaines et l'envoyé des Anciens.

Les acteurs

Kassal le Balafre

De souche izgane, il est mince et de taille moyenne. Son visage est émacié, et il a une vilaine cicatrice sur le côté droit du visage. Il arbore un anneau d'or à l'oreille gauche et est coiffé d'un foulard rouge. Il porte des culottes bouffantes et un gilet court, sans oublier un poignard de lancer dans un étui lacé sur son bras gauche. Il est entièrement dévoué à Cordius et convaincu qu'Ivor est le traître. Il voit d'un mauvais œil l'arrivée des PJ qu'il considère comme des intrus, mais il sait que ce sont eux qui décideront de l'issue de la lutte. Son attitude envers les personnages sera donc un mélange d'agressivité et de séduction. Il est souvent accompagné d'une

dizaine d'Izganes qui sont ses hommes de main. Son sourire charmeur cache mal sa nature violente. Il opère principalement dans le quartier du Pont aux Larmes et loge dans la rue des Mortseaux (Q5).

Zaron le Sombre

De souche umélorienne, c'est un homme très maigre, de grande taille. Son visage a les traits d'un adolescent qui aurait prématurément vieilli. Il est vêtu de noir et porte des bottes de cavalier. Ses cheveux sont longs et raides. Il porte au bras gauche et sur le torse des traces de brûlures au fer rouge, souvenir de deux passages dans les geôles d'Ad Silencae. Sa personnalité s'est forgée dans cette prison, et c'est également là qu'il s'est fait de nombreuses relations dans la pègre de Samarande, surtout des petits criminels prêts à tout qu'il a recruté à leur sortie. Malgré ses airs d'adolescent et son jeune âge (moins de 30 ans), c'est de lui que les personnages ont le plus à craindre. Il se montre franchement hostile à leur égard, voire menaçant. Il n'hésitera pas à tuer le premier PJ qu'il prendra à fouiner d'un peu trop près dans ses affaires. Il pense lui aussi qu'Ivor est une blatte et l'arrivée des PJ lui est insupportable. Il n'attendra plus très longtemps : au moindre faux pas d'Ivor, il lancera ses spadassins à la curée. Zaron est un tueur redoutable, extrêmement violent et souvent entouré de crapules de la pire espèce. Il se trouve souvent dans le quartier des Innocents et loge dans la rue de l'Osuaire (Q4).

Ivor le Khalère

C'est un homme de grande taille, au corps musclé et à la peau sombre. C'est un métier, de père umélorien et de mère khalère. Vêtu à la mode khalère, il a le crâne rasé et porte une petite barbe. Il se méfie des PJ et les soupçonne d'être au service de Cordius. Son point de vue est détaillé au paragraphe *Les interrogatoires*. Ivor loge avec une dizaine d'hommes de main à la taverne *L'étincelle* (Q 22). Il n'en sort que rarement et toujours entouré de ses gardes, craignant à tout moment une attaque de Zaron et de Kassal.



Kassal le Balafre

L'histoire

Cordius est depuis plusieurs années un informateur au service du préfet de nuit Julien. Cordius se servait de ce contact pour éliminer ses rivaux. Hélas, il a eu la main trop lourde. Les truands, au sein même de la guilde du Rouge-Gorge ou dans le reste de la pègre, ont fini par se poser des questions. Ils ont conclu qu'une blatte, un informateur bien placé, agissait pour le compte de Julien. Ivor, un membre de la guilde, décida de mener sa propre enquête et introduisit un espion (Merius le Manchot) dans le milieu des informateurs pour arriver à l'identifier. Mais, Merius tout en découvrant des preuves accablantes contre Cordius, finit par se compromettre. Le préfet de nuit fut informé de ses activités. Cordius décida de se « mettre au vert » pour un moment et arrangea l'affaire avec Julien. Celui-ci n'avait pas le temps de truquer l'arrestation de Cordius. Il décida de faire d'une pierre deux coups, se débarrassant de Merius sous les aspects de la légalité et mettant Cordius à l'abri. Le guet procéda donc à l'arrestation de Merius. Durant la nuit, juste avant le transfert, Merius fut assassiné par Cordius qui se substitua au prisonnier avec la complicité de Julien. Il ne restait plus qu'à falsifier les copies du rapport de police en substituant le nom de Cordius à celui de Merius. Malheureusement pour Cordius, les hommes du guet, dont on connaît le zèle administratif, ont quant à eux consigné le nom de Merius dans leur rapport initial. L'affaire semblait tourner rondement et Ivor apparaissait comme le coupable idéal jusqu'au moment où les Anciens mirent leur nez dans les affaires de la guilde. Là encore, il fallait agir vite et Cordius eut recours aux PJ dont il pensait qu'ils l'aideraient à se débarrasser d'Ivor. Peut-être a-t-il eu tort ?

Valérien Strabon, le juge

C'est un quinquagénaire aux cheveux blancs coupés en brosse. Ses yeux noirs et son regard fixe mettent ses interlocuteurs mal à l'aise. Il est vêtu sobrement, à la mode umélorienne. Sa mission est d'empêcher une confrontation directe entre les lieutenants de Cordius, car cela nuirait aux affaires et donc aux intérêts des Anciens. Il veut identifier la blatte au plus tôt et s'en débarrasser pour que tout rentre dans l'ordre. C'est un exécutif froid et sans scrupules. Il voit l'arrivée des PJ comme un coup tordu de Cordius. Il n'est en effet pas dupe de la soi-disant « neutralité » de ces petits malfrats qui viennent d'échapper comme par miracle aux geôles d'Ad Silencae. Au fond, peu importe, si le résultat de leurs actions est d'abattre le traître ! Il loge au second étage du quartier général de la guilde. Il n'est pas protégé.

Une entrevue tendue

C'est Valérien qui présente les membres de la guilde. Les capitaines savent exactement pour-

quoi les PJ sont là, quelques malfrats libérés avant eux ont déjà porté le message à leurs supérieurs. Valérien leur explique qu'ils n'ont aucune autorité. On leur demande simplement d'identifier la blatte en utilisant leurs «compétences particulières». Alors que Valérien parle, présentant la guilde et ses différents membres (voir ci-dessus), les PJ peuvent remarquer que Kassal et Zaron lancent des regards mauvais à Ivor. Valérien leur donne un délai de quinze jours pour identifier le traître. S'ils échouent, ils seront renvoyés à leurs occupations et priés d'oublier ce qu'ils viennent de vivre. Ils sont censés être neutres et ne subir aucune pression des différentes parties en présence, mais Valérien ne peut leur offrir sa protection, ils doivent donc se débrouiller seuls (sourire de Zaron). Valérien insiste sur un point : les PJ ont été choisis pour aider à résoudre un conflit où les Anciens dominent la mêlée et font office de juges. Or, les Anciens, pour cette affaire, c'est lui. Toutes les preuves et tous les rapports doivent lui être transmis. Les PJ n'ont pas le droit d'interroger les hommes de Cordius hors sa présence. Ils seront logés dans des chambres au premier étage de ce bâtiment. Valérien se tait et demande s'ils ont des questions.

L'entrevue est terminée, les capitaines sortent en silence, Zaron lance un regard méprisant aux personnages et chuchote au plus proche : «si je te prends à fouiner dans mes affaires, je te plante». Peu après, Valérien invite les PJ à le suivre pour un entretien privé dans une des pièces du premier étage.

Une entrevue discrète

Les PJ se retrouvent dans un petit salon. Valérien leur demande quelle est leur première impression. Si les PJ parlent de la culpabilité possible d'Ivor, Valérien leur répond que rien n'a pu être prouvé et qu'une longue rivalité existait déjà entre Ivor et les deux autres capitaines. Valérien met en garde les PJ : qu'ils ne s'approchent pas trop de Zaron, il a de nombreux spadassins prêts à tout. Ivor et Kassal sont plus accessibles, mais Valérien rappelle aux PJ qu'avant tout interrogatoire, ils doivent lui demander de les convoquer.

Il les met également au courant des nombreuses arrestations suspectes opérées dans le milieu. Elles trahissent l'existence d'une blatte bien placée, car les renseignements transmis au guet sont particulièrement précis et concernent souvent des membres importants de la pègre. Si les PJ lui parlent de l'arrestation de Cordius à la porte des Tanneurs, près du quartier du temple caserne (Q84), il dit ne rien savoir à ce sujet. Il pense que le guet devait avoir été averti, car Cordius est un homme très prudent. Quand les PJ n'ont plus de questions, Valérien leur remet une bourse de 200 couronnes d'argent, ce qui suffira amplement à couvrir leurs frais. Ensuite, il les quitte pour une affaire urgente, en leur rappelant que leurs chambres se trouvent au premier.

Les personnages, enfin seuls, peuvent élaborer leur stratégie. Il y a de nombreuses choses à faire : filer les capitaines, cambrioler leurs appartements, interroger les différents acteurs... Les PJ doivent prendre conscience qu'ils sont sur une poudrière et que toute investigation comporte de nombreux risques.



Les actions des PJ

● **Filatures et cambriolages.** Les PJ peuvent apprendre où logent les capitaines et essayer d'y fouiner. Durant la journée, tous les trois s'occupent de leurs affaires en ville et font des retours fréquents à leurs appartements. Ils sont toujours accompagnés de dix hommes de main (ils ne se déplacent pas en groupe, certains font le guet, d'autres assurent les arrières ou la protection rapprochée). Dans la journée, il y a toujours quelques mines patibulaires qui rôdent dans les ruelles ou sous les fenêtres des appartements en question. S'ils planquent durant la journée, les PJ s'en rendront vite compte. Ils verront également que les trois appartements se trouvent à l'étage et qu'ils ont tous des fenêtres donnant sur la rue de devant et celle de derrière. Elles sont fermées par de solides volets (p.87) et se trouvent à 4 mètres du sol. La nuit, les capitaines dorment dans leurs appartements ou fréquentent des tripots où ils règlent leurs dernières affaires. Zaron et Kassal se retrouvent souvent ensemble avec leurs hommes de main dans l'un ou l'autre tripot où ils discutent de la meilleure façon de régler son compte à Ivor. La meilleure tactique est d'attendre la nuit et de passer par la fenêtre de derrière, avec des hommes faisant le guet aux points stratégiques. Malheureusement, les filatures et les cambriolages n'apprennent rien aux PJ.

● **Trainer dans les rues.** Les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes sont infestés d'hommes de main de la guilde du Rouge-Gorge, et les spadassins de Zaron sont toujours à des coins de rue, la main sur la rapière, prêts à envoyer ad patres des gens trop curieux. De toute façon, personne ne sait rien et personne n'a rien vu.

● **Prendre parti sans preuves.** Si les personnages décident de prendre parti pour l'un des camps, ce qu'ils ont de mieux à faire est de fabriquer de faux documents qui impliquent clairement l'un des capitaines. C'est risqué. Valérien n'est pas un imbécile et il faudra confronter la compétence de Falsification des personnages à sa compétence d'Évaluation. S'ils se font prendre, ils risquent d'avoir de gros ennuis. Pour tenter une telle action, il faudra probablement s'entendre avec celui ou ceux que les PJ ont décidé d'aider. Zaron

et Kassal acceptent une entrevue secrète, mais ils lâcheront le groupe si le coup foire. Les termes de l'accord sont laissés à l'imagination des uns et des autres. Si les personnages demandent trop gros, ils risquent fort de sortir de l'entrevue les pieds devants ! De plus, il y a fort à parier qu'une fois l'affaire terminée, Zaron et Kassal essayeront de se débarrasser d'eux, à moins qu'ils aillent se faire oublier à Bejofa ou s'assurent de solides protections. Des PJ particulièrement retors pourraient décider de fabriquer des preuves impliquant tous les capitaines ainsi que Cordius, avec la secrète envie de prendre la tête de la guilde. C'est faisable, mais particulièrement risqué. Même si leur plan aboutissait, les PJ devraient mener une purge sanglante pour faire taire toute opposition, avec l'appui des Anciens bien sûr. Cela peut être une option stimulante pour des ambitieux et qui n'ont pas peur de se voir poursuivis par une guilde entière plus, en cas d'échec, une puissante famille criminelle.

Ivor accepte volontiers que les personnages incriminent l'un de ses rivaux. En échange, il leur donne la possibilité de devenir des membres importants de la guilde, mais il insiste pour que Cordius soit aussi impliqué et éliminé. Évidemment, quel que soit le camp choisi et même si Valérien tombe dans le panneau, il y aura de violents combats entre les différentes bandes.

● **Les interrogatoires.** Zaron et Kassal n'ont rien d'intéressant à raconter. Ils sont persuadés qu'Ivor est la blatte, car lui seul savait que Cordius devait se rendre à la porte des Tanneurs ce jour-là, et donc lui seul a pu prévenir le guet. Ivor raconte une toute autre histoire. Il se dit évidemment innocent. Cela fait déjà plusieurs semaines qu'il mène une enquête souterraine à propos des nombreuses arrestations opérées dans le milieu. Merius le Manchot, un de ses hommes, avait réussi à s'infiltrer dans les cercles d'informateurs de la prévôté. Il devait lui ramener des preuves accablantes qui dénonçaient explicitement un membre important de la guilde, mais il a disparu avec ses documents. Quand ? Il y a un peu plus de deux semaines, plus ou moins à la même époque que l'arrestation de Cordius. Voilà enfin une bonne piste à explorer, même si l'histoire d'Ivor paraît providentielle pour lui. Un mystérieux espion qui disparaît avec des preuves accablantes ? C'est un peu gros, non ?

● **La piste de Merius le Manchot.** Les PJ auront beau fouiller dans tous les sens, ils ne trouveront rien sur Merius. Ils iront peut-être même jusqu'à douter de son existence. C'est ici que se joue le scénario. Les PJ penseront probablement avoir épuisé toutes les pistes. Il en reste une à laquelle ils n'ont peut-être pas pensé : l'arrestation de Cordius à la porte des Tanneurs. Et c'est par là qu'ils vont être relancés sur les traces de Merius.

La porte des Tanneurs

Les PJ n'auront pas de mal à se renseigner auprès des habitants des rues jouxtant la porte des Tanneurs. La garde y est extrêmement sévère, et une arrestation en plein jour attire souvent les badauds. Si personne ne se souvient de l'arresta-

tion d'un individu de grande taille à la barbe noire, par contre beaucoup se rappellent qu'un homme s'est fait arrêter à grand fracas près de la porte, voici une quinzaine de jours. Les gens s'en souviennent d'autant plus facilement qu'il s'agissait d'un manchot. Il s'est fait emmener manu militari dans le quartier du temple caserne. Les PJ devraient être un peu décontenancés. Peut-être s'agit-il d'un simple concours de circonstances? Cordius s'est-il fait arrêter avant ou après?

Un tour au poste de garde du quartier du temple caserne (Q84) semble s'imposer. Cambrioler un poste de garde, ce n'est pas déjà rien, mais le faire dans un endroit aussi protégé que les abords du temple caserne, c'est du grand art! Les PJ devront également trouver un moyen de rôder dans les parages, qui sont bouclés la nuit (voir p. 225 pour le poste de police ainsi que la p. 16 de *L'Atlas de Samarande*. Pour la garde des portes, voir *L'Atlas de Samarande* pp. 6 à 8). Pensez à préparer un petit plan du poste. Si les PJ arrivent à s'y glisser, ils peuvent trouver dans un rapport du guet qu'un certain Merius le Manchot a été arrêté à la porte des Tanneurs. Il est accusé d'association de malfaiteurs et de vol avec violences ayant entraîné la mort. L'ordre de transfert à la prison d'Ad Silencae est signé par un certain Julien, préfet de nuit. Le jugement aura lieu à l'hôtel de justice de la section IV de la troisième juridiction prévôtale (le numéro du dossier est 3345-6654). En revanche, aussi loin que les PJ remontent dans les rapports de police, il n'y a pas de traces de l'arrestation de Cordius. La pis-



te devient vraiment intéressante, et la prochaine étape est en toute logique l'hôtel de justice de la section IV qui se trouve dans le quartier 10 (voir p. 16 de *L'Atlas de Samarande*). Y pénétrer ne sera pas une mince affaire. Là encore, c'est à vous de préparer les plans. Dans les bureaux du greffe, les PJ trouvent le dossier répressif n° 3345-6654. Surprise! Il concerne un certain Cordius Rouge-Gorge, arrêté par le préfet de nuit Julien et transféré par ses hommes à Ad Silencae. Cordius est condamné à dix ans de prison, sentence qu'il devra purger à Ad Silencae. Les PJ peuvent en

déduire que Cordius est la blatte et que sa détention n'est qu'une mise en scène destinée à le protéger d'une situation qui devenait dangereuse. Si Zaron ou Kassal venaient à connaître ces informations, ils penseraient à un coup monté des Anciens et feraient exécuter les PJ pour protéger leur chef.

Épilogue

Si les personnages choisissent de révéler la vérité, il doivent se rendre chez Valérien et lui soumettre les documents volés. Valérien en conclut que Cordius est la blatte. La nuit suivante, Cordius est étranglé dans sa cellule. Peu après, Kassal est assassiné par des Félics envoyés par les Anciens, qui désapprouvent la stupidité chez leurs serviteurs. Zaron, bien que grièvement blessé, parvient à s'enfuir. Il se peut qu'il refasse surface un jour, à vous de voir. Quant aux PJ, ils seront pour toujours sous la protection des Anciens et Ivor, le nouveau chef de la guilde du Rouge-Gorge, leur remettra une bourse de 2000 couronnes d'argent ainsi que l'assurance qu'ils recevront aide et assistance de sa guilde. Si les PJ ne sont pas parvenus à démasquer Cordius, faites-leur découvrir quelques semaines plus tard, au cours d'un cambriolage, les restes d'un homme avec un bras manquant. Il est impossible à identifier...

Pascal Chartier

illustration : Éric Puech

L ES PNJ

Pour Nightprowler

► Kassal le Balafre

Détroussier de niveau 6
34 ans; 1,65 m; 50 kg.

Adresse 14	Agilité 15	Beauté 8
Courage 14	Endurance 12	Force 12
Mémoire 10	Morale 8	Perception 14
Rapidité 14		
Fatigue 18	Initiative 2	Santé 18

Compétences principales : Baratin (14), Course (15), Intimidation (16), Pugilat (15), Esquive (16)/I: 4, Arme de contact (poignard) (14).

Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et poignard (I: 3, T: 14, D: -1/-2).

► Zaron le Sombre

Assassin de niveau 8
24 ans; 1,90 m; 59 kg.

Adresse 15	Agilité 16	Beauté 14
Courage 15	Endurance 11	Force 11
Mémoire 11	Morale 7	Perception 16
Rapidité 18		
Fatigue 16	Initiative 1	Santé 16

Compétences principales : Chimie (14), Discrétion (17), Dissimulation (18), Filature (14), Arme de contact (épée) (20), Esquive (19)/I: 3.

Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et rapière (I: 3, T: 20, D: -2/+1).

► Ivor le Khalère

Détroussier de niveau 9
38 ans; 1,85 m; 85 kg.

Adresse 14	Agilité 10	Beauté 13
Courage 15	Endurance 17	Force 16
Mémoire 12	Morale 10	Perception 13
Rapidité 14		
Fatigue 24	Initiative 2	Santé 24

Compétences principales : Baratin (18), Course (8), Intimidation (16), Pugilat (12), Arme de contact (épée) (15), Esquive (13)/I: 4. Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et sabre (I: 4, T: 15, D: +0/+1).

► Valérien Strabon, le juge

54 ans; 1,70 m; 60 kg.

Adresse 10	Agilité 10	Beauté 10
Courage 10	Endurance 12	Force 8
Mémoire 17	Morale 8	Perception 15
Rapidité 12		
Fatigue 16	Initiative 2	Santé 14

Compétences principales : Évaluation (16), Discours (17), Repérage (15), Intimidation (17). Équipement : Vêtements de ville (-1/+0).

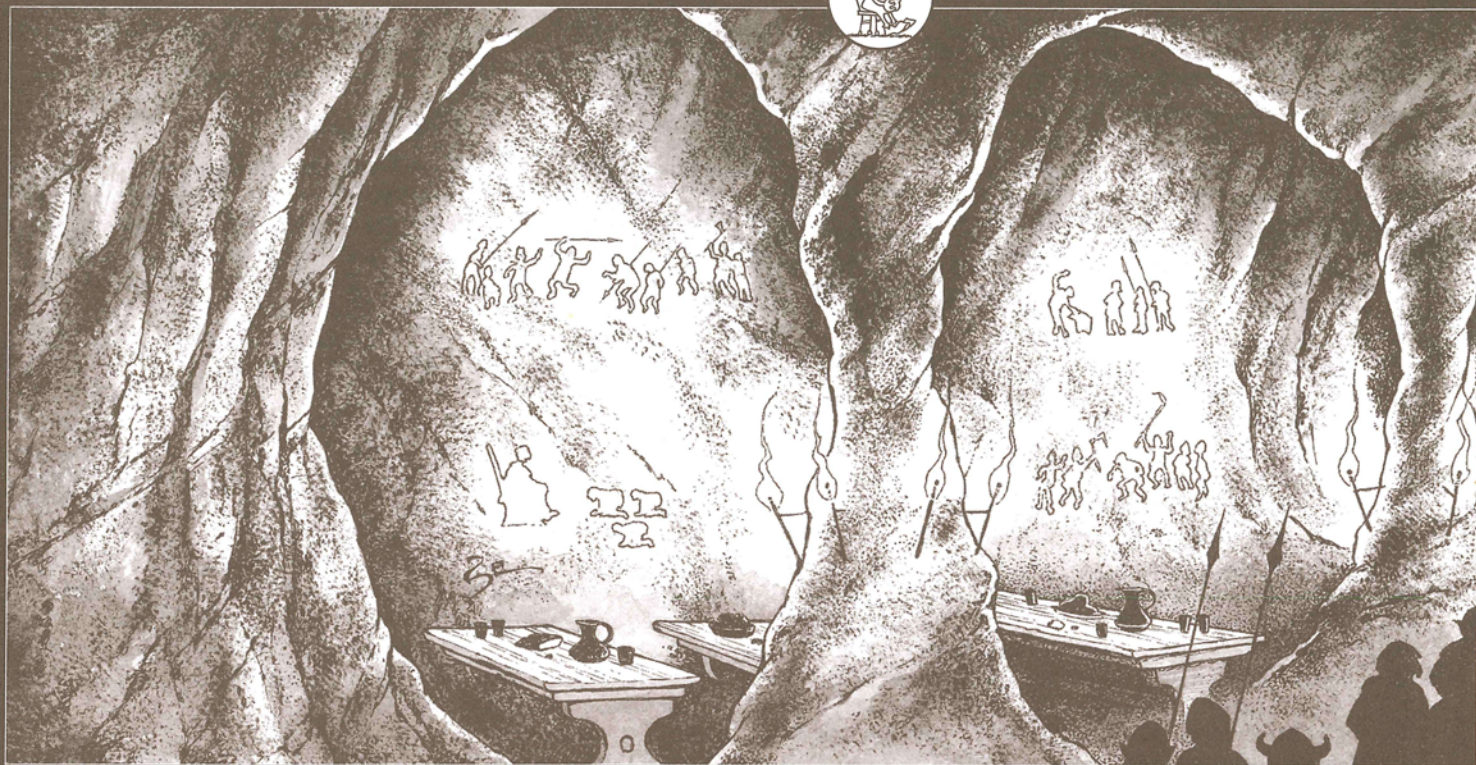
► Les gardes du corps des trois capitaines

Adresse 14	Agilité 12	Beauté 10
Courage 15	Endurance 15	Force 15
Mémoire 12	Morale 10	Perception 13
Rapidité 14		
Fatigue 22	Initiative 2	Santé 22

Compétences principales : Arme de contact (épée) (15), Arme de contact (poignard) (15), Esquive (13)/I: 4, Repérage (14), Course (11), Pugilat (12), Intimidation (16). Équipement : Vêtements de ville (-1/+0).

► Les seconds rôles

- Membres de la guilde du Rouge-Gorge : voir p. 211.
- Chef de patrouille : voir p. 204.
- Miliciens : voir p. 212.
- Condamnés à Ad Silencae : voir le vider, p. 216.



Cette mini campagne est prévue pour 4 à 6 aventuriers de niveau 3 à 6. Les joueurs peuvent
Il est vivement conseillé que le groupe comprenne un nain et un hobbit.

L'histoire en deux mots

Nous sommes mille trois cents ans avant la Guerre de l'Anneau, alors que la Comté est toute neuve. Il faudra beaucoup de courage et de cran à notre petite troupe d'aventuriers pour déjouer un complot contre Argueleb II qui prend naissance dans sa courageuse décision politique de confier une partie des terres de son royaume à Marcho et Blanco, les hobbits fondateurs de la Comté.

Introduction des personnages

Année 1640 du Troisième Âge. L'hiver est déjà là et, sur les bords de l'Anduin, Maethelburg a déjà revêtu son blanc manteau de neige. Les personnages-joueurs (PJ), installés dans une bonne auberge, prennent quelques jours de repos (eh oui ! même les héros se reposent parfois !). À ce régime, ils ne vont pas tarder à s'ennuyer. Or, un négociant du nom de Bragamir vient de leur faire une proposition, arrosée de multiples tournées de bière : lui et ses associés sont entrés en possession (dans des circonstances qu'il ne tient pas à approfondir) du carnet de voyage d'un explora-

teur du siècle dernier. Ce dernier aurait trouvé une vallée cachée au milieu des monts Brumeux. Elle regorgerait de plantes merveilleuses et de veines de mithril affleurantes, et jouirait d'un microclimat bienveillant.

La proposition de Bragamir est la suivante : avec d'autres marchands, il voudrait se rendre compte de la véracité de ce récit, et il cherche une équipe de courageux aventuriers pour accompagner l'expédition. En effet, il n'est pas rare de croiser orques et uruk-haïs dans les monts Brumeux et se battre contre des monstres ne fait pas partie des attributions d'honnêtes commerçants. Afin de convaincre les PJ, Bragamir leur apprend que la célèbre ranger Morwen sera de la partie.

Et le salaire ? Bragamir est prêt à donner jusqu'à 10 p.o. par personne, plus une prime sur les richesses trouvées dans la vallée. Bien entendu, il commence les négociations beaucoup plus bas, afin de se réserver une marge de manœuvre.

Les personnages étant souvent curieux de nature, ils peuvent avoir envie d'enquêter sur l'histoire du carnet avant de partir. La seule chose qu'ils pourront apprendre est que son auteur, un aventurier du nom de Fulmir, vivait au siècle dernier à Maethelburg. Il disparut pendant plusieurs mois, et ouvrit à son retour une petite échoppe dans sa ville natale, racontant à qui voulait l'écouter de fabuleux récits de voyage. Pour beaucoup de ses

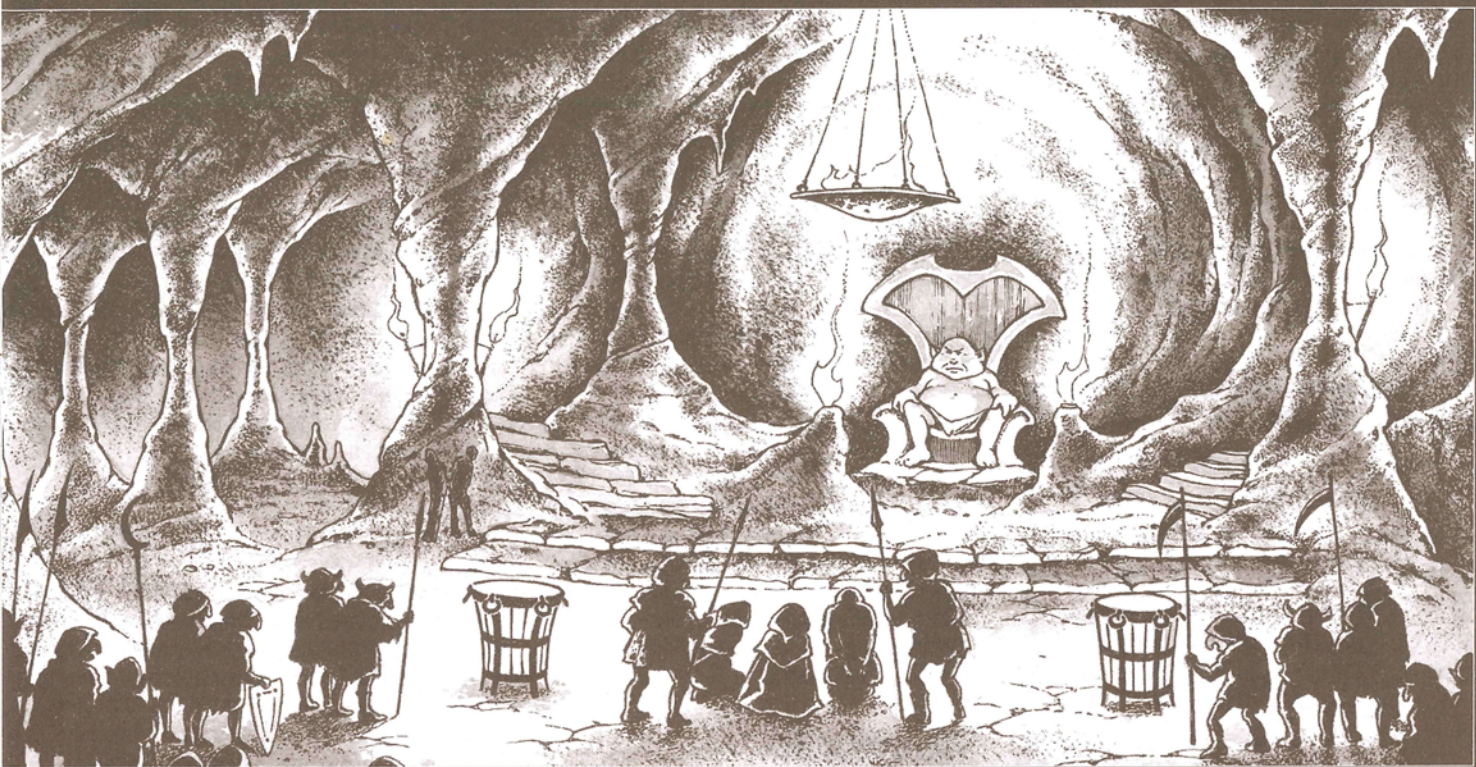
contemporains, ce n'était qu'un sympathique affabulateur.

L'intrigue en résumé

Hiver 1640. Le roi-sorcier d'Angmar prépare, pour la fin de l'hiver, une attaque de très grande envergure sur l'Arthedain. Son but est d'arriver aux portes de Fornost Erain, la capitale, grâce à une attaque éclair, puis de se retirer aussi vite, semant mort et désolation sur son passage. Il espère ainsi affoler la population et monter l'opinion contre ses dirigeants, et principalement Argueleb II, le roi d'Arthedain. En effet, grâce à un réseau d'agents dévoués, le roi-sorcier projette de placer sur le trône un homme à sa solde qui, de l'intérieur, continuera un long travail de sape destiné à faire du royaume une coquille vide. Le roi-sorcier a déjà eu raison du Rhûdaur et du Cardolan, et il veut absolument organiser la chute du dernier pan du royaume perdu d'Arnor.

L'un des maîtres espions du roi-sorcier, Wistan, officiait des deux côtés des monts Brumeux, recueillant des informations, exacerbant rancunes et haines des petits nobliaux envers le pouvoir du roi, et servant de courroie de transmission entre les différents acteurs du complot. Démasqué, il vient de fuir précipitamment son repaire de Maethelburg, où il était connu comme un sympathique barde itinérant. Ces événements ont été nar-

Sauver l'Arthedain



être débutants ou moyennement expérimentés. Les MJ débutants sont les bienvenus. Les mentions « p. XX » renvoient à la seconde édition française des règles de « JRTM ».

rés plus en détail dans *Une mission de routine* (voir CB n° 94).

Morwen, ranger au service d'Argueleb II, a trouvé dans la maison abandonnée par Wistan des documents de la plus haute importance concernant ce complot. Prudente, elle les a appris par cœur avant de les détruire. Afin de compléter ces informations, elle doit maintenant franchir les monts Brumeux, se rendre à Tharbad pour obtenir d'autres pièces du puzzle concernant les conjurés, puis repartir à Fornost Erain rendre compte à son roi. Ne voulant pas voyager seule dans les montagnes, elle décide de se joindre à un groupe de marchands en quête de fortune.

Les aventuriers, qui viennent d'être embauchés par ces marchands pour retrouver une vallée perdue où poussent des plantes merveilleuses (et très chères!), vont donc faire la connaissance de Morwen. Hélas, durant le voyage vers le Haut Col, l'expédition tombe dans un traquenard organisé par Wistan, avec le concours des orques de la Porte des Gobelins. Poursuivis par ces derniers, Morwen et les aventuriers se retrouvent par hasard dans la vallée mystérieuse, habitée par des hobbits qui ne voudront pas les laisser partir, pour des raisons de sécurité. Morwen propose alors aux PJ de s'évader ensemble, et cherche à les rallier à sa cause si ce n'est pas déjà fait.

L'évasion réussie, le petit groupe voyage jusqu'à Tharbad où Morwen doit rencontrer un dernier

informateur qui doit lui donner la liste de tous les conjurés. Hélas, son contact ne vit pas assez longtemps pour lui livrer ses informations. Nos héros tombent dans un piège organisé par leur vieil ennemi Wistan (encore lui!). Les aventuriers et la ranger sont alors envoyés comme esclaves dans une mine de mithril.

Nos héros arriveront-ils à se sortir de là? Argueleb II sera-t-il prévenu à temps de ce qui se trame dans l'ombre contre lui? L'Arthedain sera-t-il ravagé par les hordes du roi-sorcier? C'est aux joueurs d'écrire la fin de cette histoire...

Acte I :

DANS LES MONTS BRUMEUX

Les préparatifs

Une fois le contrat passé avec les marchands, les PJ pourront organiser le départ de l'expédition. Leurs commanditaires comptent partir à cheval, accompagnés d'un chariot qui transportera les trésors découverts dans la vallée. En y mettant un

peu de diplomatie, les PJ devraient pouvoir les convaincre de renoncer au chariot, moyen de transport peu adapté au passage de cols de montagne en plein hiver. Leurs requêtes d'équipement (chevaux, armes et vivres) seront entièrement satisfaites à condition de rester raisonnables et peu onéreuses.

Morwen ne se mêle pas des préparatifs, car elle s'est fait embaucher comme guide et tient à coller à son rôle, afin de rester la plus discrète possible. *Note* : Si les PJ ont joué *Une mission de routine*, ils connaissent déjà la vraie personnalité de Morwen et même l'existence des documents. Ce qu'ils savent de leur contenu dépend du background de chaque personnage. Le fait que tous les joueurs et leurs personnages n'aient pas les mêmes informations au début de l'aventure peut donner lieu à de mémorables séances de roleplay (« Comment ça, le roi-sorcier va attaquer Fornost? On ne me dit jamais rien, à moi! »).

Il est même possible que Morwen, seule ou en accord avec certains aventuriers, dramatise ou édulcore une partie des faits pour motiver certains membres du groupe.

La route du Haut Col

Depuis quelques jours, le temps a changé, la pluie a cessé, chassée par un froid très vif et quelques averses de neige. Cette dernière, éparse en plai-

ne, ne tardera pas à devenir gênante pour la progression de l'expédition, une fois dans les monts Brumeux.

Dès le départ, insistez sur la rudesse du froid et le côté désagréable des bivouacs dans la neige. De plus, le manque de nourriture durant l'hiver rend les loups et autres prédateurs moins craintifs vis-à-vis de l'homme. Essayez donc de décrire les premières veillées en créant une ambiance angoissante à l'aide de bruitages appropriés : hurlements de loups, bruits de déplacement, sifflements du vent, branches cédant sous le poids de la neige...

Votre but doit être de mettre les PJ dans un état d'inquiétude permanente dès la tombée de la nuit et ce, avant même d'avoir aperçu le moindre petit

orque. Pour les réchauffer, vous pouvez prévoir une petite bande de loups qui essaye de les attaquer pendant la nuit. Ils s'intéressent plus aux chevaux qu'aux humains et fuient si on leur oppose une résistance trop vive.

Deux jours devraient suffire pour gagner les monts Brumeux, mais il en faudra beaucoup plus pour les franchir.

Afin de rendre le voyage plus vivant, n'hésitez pas à parsemer votre récit de quelques péripéties :

- Les chevaux s'enfoncent dans la neige fraîche, et les membres de l'expédition doivent cheminer à leurs côtés pour les alléger.

- Une violente tempête de neige se lève, immobilisant la petite troupe toute une journée sous des abris de fortune.

- Un cheval de bât chute dans un précipice avec une partie des vivres, une des tentes, ou les vêtements de rechange des marchands.

- Ceux-ci se révèlent d'excellents compagnons de voyage, ayant bon moral et acceptant sans rechigner les contraintes de la vie à la dure... à l'exception d'un certain Lebour, qui se plaint constamment du froid, de la neige, de la nourriture qui n'est pas bonne (surtout si c'est un PJ s'en charge), du silence inquiétant de ces montagnes, de bruits effrayants qu'il est le seul à entendre... bref, de tout. Il devrait assez vite inspirer des envies de meurtre aux aventuriers.

L'embuscade

La veille, le Haut Col a été franchi par un temps assez clément : il ne neige plus ! Il y a donc de bonnes chances pour que le moral du groupe soit au beau fixe ce matin, malgré le brouillard qui se lève. La journée se révèle effectivement moins pénible que les précédentes et, d'après le plan des marchands, le plus dur du chemin jusqu'à la vallée est derrière eux. Bragimir leur explique qu'il leur faudra bifurquer le lendemain matin, car sur sa carte, la vallée est située entre le Haut Col et le lac de l'île aux Géants. Mais Wistan a décidé de passer à l'action et de leur gâcher la fin de la journée.

Il a préparé son embuscade avec une vingtaine d'orques armés d'arcs, dissimulés dans les bois au-dessus d'eux (jet de Perception à -30 pour les repérer, qu'il vaut mieux faire secrètement derrière votre paravent, afin de ne pas mettre la puce à l'oreille des PJ). Dans le cas très improbable où le test réussirait, vous pouvez accorder quelques instants au groupe pour se mettre plus ou moins à couvert. Sinon, l'effet de surprise joue à plein : un marchand qui parlait s'arrête brutalement en plein milieu de sa phrase, puis tombe de son cheval, la gorge transpercée par une flèche. Les autres sont criblés de flèches, tandis que les PJ et Morwen ont 50% de chances d'être touchés avant de pouvoir réagir. Les chevaux ne seront pas plus épargnés que les marchands. Sans se montrer, Wistan leur demande alors de se rendre avant d'être massacrés jusqu'au dernier. Les PJ doivent alors prendre une décision très rapidement. Soyez intraitable avec les joueurs. Secouez-les et exigez une réponse en moins de trente secondes, faute de quoi, les orques se remettront à tirer.

Les données du problème sont simples : la route est à flanc de montagne, les orques ont une net-

te supériorité numérique, ils sont sous le couvert de la forêt et munis d'arcs. La seule voie de fuite est l'à-pic. Alors, réalistes ou audacieux ?

Cas n° 1 : la reddition

Arrêtés !

C'est la solution la plus rationnelle, mais aussi la moins glorieuse pour les PJ. Essayez de leur faire sentir le poids de la honte d'avoir à prendre une pareille décision.

Wistan leur ordonne de jeter leurs armes. Puis quelques orques grossiers à l'haleine fétide leur attachent les mains dans le dos, et en profitent pour leur faire subir quelques brutalités : coups de pieds dans les côtes, crachats, insultes ou encore gestes déplacés envers les membres féminins de l'équipe. Morwen reconnaît l'uniforme des orques comme étant ceux de la tribu des Uruk-Tarkhnarb, qui règne sur la Porte des Gobelins, le plus grand repaire d'orques des monts Brumeux.

Puis les PJ sont encordés les uns aux autres, et commencent un voyage pénible en pleine nuit, à travers les bois. La marche est difficile, ils tombent de temps en temps (jet d'Agilité facile sur la table TM1, p. 270) et doivent se relever sous les coups et les insultes. Wistan est devant avec l'uruk-haï commandant la troupe. Au bout de cinq à six heures de marche harassante, la caravane s'arrête dans une anfractuosité. C'est Wistan qui a ordonné la halte, car il ne veut pas perdre ses prisonniers. Du moins pas tout de suite et pas de cette manière, ajoute-t-il avec un sourire mauvais...

Après quelques heures trop brèves d'un repos tout relatif, il faut repartir. Pendant la journée, le rythme de la marche est moins soutenu, car les orques sont handicapés par la lumière du jour et l'extrême luminosité de la neige. Enfin, à la nuit tombée, le groupe arrive à destination : au bout d'un long défilé aux parois assez hautes, la Porte des Loups apparaît.

Gobelinville, dernier arrêt

Vision grandiose et cauchemardesque pour les PJ : imaginez deux loups assis de quinze mètres de haut, sculptés dans la paroi rocheuse, la gueule ouverte sur d'inquiétants crocs de pierre.

Entre les deux loups, une double porte de fer de cinq mètres de haut sur six mètres de large est grande ouverte.

Une procession d'esclaves en majorité humains, portant des troncs d'arbres fraîchement coupés, rentre dans cette gigantesque caverne, encadrée par des orques en nombre important.

Alors que le groupe de PJ se prépare à faire de même, Wistan vient leur parler quelques instants : « Vous allez pénétrer à l'intérieur d'un cauchemar. Vous allez avoir l'honneur de rencontrer le Grand Gobelin, le chef incontesté de tous les orques de la montagne. Quant au sort qu'il vous réserve si je ne vous protège pas... Imaginer le pire est encore trop doux ! Alors pensez-y, et montrez-vous coopératifs. »

Une fois franchies les lourdes portes de métal, les PJ sont pris en charge par Balkhmog, capitaine de la Porte aux Loups, puis poussés sans ménage-

Matériel utile

Pour jouer ce scénario, les règles de **JRTM** sont indispensables. D'autres ouvrages peuvent vous servir : **La Porte des Gobelins** et **Les rangers du Nord** sont tous deux très vivement conseillés. Le premier contient la description détaillée de la Porte des Gobelins et de Maethelburg, ainsi que de nombreuses cartes et explications sur les monts Brumeux.

Dans le second, vous trouverez plusieurs pages décrivant la situation politique en Arthedain, accompagnées des descriptions complètes de nombreuses personnalités.

Les voleurs de Tharbad, consacré entièrement à cette grande cité, est également très utile, notamment grâce à son plan hyperdétaillé de la ville.

Enfin, les plus fortunés se jetteront sur **La Comté** (qui vient juste de paraître en français ou, au pire, ne devrait plus tarder). Cet ouvrage vous permettra de bien vous pénétrer de l'âme hobbit, ce qui permettra de jouer l'Acte II avec encore plus de vérité et de conviction.

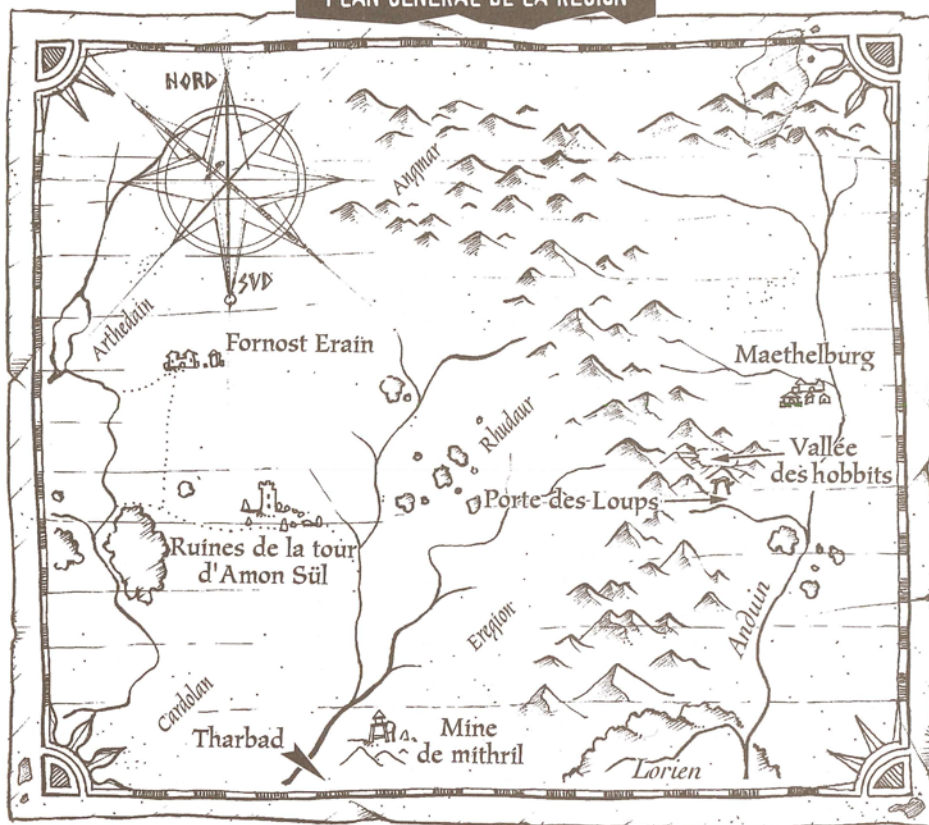
Pour faire durer le plaisir

Si vous désirez vous lancer dans une campagne plus longue dans les Terres du Milieu, vous pouvez faire précéder ce scénario de **Une mission de routine**, un scénario Moyen Métrage paru dans **Casus Belli** n° 94. Il présente les événements qui se sont déroulés avant le début de ce scénario. Les PJ connaîtront ainsi déjà plusieurs PNJ (notamment Morwen et Wistan) et leurs motivations en seront renforcées.

Si vous choisissez cette option, il faudra procéder à quelques changements dans l'histoire, parfois signalés par des notes.

Rassurez-vous, ils n'ont rien d'insurmontable.

PLAN GÉNÉRAL DE LA RÉGION



ments à travers un gigantesque hall d'où partent de multiples cavernes et galeries. Les clameurs bestiales des centaines d'orques rassemblés ici, répercutées par les échos de la caverne, ont quelque chose de vraiment stressant, et les PJ devraient se retrouver dans un état proche de la panique. Ils suivent un couloir faiblement éclairé, creusé dans la roche et descendant régulièrement pendant une quinzaine de kilomètres. Les PJ peuvent remarquer pendant le voyage de très nombreuses intersections et autres couloirs secondaires. La montagne toute entière semble être un labyrinthe infernal. Ils arrivent enfin dans une vaste caverne de plus de quatre-vingts dix mètres de long. De grands piliers ornés de crânes se perdent dans l'obscurité. On aperçoit des scènes de bataille grossièrement sculptées sur les parois, ainsi que des représentations de la vie quotidienne (exploitation du minerai, forge, tortures) et un grand portrait du roi des gobelins. De longues tables portent encore les reliefs des derniers repas ; de rares coffres de bois sombre et quelques esclaves humains enchaînés aux piliers complètent la décoration de ce lieu paradisiaque.

Malgré les torches qui brillent aux murs et sur les piliers, la lumière n'est pas très vive et laisse de nombreuses zones dans l'ombre. Cinquante à soixante orques sont présents, venus présenter leurs hommages à Urgubal, le Grand Gobelin.

Les PJ sont poussés sans ménagements devant le trône de basalte au fond de la salle. Balkhmog leur ordonne de s'agenouiller devant le Grand Gobelin Urgubal, chef incontesté de tous les orques de la Porte des Gobelins. Le Grand Gobelin est un être que l'on pourrait ranger dans la catégorie des psychopathes graves. Cet uruk-hai hurle plus qu'il ne parle, ordonne que les PJ se prosternent devant lui, puis rampent comme les immondes larves qu'ils sont. Il se lève pour les frapper, de façon particulièrement violente pour

les éventuels elfes du groupe, qu'il menace par ailleurs de mille supplices. À ce propos, faites remarquer aux elfes que le cimetière d'Urgubal devient très lumineux quand il s'approche d'eux. Il s'agit du légendaire Décime-elfes, une arme maléfique créée au Mordor, qui est le symbole de l'autorité du Grand Gobelin.

Après avoir terrorisé les PJ pendant de longues minutes, il se rassied et échange quelques mots avec Wistan, qui est à ses côtés. Ensuite, ce dernier prend la parole. Il regrette d'en arriver là, mais il ne peut laisser Morwen aller rendre compte à son employeur de ce qu'elle a dû récupérer chez lui. Il veut donc qu'elle lui dise où elle a caché ses documents. D'une voix douce, il s'approche de la ranger et la prévient : elle doit parler vite et tout lui rendre, car il est très pressé. Sinon... Morwen profite qu'il soit près d'elle pour lui cracher à la figure.

Commence alors une séance d'interrogatoire de plus en plus poussée, où les brutalités envers la jeune femme deviennent vite ignobles. Wistan reste calme, ce qui n'est pas toujours le cas des orques qui le secondent.

Note : Libre à vous de décrire la séance de torture aux PJ avec des détails plus ou moins sanglants, en fonction du goût des joueurs pour ce genre de scène. Le mieux est probablement de suggérer la violence de l'interrogatoire par quelques phrases. Cela évite de tomber dans le gore complaisant, et oblige les PJ à faire un travail d'imagination en les renvoyant à leurs propres peurs. C'est sensiblement plus efficace.

Vil mais réaliste, Wistan voit vite que ses efforts ne seront pas couronnés de succès. Il faudrait des jours pour que Morwen craque, et il n'a pas le temps. Il s'adresse alors aux PJ (sur un ton un peu moins aimable) pour leur expliquer qu'il est obligé, à son grand regret, de supprimer tout le monde.

En effet, Wistan ne sait pas à quel point les PJ connaissent documents et complot, et il ne veut prendre aucun risque. L'infâme barde se retourne alors vers Urgubal et leur conversation ne tarde pas à s'envenimer. Le roi des gobelins souhaite s'amuser avec les prisonniers, mais Wistan est pressé et exige l'utilisation immédiate de l'Œil des Ténébres.

Malgré Urgubal qui hurle et tempête, suppliant Wistan de lui laisser au moins les elfes du groupe pour nourrir son cimetière, l'humain clôt la discussion en rappelant au seigneur de la Porte des Gobelins que le roi-sorcier d'Angmar n'apprécierait pas que l'on s'oppose à son message. Urgubal blêmit, et n'insiste plus.

Le sort de Morwen et des PJ est scellé. Wistan leur explique qu'on va les jeter dans l'Œil des Ténébres, un gouffre aux profondeurs insondables dont personne n'est jamais revenu. La sentence est appliquée immédiatement. Ils sont dépouillés de tout leur équipement et traînés à travers les souterrains.

Note : Si les PJ ont déjà joué *Une mission de routine*, l'accueil de Wistan et de Balkhmog risque d'être encore moins amical. Mais au point où ils en sont...

Le grand plongeon

L'Œil des Ténébres est un ancien puits de lave de plus de vingt mètres de diamètre. Il est traversé par un pont de pierre assez large mais sans parapet. En se penchant, on peut apercevoir les niveaux inférieurs de Gobelinnville, eux aussi traversés par ce gouffre. Au-delà, on ne voit qu'un trou noir.

Un par un, en commençant par Morwen, tout le groupe est précipité dans le vide. Morwen, très calme, est poussée sur le pont par deux orques qu'elle réussit à entraîner dans sa chute. C'est alors au tour des personnages. Bien que certains puissent avoir envie d'accomplir une action d'éclat, il vaut mieux les en dissuader. Urgubal n'a pas l'intention de perdre deux de ses guerriers pour chaque aventurier jeté dans le gouffre. Ils doivent donc s'avancer seuls, les uns après les autres, jusqu'au centre du pont, puis sauter. Quelques archers orques aideront les récalcitrants à se décider avec une bonne volée de flèches dans les membres inférieurs.

Au bout de quelques secondes qui paraissent une éternité, les PJ chutent dans un bassin naturel rempli d'eau. Le choc est assez rude, et tous doivent réussir un jet d'Agilité de difficulté moyenne (table TM-1, p. 270). En cas d'échec, infligez-leur quelques blessures en vous inspirant des résultats des coups critiques d'impact ou de contusion (tables TC-1 ou TC-9, pp. 266 et 267). Et pensez qu'il vaut mieux pour les PJ avoir l'idée de se plaquer le plus vite possible contre les bords du bassin, afin de ne pas recevoir le « plongeur » suivant sur le crâne.

En retrouvant leurs esprits, ils sont immédiatement assaillis par une violente odeur d'œufs pourris, due à une source de soufre qui se déverse dans ce bassin (rien ne vous oblige à leur donner la bonne explication tout de suite).

L'obscurité est quasi totale, et il est à souhaiter que des membres de l'équipe soient dotés d'aptitudes à la vision dans le noir. Sinon, il faudra avancer à tâtons.

L'eau qui alimente le bassin coule d'une corniche située un mètre plus haut. Une fois l'escalade effectuée, on se retrouve au début d'un passage assez étroit qui s'enfonce dans les ténèbres. Ses parois sont chaudes, il y a parfois des jets de vapeur et tout indique qu'il y a manifestement persistance d'une activité volcanique. Dans cette atmosphère confinée, l'odeur de soufre est par moments intenable.

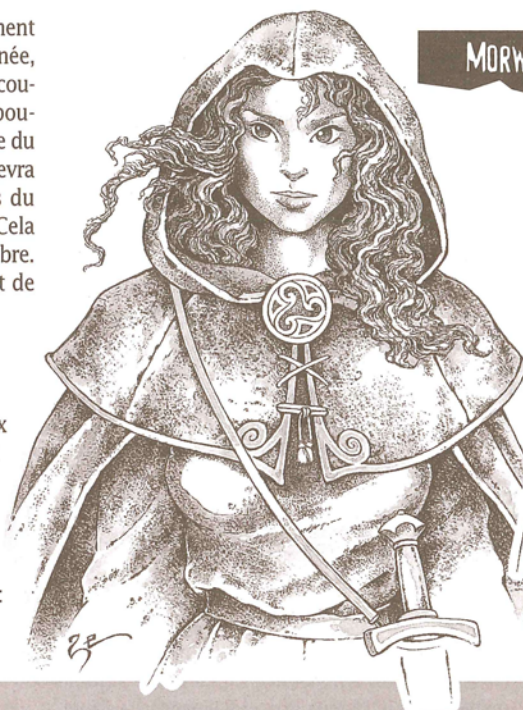
En suivant le tunnel, le groupe monte doucement mais régulièrement. Il faudra plus d'une journée, sans avoir rien mangé ni bu (à moins de se décrocher une passion pour l'eau soufrée), pour déboucher dans une grotte où l'on aperçoit la lumière du jour. Le passage, trop étroit pour un homme, devra être agrandi par magie ou avec les moyens du bord (pierres, ongles, boucle de ceinture...). Cela fait, les aventuriers se retrouvent enfin à l'air libre. Ils ne le savent pas encore, mais ils viennent de déboucher dans la vallée mystérieuse.

Cas n° 2 : la fuite

Solution difficile, mais qui correspond mieux au côté « tête brûlée » qui sommeille plus ou moins profondément en tout aventurier. Morwen est favorable à cette idée, mais elle acceptera la décision du groupe. Pour fuir, il faut dévaler la pente dans la pénombre (plusieurs jets d'Agilité de difficulté moyenne :

table TM-1, p. 270). En cas de ratés consécutifs, reportez-vous aux tables de coups critiques d'impact ou de contusion (tables TC-1 ou TC-9, pp. 266 et 267) et inspirez-vous-en pour martyriser les pauvres PJ. Arrivés en bas de la pente, ils ne sont pas pour autant en sécurité, car les orques sont tenaces. Les aventuriers entendent déjà les pre-

miers audacieux qui se lancent à leur poursuite. Quelques flèches bien placées pourraient leur ôter l'envie de continuer pendant une poignée de minutes cruciales. Ensuite, il faut fuir sans relâche dans la neige et la nuit (pensez que les non-humains ont souvent des capacités de vision nocturne).



MORWEN



WISTAN

L

ES PNJ DE L'ACTE I

Pour JRTM

► Morwen, ranger dúnadan, niveau 9

Description : Son visage carré manque de féminité, mais la régularité de ses traits la rend tout de même agréable à regarder, sans parler de ses ravissants yeux noirs. Elle possède une force supérieure à celle qu'on trouve habituellement chez une femme, mais s'attache à la dissimuler en temps ordinaire. Elle porte des vêtements pratiques et confortables. Lors des réceptions officielles de l'Acte III, elle saura mettre sa féminité en valeur avec élégance et raffinement.

Histoire : Depuis des années, elle est l'espionne d'Argueleb II pour la haute vallée de l'Anduin et les monts Brumeux. Officiellement, elle sert de guide aux voyageurs et aux caravanes, et elle est réputée comme étant l'une des meilleures dans sa partie. Peu avant le début de cette histoire, elle démasque Wistan et s'empare de documents importants. Son but est de se rendre à Tharbad, puis à Fornost pour informer le roi de ce qui se trame.

Caractère : Elle est déterminée et suit la ligne qu'elle s'est fixée presque à n'importe quel prix. Elle manifeste de l'agacement devant la lassitude ou le découragement de ses compagnons de route, mais s'efforce tout de même de les remettre en selle avec douceur.

PdV : 100.

BO : 98 aux armes tranchantes à une main (108 avec son épée), 55 aux projectiles.

BD : 40.

Filature/dissimulation : 85.

Listes de sorts :

- Révélation des chemins,
- Lois du déplacement,
- Aspects de la nature,
- Lois de la nature,
- Guérisons superficielles.

Équipement notable : épée large +10, cape elfique.

Pour les autres compétences, voir l'archétype de Gladhil, pp. 146-147.

► Wistan, barde niveau 8

Description : Ce bel homme a toujours aimé séduire, et son sens aigu des relations publiques lui a toujours servi. Si on ajoute à ses dons de manipulateur une condition physique excellente, on obtient un adversaire redoutable.

Caractère : Comme tous les « grands méchants », Wistan est un génie du mal très (trop) sûr de lui. Alors qu'il en a la possibilité à maintes reprises, il n'envisage pas d'éliminer simplement les PJ, mais leur prépare toujours des fins beaucoup plus raffinées... et plus aléatoires. Il aime beaucoup se vanter et exposer ses projets et ses manipulations géniales. Avant de se débarrasser des PJ, il prend le temps de leur expliquer pourquoi ils échouent tandis que lui, grâce à sa suprême intelligence, réussit dans tout ce qu'il entreprend.

PdV : 70.

BO : 78 aux armes tranchantes à une main (93 avec son épée), 65 à l'arc long. BD : 30 (ou 40 avec son bouclier).

Filature/dissimulation 60, jouer de la harpe 52.

Listes de sorts :

- Puissance des chants,
- Contrôle des sons,
- Surpuissance physique,
- Perceptions essentielles,
- Maîtrise des esprits.

Équipement notable : épée large +5, bouclier +10.

Pour les autres compétences, voir l'archétype de Vidonu, pp. 150-151.

► Loups gris, niveau 3

Ils chassent en meute d'une douzaine d'individus.

PdV : 110.

BD : 30.

BO (morsure) : 65.

► Uruk-hai, niveau 6

PdV : 100.

BD : 40.

BO : 95 au cimeterre ou à l'épée, 120 à l'arc.

Armure : cotte de mailles.

► Orque, niveau 4 (ils sont deux)

PdV : 75.

BD : 25.

BO : 70 au cimeterre.

► Orques, niveau 2 (ils sont cinq)

PdV : 45.

BD : 20.

BO : 45 au cimeterre.

Note: Si l'un des PJ est un hobbit, il faudra songer à une solution, les gars! Un hobbit qui court dans la neige fraîche a besoin de raquettes ou d'un périscope!

Si le groupe n'a pas subi de dommages sévères dans la descente, servez-leur un bon petit combat dans la nuit avec quelques orques intrépides qui parviennent à les rattraper, cela les réchauffera! Organisez un coup de théâtre: les orques surgissent des buissons à un moment où le groupe, harassé, fait une pause. Ils sont huit: un uruk-hai et sept orques.

Au matin, les poursuivants sont semés, mais Morwen tient à ce que les PJ continuent à marcher encore quelques heures pour être tranquilles. La pause peut également être un moment propice à l'inventaire des possessions restantes. Il y a fort à parier qu'une grande partie de l'équipement soit resté avec la caravane. Puis il faut reprendre la marche jusqu'à la tombée de la nuit. La neige tombe à nouveau, la lassitude et le froid gagnent tout le monde, et la course de la nuit dernière a fait perdre ses repères à Morwen. La compagnie est donc égarée au beau milieu des monts Brumeux et a le plus urgent besoin d'un peu de repos. Il faut chercher un abri! Avec un jet de Perception facile, on peut repérer une grotte. Après un rapide coup d'œil, les PJ se rendent compte qu'elle est inhabitée et suffisamment profonde pour dormir en étant éloigné de l'entrée. Voilà un site idéal pour une bonne nuit de repos!

Hélas, elle sera courte! En effet, vers cinq heures du matin, tout le monde est réveillé par un fracas de fin du monde: une avalanche de neige et de rochers vient d'obstruer complètement l'entrée de la grotte. Et vu la taille de certains blocs, il n'y a plus aucun espoir de sortie de ce côté.

Les PJ sont donc réduits à explorer leur prison. Par chance, elle semble s'enfoncer profondément dans la montagne. Et après une journée de progression difficile le long de ce boyau naturel, plusieurs châtières, un petit précipice, et quelques jets d'Escalade, voilà que l'on aperçoit la lumière du couchant. Enfin de l'air! Le groupe vient de déboucher dans la vallée mystérieuse.

Cas n° 3 : fuir après la capture

Si la tentative a lieu avant d'arriver à la Porte des Loups, jugez de ses possibilités de réussite et, si elle ne vous semble pas trop irréaliste, donnez-leur une chance. Dans ce cas, adaptez le paragraphe précédent de façon à ce qu'ils arrivent à la grotte pour y être coincés par l'avalanche. Et n'oubliez pas que dans ce cas de figure, ils se sont enfuis après leur capture et donc après avoir été dépouillés de leurs armes et de leur équipement. Cette première partie peut vous sembler quelque peu dirigiste, mais elle permet aux PJ de découvrir l'un des plus grands repaires orques des Terres du Milieu, ou les joies et le stress de la traque! Et si les joueurs sont frustrés par le manque de décisions, ils vont avoir de quoi se rattraper à partir de l'Acte II.

Acte II :

PRISONNIERS DES HOBBITS

L'histoire de la vallée

Autant l'Acte I était dirigiste, autant celui-ci va laisser toute latitude aux PJ pour découvrir leur nouvel environnement... et une façon de s'en échapper. Quelle que soit la manière dont ils y sont arrivés, nos héros viennent de débarquer dans une vallée perdue au milieu des monts Brumeux.

Depuis plus de trois cent ans, elle est habitée par quelques clans de Pieds-Velus, auxquels se mêlent quelques Forts et autres Pâles. En trois siècles, ces hobbits ont constitué une microsociété idéale

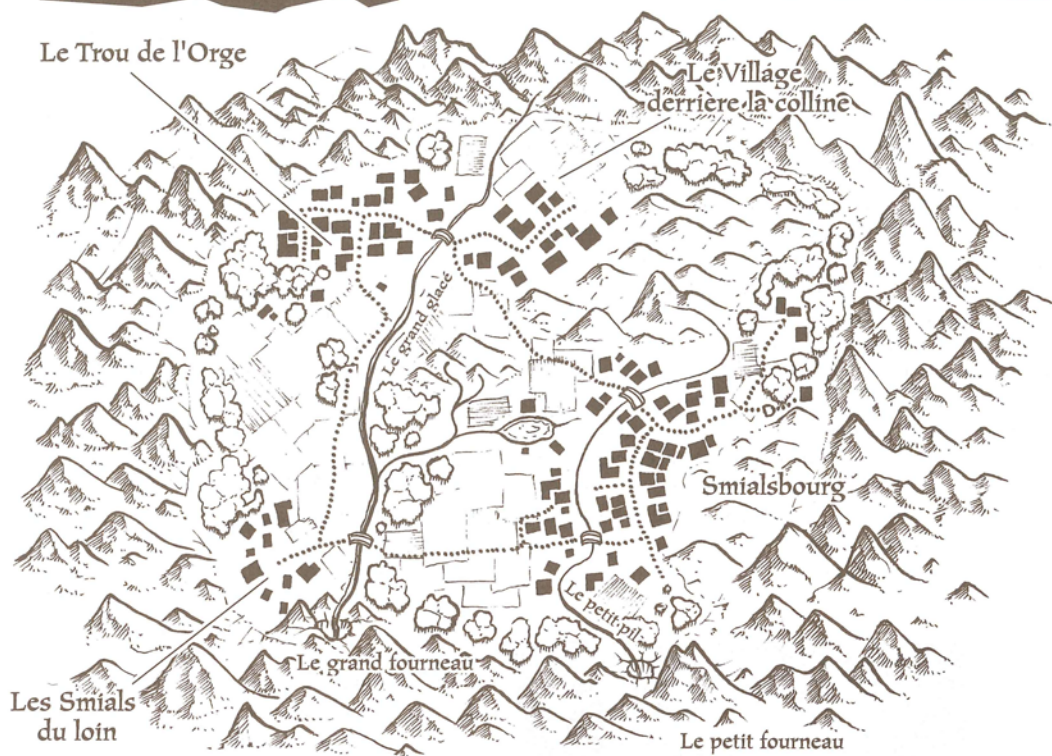
sans beaucoup de contacts avec l'extérieur. Les aventuriers vont certainement mettre plusieurs jours à bien comprendre la situation. Les hobbits sont hospitaliers et sympathiques, et ils feront même la connaissance avec un nain nommé Fulin, tombé lui aussi par hasard dans la vallée.

Tout cela est merveilleux, à un détail près: on ne peut pas quitter ce petit paradis. Les hobbits trouvent cela trop dangereux pour leur sécurité. Ils mènent donc une garde vigilante auprès de leurs hôtes aussi permanents qu'involontaires. Après avoir fait le tour de la vallée, il faudra essayer de fuir. Les possibilités sont nombreuses, mais très souvent risquées.

Vallée, douce vallée Un peu de géographie

La vallée perdue, ou «le Pays» comme le nomment les hobbits (le reste du monde est appelé «l'Ailleurs») a une forme allongée de quinze kilomètres de long sur six dans sa partie la plus large. Quatre villages ont été construits: Smialsbourg, la capitale, qui compte plus de trois cents habitants, le Village Derrière la Colline, le Trou de l'Orge, qui tire son nom des paysages vallonnés couverts de cultures d'orge qui l'entourent et les Smials du Loin, appelé ainsi parce que c'est le plus éloigné de Smialsbourg. La population de chacun de ces trois hameaux est inférieure à cent personnes. S'y ajoutent quelques fermes éparpillées au milieu des charmants vallons et des plaines labourées qui forment l'essentiel du décor. La température est plus clémente et la végétation plus abondante qu'ailleurs malgré la saison, car la géologie du lieu est particulière: la terre volcanique noire est très riche et la contrée compte de nombreuses sources chaudes. Pour en terminer avec l'hydrographie, ajoutons que deux rivières traversent la vallée: le Petit Pil et le Grand Glacé. Le Petit Pil prend sa source dans la vallée, serpente à travers Smialsbourg (deux ponts le traversent dans la cité) puis disparaît sous la montagne par un siphon que les hobbits appellent





le Petit Fourneau. Le Grand Glacé est ainsi nommé car il descend des sommets enneigés et charrie parfois de la glace lors de la fonte des neiges ; il déborde souvent en cette saison, c'est pourquoi les Smials du Loin et le Trou de l'Orge sont bâtis sur des hauteurs. Le Grand Glacé disparaît également sous la montagne par un siphon baptisé le Grand Fourneau.

Les habitants

Quelles que soient les circonstances de leur arrivée, les aventuriers sont accueillis avec beaucoup de chaleur et de sympathie et amenés à Smialsbourg pour les fêtes de l'Adoption («on fait toujours comme ça quand un nouvel ami arrive!»). Prosper Demi-Lune, le patriarche de la communauté, préside les libations avec enthousiasme. La cérémonie réunit la plupart des habitants de la vallée. Prosper leur souhaite la bienvenue, espère que leur séjour sera enrichissant pour le Pays et déclare le banquet de bienvenue ouvert. Après la cérémonie, on demande aux PJ de confier leurs armes à la maison du patriarche, car les hobbits sont un peuple pacifique et calme. S'il y a un hobbit dans le groupe, ils l'interrogent jusqu'à épuisement sur sa famille, à la recherche d'un quelconque cousinage.

À part ça, les hobbits sont avides d'histoires sur «l'Ailleurs», et répondent à toutes leurs attentes sauf sur un léger détail : on ne peut pas quitter la vallée sous peine de mettre la communauté en grand danger d'invasion.

Quelques hobbits typiques

● **Bollum et Mollum** : Ces jumeaux ont une fâcheuse tendance à parler en même temps de sujets différents. Dès qu'on répond à l'un, l'autre se fâche.

● **Prosper Demi-Lune** : Patriarche de la Vallée, respecté par tous, il essaye de convaincre les

PJ du bien-fondé de l'interdiction de repartir. C'est lui qu'il faudra amadouer si les aventuriers veulent s'en aller en plein jour avec des guides hobbits. S'il sympathise avec l'un des PJ (très probablement un hobbit), il pourra lui enseigner l'un des secrets les mieux gardés de la vallée : la bière parfumée avec une décoction à base d'herbe à pipe. Un vrai régal qui pourrait faire fureur dans les auberges de Bree ou de la Comté!

● **Harpo Touque** : L'un des hobbits les plus «évolués» de la vallée. Il fait partie des rares à s'être aventuré pendant quelques semaines dans l'Ailleurs par la piste de la Dent du Fort. Il pourrait être un bon allié pour convaincre Prosper Demi-Lune de l'intérêt du départ des PJ, car il a quelques vagues notions de géopolitique des Terres du Milieu. Il sait notamment qu'Argueleb II a donné un pays aux hobbits, que le mal est dans l'Angmar, et que le roi de ce pays fait la guerre pour asservir tous les autres peuples.

● **Primela Bravet** : Une maîtresse hobbite qui passe son temps à couper et trancher dans toutes les affaires où elle a un intérêt. Hélas, elle se mêle également (et principalement) d'un tas de choses pour lesquelles personne ne lui demande rien.

● **Chico** : C'est le «brave» de la vallée, l'imbécile heureux que les hobbits occupent à de petits travaux. À l'arrivée des aventuriers, il va en choisir un comme le héros de sa vie. Il s'efforcera de le suivre constamment ou le cherchera s'il l'a perdu de vue. Avec un peu de chance, cela devrait désespérer l'heureux élu... à la grande joie du reste du groupe. Réservez cette plaie à un joueur qui la mérite!

● **Fulin** : Un nain légèrement dérangé dont la seule idée est de quitter cette vallée. Il est arrivé il y a trois ans et, depuis, son obsession ne cesse de croître. Il ne manque pas d'idées d'évasion et il pourra vous servir à relancer l'action si les joueurs se montrent peu imaginatifs. Son projet du moment est un tunnel qu'il a commencé à creuser l'an dernier. Fulin est intéressant à jouer, passant

de l'enthousiasme le plus fou à l'abattement le plus total d'un jour à l'autre, inventant des gadgets ridicules ou très utiles, possédant une «descence» et une résistance à la bière hors du commun. Bref, en dehors de ses moments de déprime, c'est un joyeux compagnon.

Occupations dans la vallée

Pendant leur séjour forcé, vous pouvez agrémenter leurs journées avec divers événements choisis dans la liste ci-dessous.

● Les PJ sont invités à un goûter de bienvenue dans l'un des villages de la vallée. S'ils acceptent, les autres villages feront de même, et il serait malvenu de refuser aux uns ce que l'on a accepté des autres. Sachez toutefois qu'un estomac humain normal met une bonne journée à se remettre d'un goûter hobbit. Quant à l'ambiance qui y règne, imaginez une réunion tenant à la fois du loto de patronage (pour les adultes) et de l'émeute dans une classe de mater-

nelle (pour les plus jeunes).

● À la fin de leur première semaine de séjour, un grand concours de buveurs de bière est organisé à Smialsbourg. C'est une bonne occasion pour les PJ de briller en société... et d'avoir un bon mal de crâne le matin suivant.

● Le lendemain du concours des buveurs de bière est organisé un tournoi de tir à la fronde. Gageons qu'il sera difficile pour les PJ de participer aux deux événements! Cinq cibles sont proposées. Le premier jet de dés est aisé, puis on augmente la difficulté d'un cran pour les cibles suivantes. Le vainqueur est porté en triomphe, applaudi et congraté, puis une fête gigantesque commence.

● Un matin, alors que les PJ se promènent dans Smialsbourg, ils aperçoivent des enfants jouant sur le Vieux Pont. Bien entendu, l'un d'eux tombe à l'eau. Il faudra au PJ le plus rapide deux jets de Natation faciles pour revenir jusqu'au bord avec le petit maladroit. Ce sauvetage comptera beaucoup s'ils décident de convaincre le patriarche du caractère impératif de leur départ de la vallée.

● Un soir, le patriarche raconte aux PJ l'histoire de son peuple. Pendant la grande migration des hobbits à travers les monts Brumeux, il y a plus de trois siècles, une tempête de neige les a conduits par hasard dans cette vallée. Le microclimat leur convenant, ils sont restés là. À la suite de l'invasion de la vallée par une troupe d'orques une cinquantaine d'années après leur installation, les survivants traumatisés décidèrent de s'isoler du reste du monde.

Commença alors une campagne d'exploration de tout le pourtour de la vallée. Ils provoquèrent la fermeture définitive, par éboulement, de toutes les issues identifiées. Depuis, chaque fois que des voyageurs perdus arrivent dans la vallée, on obstrue la voie par laquelle ils ont échoué ici. La règle peut paraître sévère, mais pour les hobbits, avec la proximité de la Porte des Gobelins, c'est une question de survie. Ils ont conservé une «sor-



CHICO

L'alpinisme

Si les aventuriers ont réussi à convaincre Harpo Touque de l'importance de leur départ, il pourra intercéder pour eux auprès de Prosper Demi-Lune, qui voudra bien réécouter leur histoire. Demandez donc à l'un des joueurs d'interpréter la scène et jugez selon sa prestation plutôt que par un bête jet de dé sur une table. S'ils arrivent à convaincre le patriarche, il accepte qu'Harpo leur serve de guide après leur avoir arraché la promesse solennelle qu'ils ne mentionneront jamais à quiconque l'existence de cette vallée.

Il faudra cinq jours au groupe pour atteindre le col de la Dent du Fort. Ce pic est l'un des plus hauts qui surplombe la vallée, mais le seul qui présente une piste difficile certes, mais praticable. Le col lui-même est pris dans les glaces toute l'année. Les deux derniers jours de montée ainsi que le premier jour de descente se font par une température inférieure à zéro (vous pouvez jeter un coup d'œil sur la table des dégâts du froid, p.266). Heureusement Harpo connaît les grottes inhabitées le long du parcours afin de ne pas geler complètement pendant la nuit.

La descente de l'autre côté de la montagne prend quatre ou cinq jours et amène les PJ au bord du lac de l'île aux Géants. Il ne reste plus qu'à remercier Harpo.

Voici quelques petits détails à rajouter pour taquiner les PJ.

- Quand on n'a pas l'habitude, tenir debout en marchant sur des névés et autres plaques de glace est une activité assez acrobatique.

- À partir d'une certaine altitude, la couche de neige est tellement profonde qu'il faudra porter les hobbits et les nains du groupe. Harpo, lui, sort des raquettes de son sac à dos.

- En approchant du sommet, la glace est parsemée de crevasses dans lesquelles une chute peut être fatale.

tie de secours» par la piste de la Dent du Fort, estimant que ce passage était assez difficile et dangereux pour que les orques ne s'y risquent pas. Jusqu'à présent, ils n'ont connu qu'un échec : un homme est entré dans la vallée au siècle dernier. Il a été aperçu par des enfants qui jouaient dans les bois, puis par quelques fermiers. Les hobbits ont vite organisé des recherches, mais l'homme a réussi à s'enfuir, en repartant par la grotte qui lui avait permis de faire cette découverte. Ils n'ont pu que re fermer le passage, en espérant ne jamais le revoir. (Il s'agit bien évidemment de Fulmir, l'homme qui écrit le récit de voyage tombé aux mains des marchands.)

Ce n'est qu'un au revoir...

Même si la douceur de vivre de la vallée est réelle, l'importance de leur mission devrait pousser les PJ à fuir au bout de quelques jours. Reste à trouver une issue. Voilà donc quelques-unes des pistes que les joueurs peuvent suivre.

La spéléologie

Soyons clairs : ils n'ont aucune chance de trouver une grotte s'enfonçant sous les montagnes. Les hobbits sont très vigilants et vont même jusqu'à provoquer un éboulement pour garder la vallée coupée du monde chaque fois qu'un passage est découvert.

Quant au tunnel de Fulin, il est bien avancé, mais il faudra hélas encore de nombreuses années pour le finir, même en s'y mettant à plusieurs. Nos pauvres personnages n'ont pas beaucoup d'espoir à avoir de ce côté-là.

Les participants au concours de tir à la fronde

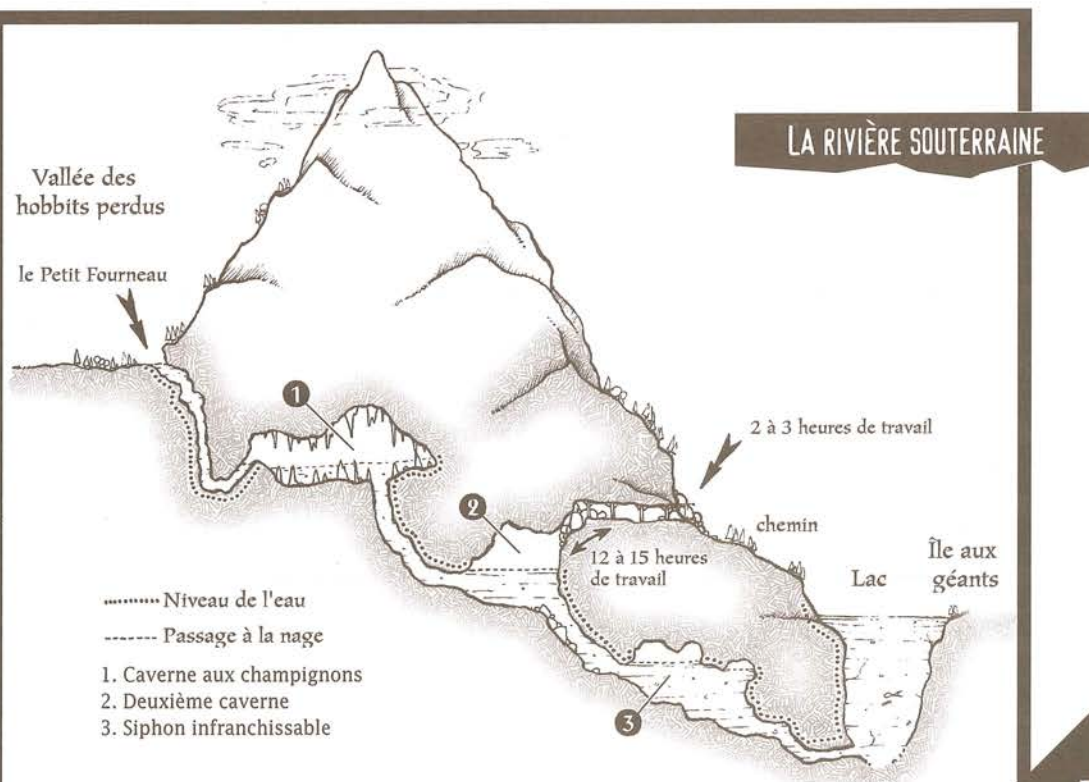
- Prosper Demi-Lune : 110 à la fronde.
- Harpo Touque : 90.
- Primela Bravet : 70.
- Bollum : 65.
- Chico : 40.
- Mollum : 35.

L'hydrologie

Les cours d'eau sont une piste intéressante. Comment s'enfoncent-ils dans la montagne et où vont-ils ? Les deux rivières s'engouffrent dans des grottes. Et dans les deux cas, elles disparaissent sous la montagne par un siphon au bout de quelques mètres. Elles se jettent toutes les deux dans le lac de l'île aux Géants. Pour voir où aboutissent les siphons, il faut plonger et nager en apnée, mais le passage est très long.

Tout essai en plongeant dans le Grand Fourneau est voué à l'échec, car la quasi totalité du parcours s'effectue sous l'eau (à moins bien sûr que l'un des aventuriers possède un moyen magique de respirer sous l'eau.)

Si l'on essaie de plonger dans le Petit Fourneau, il faut réussir un jet de Natation de difficulté moyenne pour franchir le siphon. Si l'aventurier n'est pas encordé, il lui sera extrêmement difficile de revenir et il risquera la noyade. Gérez son retour selon votre bonté naturelle. S'il a pris la précaution de s'encorder, l'aventurier boira une bonne tasse, mais ses compagnons réussiront à le remonter à la surface au prix de la perte du tiers de ses PdV. Une fois remis, l'infortuné plongeur pourra en tout cas apprendre au groupe qu'il y a de la lumière au bout du tunnel.



En cas de jet réussi, l'intrépide explorateur ressort de l'autre côté. Il découvre alors une gigantesque caverne éclairée de milliers de champignons phosphorescents qui diffusent une lueur verdâtre. Après avoir traversé la caverne inondée (jet de Natation aisé), il s'aperçoit que le courant est de plus en plus violent, jusqu'à une chute d'eau. Pour descendre, il faut s'encorder à nouveau, ce qui rend la manœuvre possible, mais encore dangereuse (jet d'Escalade de difficulté pure folie, ou difficile en étant encordé). Si le test est raté, le spéléologue amateur arrive en bas en ayant bu la tasse et reçu quelques écorchures et hématomes. En cas d'échec critique, il heurte violemment une roche et finit sa descente inconscient.

Au pied de la cascade, on se trouve dans une deuxième grotte beaucoup plus petite et toujours faiblement éclairée par la même lueur verdâtre. À deux mètres cinquante du sol, on peut remarquer une chatière d'où sort de l'air frais (jet de Perception, difficulté moyenne, voir p. 271). Il y a aussi un siphon à l'extrémité de la salle, mais il est impossible à franchir; tout jet est ici condamné à l'échec.

Il suffit que deux PJ se fassent la courte échelle pour atteindre la chatière. Après quelques minutes de reptations inconfortables, on arrive à un éboulis qui demande quelques heures de dégagement. Le travail est pénible, car se passer cailloux et roches dans un conduit où les épaules

coincident par endroits n'est pas aisé. (À moins, bien sûr, qu'il y ait suffisamment de PJ de petite taille, nains et hobbits, auquel cas la tâche sera plus facile.)

Enfin, l'éboulis dégagé révèle une caverne, qui s'ouvre un peu plus loin sur le flanc d'une montagne enneigée. En contrebas, on aperçoit un lac, et au milieu, la sinistre île des Géants.

Enfin libres!

Note: Si vous êtes facétieux ou si le parcours vous a paru trop facile, rien ne vous empêche d'ajouter dans la caverne un couple d'ours dérangés en pleine hibernation et dépourvus du moindre humour!

Tout le reste

Enfin, préparez-vous à des propositions stupides, extravagantes, ou complètement folles. Personne ne sait de quoi peuvent être capable des joueurs inventifs. Lors de l'une des parties de test, ils ont réussi, par de vibrants discours et un fin travail psychologique vis-à-vis des «décideurs» hobbits, à convaincre la population de la vallée toute entière qu'il fallait lancer avant le printemps un vaste projet d'irrigation. Le cours du Petit Pil fut détourné vers le Grand Glacé, grâce à un grand canal et de nombreux canaux secondaires. Et les aventuriers quittèrent la vallée par l'ancien cours souterrain de la rivière, sous les acclamations des hobbits qui y installèrent un système de guet. À la moindre alerte, des vannes leur permettaient de rediriger les flots vers l'ancien lit et de noyer d'éventuels envahisseurs. Bien sûr, une adaptation de la suite de la campagne fut nécessaire pour tenir compte des semaines passées dans les travaux, mais le plus important n'est-il pas de vivre une belle aventure?

tance (huit cents cinquante kilomètres environ, soit un peu plus de quinze jours avec de bons chevaux).

Vous pouvez vous contenter de jouer le voyage très vite, en ne faisant pas de difficultés aux PJ pour trouver des chevaux dans l'un des nombreux petits villages qui parsèment les contreforts des monts Brumeux, puis en déclarant qu'ils arrivent à Tharbad quinze jours plus tard. Si vous voulez étoffer le trajet, choisissez quelques événements dans la liste ci-dessous.

- Des bandits de grand chemin essayent de les dévaliser. Ils fuient si on leur oppose une résistance un peu musclée.

- Un glutan isolé attaque le groupe un soir alors que tous sont en train de manger, assis autour du feu. Les PJ ont établi leur campement sur son territoire de chasse, et ces animaux sont très agressifs. Le premier qui s'éloigne du feu se fait attaquer.

- Une rencontre avec Haupenroll, un magicien itinérant qui a le chic pour apparaître au moment où l'on en a le moins besoin. C'est un vieil homme à l'apparence inoffensive, habillé de vêtements rugueux de toile grise et doté d'une impressionnante barbe blanche. Il n'est pas armé, mais s'aide dans la marche d'un grand bâton noueux. Il s'avance vers les PJ en prononçant des paroles de paix, et se présente: «Haupenroll le Mage, pour vous servir.» Il est poli et même obséquieux par moments, et n'oublie jamais de raconter ses exploits sur un ton détaché et badin, afin de paraître modeste. Il laisse volontiers planer le doute sur ses pouvoirs, et ses phrases sont pleines de sous-entendus ou de grandiloquence («je l'avais prévu», «ce n'est peut-être pas un hasard», «vous servez un bien noble dessein» ou encore «des forces qui nous dépassent m'imposent de me joindre à vous»).

En fait, le seul but de cet escroc est d'endormir toute méfiance au sein du groupe pour partir en catimini, emportant avec lui l'argent, les objets magiques et un ou deux chevaux. Il ne maîtrise qu'un seul sort: celui d'Invisibilité, dont il use pour convaincre les plus crédules de ses immenses pouvoirs, ou pour fuir une situation délicate. *Note:* Si les PJ ont joué auparavant *Une mission de routine*, ils connaissent déjà le personnage. Dans ce cas, faites-le rentrer en scène à un autre moment, par exemple au fond de la mine où il est prisonnier, ou bien à Tharbad, où il est devenu un vieillard indigne et ivrogne.

Tharbad, la cité des voleurs

Jadis l'une des cités les plus renommées des Terres du Milieu, Tharbad n'a hélas plus grand-chose de sa splendeur passée. Il y a encore cinquante ans, c'était une ville de plus de vingt mille habitants mais, pendant la grande peste de 1636-37, la population a été décimée. Aujourd'hui, moins de quatre mille personnes y vivent. L'ancien grand port fluvial du Cardolan n'est plus qu'un misérable bourg, dont certains quartiers sont entièrement à l'abandon.

Malgré cela, afin que le commerce continue à survivre, on y a conservé un semblant d'ordre. Il y a toujours un maire et, depuis la chute du Cardolan,

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour JRTM

► Prosper Demi-Lune, niveau 8

PdV: 70.
BD: 15.
BO: 110 à la fronde, 50 au couteau.

► Harpo Touque, niveau 5

PdV: 55.
BD: 10.
BO: 90 à la fronde, 30 au couteau.

► Primela, niveau 4

PdV: 45.
BD: 5.
BO: 70 à la fronde, 20 au couteau.

► Ours brun (mâle), niveau 5

PdV: 170.
BD: 10.
BO: 70 avec les crocs, 60 avec les griffes (x2, sur la table d'attaque des grandes créatures).

Armure: cuir souple.

On peut éventuellement en rencontrer un deuxième si le combat dure plus de six rounds.

► Ours brun (femelle), niveau 4

PdV: 150.
BD: 10.
BO: 60 avec les crocs, 50 avec les griffes (x2).

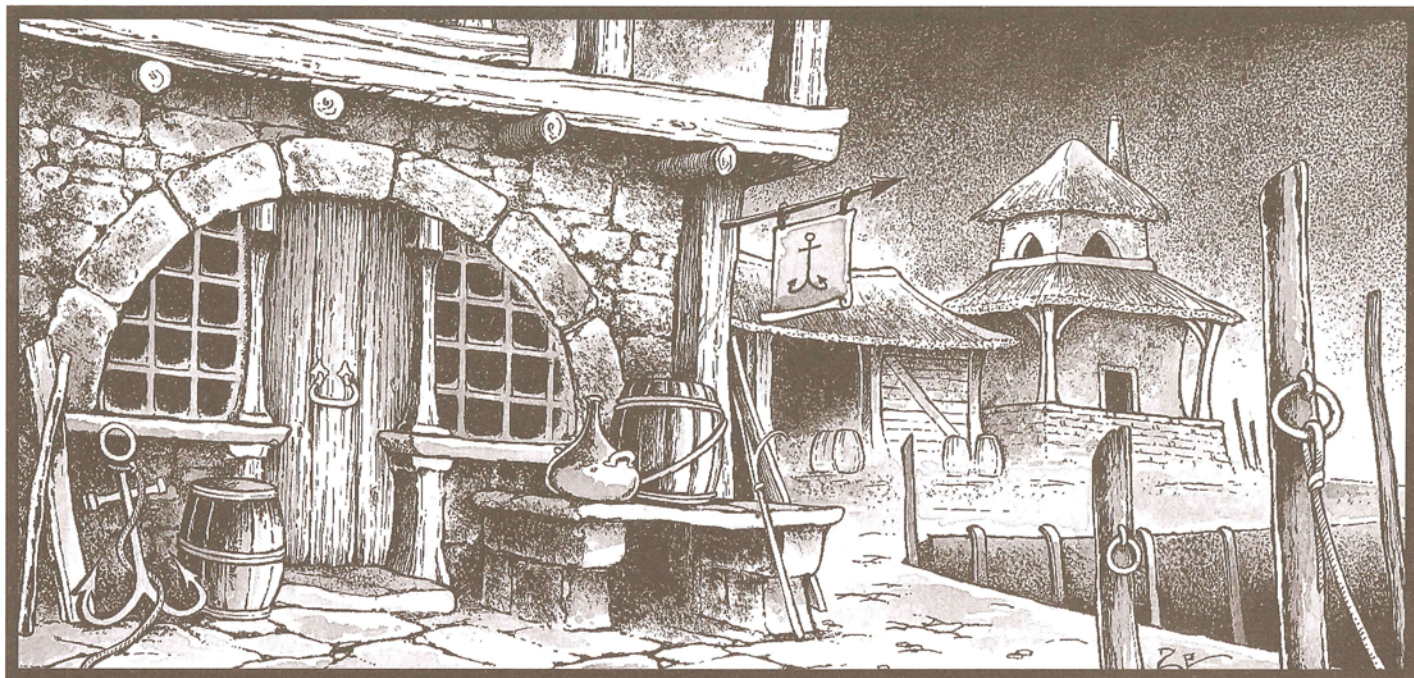
Armure: cuir souple.

Acte III:

THARBAD

Vers Tharbad

Une fois sortis de la vallée, les PJ ont droit à une explication de Morwen. Elle les met au courant de l'importance du complot contre Argueleb II, sans rien leur cacher. Inspirez-vous pour cela du texte d'introduction. D'après les documents qu'elle a récupéré chez Wistan, l'une des branches de la conspiration se situe à Tharbad où habite l'un des financiers du projet. Elle doit s'y rendre de toute urgence, car un convoi en partira prochainement avec le trésor des conjurés (calculez le temps qu'il faudra aux PJ pour rejoindre Tharbad et ajoutez un délai de deux ou trois jours). Ce trésor doit leur servir à corrompre les nobles du royaume d'Arthedain qui hésitent à trahir Argueleb. Elle espère recueillir suffisamment de preuves, mettre la main sur la liste des conjurés et pourquoi pas trouver la source de leur mystérieux financement. Enfin elle dispose sur place d'un contact qui pourra les aider. Le problème principal pour se rendre à Tharbad est la dis-



le Gondor y entretient une petite garnison. Cependant, le pouvoir est véritablement exercé par les guildes dont les plus puissantes sont celles des voleurs et des bateliers.

Parmi ces derniers, on trouve un petit nombre de hobbits venant de quelques smials construits dans les marais du Vol-de-Cygne (ou Nîn-in-Eilph), qui bordent Tharbad. Leur connaissance de la navigation et des canaux parsemant les marais en font des recrues de choix pour les trafiquants et contrebandiers de tout poil.

Tharbad est construite sur les deux rives du Gwathlo, et divisée en trois grands quartiers : la rive droite, la rive gauche et l'île centrale, qui fut la ville originelle.

L'allié dans la place

Morwen sait que son contact, un certain Péléatar, est présent tous les jours à midi à la taverne des *Joyeux bateliers* sur l'île, dans le quartier des docks. C'est l'un des quartiers les plus chauds de Tharbad où se mêlent marins, bonimenteurs, marchands de rue et détresseurs minables, dans une atmosphère humide et poisseuse.

Pour établir un contact avec Péléatar, il suffit qu'un PJ entre dans la taverne avec Morwen. Un rendez-vous est alors fixé un peu plus tard dans une autre taverne : *Au chat qui fume*, un peu plus loin sur les docks.

Péléatar est un homme d'âge mûr, à la peau buri-née et au visage barrée d'une vilaine cicatrice, souvenir de ses années de mercenariat. Il est l'espion attitré d'Argueleb II à Tharbad et son échop-pe de cordages et voiles est une couverture parfaite pour se tenir aux courant de tous les trafics maritimes.

Il sait par ses contacts avec la pègre de Tharbad qu'un bijoutier et armurier du nom de Vilmir possède de drôles de fréquentations. C'est un adversaire du maire, dont il guigne la place. L'administration gondorienne le considère comme peu sûr et la guilde des voleurs a appris à ses dépens qu'il a de puissants protecteurs. Toutes les tentatives de racket à son encontre ont fini dans le

sang. En laissant traîner ses oreilles un peu partout, il a également appris que :

— Vilmir reçoit des livraisons régulières d'un volume disproportionné à son activité.

— Tous les mois, une caravane de chariots part de ses entrepôts sur les docks, emprunte l'ancienne route d'Amon Sûl et se rend à Fornost Erain où il se vante d'avoir de très bons clients.

— Certains murmurent que sa fortune trouve sa source dans de mystérieux trafics avec les nains de la Moria.

— Il héberge depuis quelques jours un groupe de visiteurs discrets, venus du nord.

Sur ce dernier point, Péléatar a rendez-vous cet après-midi avec Yolba, un de ses informateurs de la guilde des voleurs. Il propose donc à Morwen et aux PJ de le retrouver ce soir chez lui, afin de savoir à quoi s'en tenir avant d'agir.

Vous pouvez passer rapidement sur cette après-midi libre ou en profiter pour insérer deux ou trois intermèdes amusants.

● L'un des PJ se fait faucher sa bourse par un petit voleur. Ce dernier, facilement rattrapé, se met à hurler et pleurer, si bien que la foule ne tarde pas à prendre partie pour ce pauvre gosse martyrisé par une sale brute.

● Une diseuse de bonne aventure aborde l'un des PJ et lui déclare : « Oh ! Ton avenir est très sombre. La terre t'avalera et seul, le roi mort te sauvera » (allusion à la mine de mithril).

● Sur le port, une accorte demoiselle invite les PJ à visiter la *Taverne aux délices*. Cette auberge emploie bon nombre de jeunes filles prêtes à partager leur couche avec d'aimables aventuriers. Si l'un ou l'autre des PJ accepte de telles propositions, vous pouvez faire en sorte qu'il gagne une vilaine maladie tout en y perdant son or.

Le retour de Wistan

Le soir venu, le groupe se présente donc à l'échop-pe de Péléatar. La boutique est fermée, mais la porte s'ouvre dès qu'ils frappent. Ils sont accueillis par un homme qui se présente comme le commis de Péléatar. Il les prie de traverser le magasin,

car son maître les attend dans la réserve. Il ajoute qu'il leur prépare une sacrée surprise.

La réserve est immense, avec une mezzanine sur trois côtés, accessible par deux escaliers. Voilages et cordages y sont entreposés. Au rez-de-chaussée, d'autres cordages, des coffres, des ancres, du matériel de pêche et tout un bric-à-brac destiné aux bateliers et aux contrebandiers du fleuve.

« Péléatar » est au fond de la pièce, assis à son bureau, en train d'écrire. À l'appel des PJ, il se retourne... et ils reconnaissent immédiatement Wistan !

« Regardez là-haut et jetez vos armes ! », gronde le barde félon. Tout autour de la mezzanine, une demi-douzaine d'individus à la mine patibulaire braquent sur le groupe des arbalètes prêtes à tirer. Le cas échéant, ils n'hésiteront pas : un avertissement entre les pieds, un deuxième tir dans la cuisse, puis un dernier dans le cou d'un PJ pour montrer leur peu d'envie de plaisanter. Ils peuvent également traîner jusqu'au balcon le corps atrocement supplicié de Péléatar, pour convaincre les plus hésitants.

Après avoir fait désarmer les PJ, Wistan commence par les féliciter d'avoir survécu à la chute dans l'Œil des Ténèbres. S'ils avaient réussi à fuir lors de l'embuscade, il s'étonne qu'ils aient réussi à le retrouver si loin des monts Brumeux.

Ensuite, il ne peut s'empêcher, comme tout « grand méchant » mégalomane qui se respecte, de se vanter de son génie en expliquant tout au groupe :

« Je n'avais jamais eu d'adversaires de votre trempe. Vraiment, je vais vous regretter. Comme, hélas, vous ne participerez pas à mon triomphe, je vais tout de même tout vous expliquer avant de me débarrasser de vous définitivement... Pas très loin de Tharbad, mon ami Vilmir exploite une mine de mithril, de façon illégale bien sûr ! Les revenus qu'il en tire nous permettent de soutenir notre cause en achetant la conscience de riches barons et la mansuétude des autorités.

Dans quelques jours, nous allons partir pour l'Arthedain avec tout notre trésor de guerre. Une fois à Fornost, nous tiendrons notre dernière réunion

avant le coup d'État chez Eluan Foros lui-même! Et je ne désespère pas de rallier Marl Tarma à notre cause. Mais je parle, je parle et vous êtes sans doute impatients de connaître votre sort? Eh bien, sachez que vous venez tous de décrocher un emploi de mineur dans notre centre de production de mithril!»

Si les PJ le flattent habilement, il répond à quelques questions supplémentaires, puis fait un signe à ses hommes de main. Les sbires de Wistan ligotent alors les PJ et Morwen et les emmènent vers un sort incertain, mais certainement funeste.

Et si... les aventuriers tentent une action d'éclat?

N'hésitez pas à employer la manière forte pour leur montrer qu'ils n'ont aucune chance, quitte à tuer un de leurs personnages. Ils ont affaire à forte partie, mais ils pourront prendre leur revanche plus tard.

La mine de mithril

Entassés à l'arrière d'un chariot, les PJ vont voyager pendant trois jours dans des conditions que l'on hésite à qualifier d'agréable, avant d'arriver à la mine.

En surface, ils peuvent apercevoir une petite maison de bois, un atelier également en bois qui abrite le fourneau et la forge, et le chevalet du puits de mine. Cinq ou six Dunlendings forment le personnel de surface. Le petit groupe de mineurs qui travaillaient au fond sont morts d'une épidémie, à l'exception de quelques nains qui, pour le moment, sont enchaînés à la forge.

À peine arrivés, les PJ sont descendus dans la mine où on leur donne des outils de mineur et des lampes. L'un des captifs nains est descendu avec eux, chargé de leur formation par les Dunlendings. Le prisonnier s'appelle Drunga et leur apprend que la mine est rentable, bien qu'elle ne contienne pas un gisement important de mithril. En effet, elle est exploitée en profondeur par des esclaves qui ne reçoivent comme salaire qu'une maigre nourriture.

Commencent alors pour les aventuriers quelques journées pénibles passées à extraire le minerai tout en sympathisant avec Drunga. Tous les soirs, il faut entasser la production du jour dans le monte-charge qui redescend avec des rations squelettiques : pain, fromage, viande séchée et eau, dont la quantité varie selon le rendement.

Au bout d'une semaine, un événement vient pourtant briser la monotonie de la captivité : en creusant au fond du boyau, l'un des PJ

déclenche un petit éboulement. Une fois la poussière dissipée, on peut se rendre compte de la découverte grâce une simple torche passée dans la fissure béante : c'est une crypte ou une sépulture!

Dans le tombeau du roi nain

Pour donner le change aux geôliers à la surface, il vaut mieux que les aventuriers organisent deux groupes : un qui explore le tombeau tandis que l'autre continue à extraire du mithril. Il est relativement facile de grimper dans la crypte : un jet d'Escalade facile suffit.

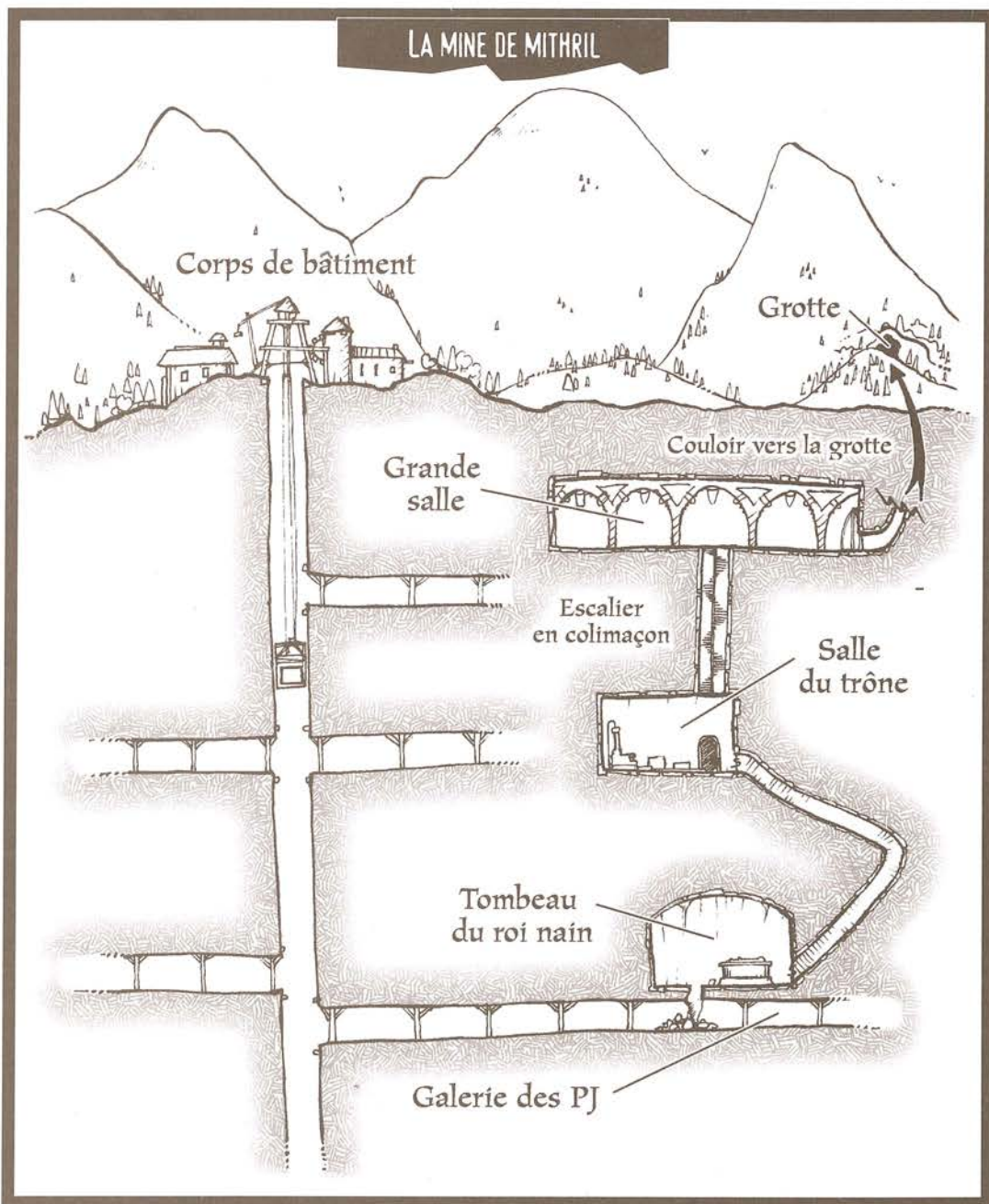
Cette petite salle est la tombe d'un roi nain. Si le groupe compte un représentant de ce peuple fier et courageux, il pourra apprendre à la compagnie qu'il s'agissait de Gurin Barbe-d'or, qui régna au Deuxième Âge. Sa geste est en effet gravée sur les côtés de son sarcophage. Sur un jet d'Intelligence facile réussi (voir table des manœuvres statiques, colonne «général», p.271), il se sou-

viendra également que le peuple de Gurin excellait dans l'art des pièges. Si vous n'avez pas de nain dans le groupe, Drunga pourra leur communiquer ces informations.

Le sarcophage en pierre sculptée contient les restes d'un nain dont le squelette porte encore une cotte de mailles luisant faiblement (mithril, aucun poids supplémentaire, +15). Il étreint toujours une hache à deux mains et à double tranchant. Elle lui est aussi (c'est du laen, +25).

Les deux coffres sont protégés par une serrure difficile (-10). Ils contiennent tous deux un véritable trésor de pièces d'or et d'argent, des coupes et autres pièces d'argenterie... sans intérêt pour l'instant et d'un poids considérable. En revanche, dans l'un d'eux, on trouve trois épées de fort belle facture (épée à une main en acier supérieur, +10).

Pour sortir, il y a un passage secret, mais il n'est pas dissimulé de ce côté car on pille rarement un tombeau par le troisième sous-sol! Malgré cela, il est quand même assez malaisé d'en trouver le mécanisme (jet de Crochetage difficile).





Une fois la porte ouverte, on se retrouve dans un couloir qui mène à un escalier. En haut de ce dernier, une nouvelle porte secrète semblable à la précédente (jet de Crochetage facile, grâce à l'expérience acquise sur la première serrure). Une fois ouverte, la porte donne sur une nouvelle salle beaucoup plus vaste. L'atmosphère y est oppressante. Un squelette au crâne ceint d'une couronne est assis sur son trône. Six guerriers nains montent une garde vigilante de chaque côté du siège royal depuis maintenant une vingtaine de siècles. L'endroit regorge de coffres entrouverts,

d'armes et d'objets magnifiques en argent, or et mithril. Tout cet étalage ne trompera pas longtemps un nain ou tout autre PJ féru de métallurgie. Au moindre examen, il comprendra que ce « trésor » est entièrement en fer de médiocre qualité plaqué de métaux précieux : il constitue un leurre destiné à dissuader d'éventuels pillards de poursuivre plus loin leurs investigations. Quant au squelette sur le trône, ce n'est pas celui de Gurin, qui repose dans son sarcophage. On peut sans difficulté trouver à droite du trône une porte qui permet de sortir de ce tombeau.

Les squelettes des nains ne s'animeront que si l'on touche au trône ou à la couronne. Ils attaquent alors tous ceux qui se trouvent dans la pièce, à l'exception notable des nains, même si ces derniers cherchent à les détruire.

Au-delà de la porte, un couloir assez large, où l'on peut marcher à deux de front, conduit à un escalier en colimaçon. Deux trappes sont dissimulées parmi les dalles. Pour les repérer, jet de Perception avec un malus de -10 ; pour les désamorcer, jet de Désarmement de pièges avec un malus de -10. En cas d'échec, elles se déclenchent au troisième et au cinquième passage. Les infortunés chutent alors brutalement dans une fosse garnie de pointes. Pour les dégâts, faites un jet sur la table TC3 des critiques perforants, p. 267, avec un modificateur de -20.

Si l'on parvient au pied de l'escalier et qu'on le gravit, on se retrouve dans une salle aux dimensions impressionnantes. Cette pièce voûtée d'environ vingt mètres sur cinq est entièrement sculptée : des arches de pierres gravées dans les murs se rejoignent et se mêlent au plafond, formant ainsi de superbes entrelacs. Entre les arches, des scènes de batailles et de la vie quotidienne, notamment le détail des travaux effectués par les artisans nains : l'extraction du minerai, la fonte, la forge d'armes, la fabrications de bijoux...

Et partout dans la pièce, on peut admirer des dizaines d'objets fabriqués par les nains et placés là voici bien longtemps comme autant d'offrandes à leur roi défunt. Bien entendu, comme les personnages le remarqueront certainement avant de

s'extasier sur les merveilles de l'art nain, il y a là des armes de fort belle facture, en quantité suffisante pour armer un régiment de la garde royale ! La salle est fermée par une immense porte à double battant, qui est une œuvre d'art à elle seule. Pour l'ouvrir, il faut réussir un jet de Crochetage de difficulté moyenne. Au troisième échec, la serrure se brise et elle ne peut plus être ouverte que par la force. Un aventurier nain devrait être outré que l'on puisse attenter à un pareil chef-d'œuvre ! La porte donne sur une grotte naturelle qui monte en pente douce et en serpentant vers la surface. Une dernière porte secrète bloque le passage, mais c'est un système à contrepoids simple à débloquent pourvu que l'on soit du bon côté, autrement dit à l'intérieur (jet facile).

Ce dernier obstacle franchi, les PJ parviennent enfin au fond d'une caverne où ils perçoivent la lumière du jour et sentent, enfin, un peu d'air frais !

Enfin libres !

Au sortir de la grotte et grâce aux indications de Drunga, se repérer ne prend que peu de temps : les aventuriers ont débouché un peu au-dessus de la mine. Il faut maintenant essayer de neutraliser ses gardiens. Si une partie du groupe est restée dans la mine en continuant à travailler, les gardes ne sont pas sur le qui-vive et passent l'essentiel de leur temps dans la maison, à boire et à jouer aux cartes.

Que ce soit de jour ou de nuit, maîtriser les gardes, qui ne sont que des seconds couteaux, ne devrait guère poser de problèmes. Faites juste lancer les dés à chaque joueur (test de Filature/dissimulation, difficulté aisée) et ne tenez compte que d'un éventuel échec critique pour faire bouger les gardes-chiourmes.

Peu motivés par un travail ennuyeux et mal payé, les gardiens de la mine se rendront facilement, surtout face à un groupe bien armé et sachant se battre. Dans le cas peu probable où ils combattraient, considérez-les comme des guerriers niveau 2 avec des épées à une main. Ils ne

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour JRTM

► Glutan, niveau 3

PdV : 45
BD : 50

BO : 60 avec les crocs (attaque primaire) et 50 avec les griffes (attaque secondaire).

Le glutan est un genre d'énorme blaireau solitaire, qui peut devenir complètement fou lorsqu'il estime que l'on empiète sur son territoire. Les PJ seraient bien avisés de ne pas le prendre à la légère.

► Les bandits de grand chemin

Un ou deux Dunlendings, niveau 5

PdV : 65.
BD : 30.

BO 70 à l'épée large, 25 à mains nues.

Quatre ou cinq Dunlendings, niveau 4

PdV : 50.
BD : 20.

BO : 50 au cimeterre, 15 à mains nues.

► Six squelettes de nains, niveau 4

PdV : 60.
BD : 10.

BO : 55 à la hache.

Armure : cottes de mailles.

connaissent pas un mot du complot et savent seulement que la mine est exploitée clandestinement avec des esclaves.

Les PJ pourront donc faire ce que bon leur semble : les laisser partir, les ligoter sur place, les descendre dans la mine, les obliger à finir la marmitte des esclaves ou tout cela à la fois. Il est quelquefois bon de laisser les joueurs se dévouer ! Après avoir réglé le problème du petit personnel, il ne reste plus qu'à délivrer les prisonniers. Les nains remercient chaleureusement leurs libérateurs. Ils sont prêts à rendre service pour s'acquitter de leur dette. Ils se chargeront volontiers de s'occuper des prisonniers et de démanteler toutes les installations de la mine, par exemple en mettant le feu partout !

Il est alors temps pour nos héros d'échafauder un plan, car l'heure du repos n'est pas encore venue. Que faire ? Ils peuvent revenir à Tharbad pour rendre une visite de courtoisie à un dénommé Vilmir ; prévenir Argueleb II en chevauchant à un train d'enfer jusqu'à Fornost Erain ; se lancer à la poursuite des chariots transportant le trésor en mithril et Wistan.

Morwen penche pour la poursuite de la caravane car, de toute façon, ils seront ainsi sur la route de Fornost Erain. Tant qu'à faire, autant livrer quelques malfrats au roi, leurs accusations n'en auront que plus de poids.

Acte IV :

BAS LES MASQUES !

Avertissement

Le dernier acte offre aux aventuriers la possibilité de rentrer, même modestement, dans l'histoire du royaume d'Arthedain. Il serait vraiment dommage de les frustrer en les privant de cet épisode. Pensez-y lors des situations délicates dans lesquelles ils vont se plonger, et soyez cléments avec eux au cours des trois précédents actes. Après tout, le final des aventures épiques n'est pas fait pour exterminer tous les héros, mais pour leur donner quelque chose à raconter plus tard, à la veillée.

À la poursuite du trésor

Cet épisode est une course désespérée contre le temps. Si les PJ veulent présenter des coupables au roi, les chariots doivent être impérativement rattrapés avant d'arriver à Fornost Erain. Il faudra donc aller vite et ne ménager aucune pause, sauf pour dormir (peu) et pour changer de chevaux

dans les relais et auberges sur la route. Il pourront en profiter pour demander depuis combien de temps est passée la caravane.

Le plus logique est de prendre la route d'Amon Sûl, qui longe les Hauts de Galgals. Tout en maintenant un rythme de narration rapide, vous pouvez vous amuser à leur faire peur pendant une des nuits passées à la lisière du plateau maudit. N'hésitez pas à investir dans des effets spéciaux : brume dense qui se lève brutalement, froid glacial, sifflement inquiétant du vent (mais est-ce bien le vent ?), bruits bizarres, chevaux qui hennissent. Au petit matin, les aventuriers, épuisés, auront du mal à tenir à cheval.

Le seul péril réel du trajet est représenté par les alentours des ruines de la tour d'Amon Sûl. Encore faut-il s'y aventurer la nuit, car de jour, l'endroit n'a rien de dangereux. Arrangez-vous pour que les PJ s'y laissent prendre...

Un bivouac à hauts risques

Pour tous les habitants de la région, le site de la bataille d'Amon Sûl est un lieu à éviter. Tous ceux qui parlent de ce sujet dans les relais ou les auberges sur le trajet ont une anecdote à raconter, la plupart du temps similaire à celle-ci : il y a quelque temps, le frère du cousin de la sœur de l'un de leurs amis (vous pouvez créer des variantes, l'important est de montrer aux PJ que les renseignements sont rarement de première main) est passé par là à la nuit tombée, et on ne l'a jamais revu. Et tous de conclure à l'importance de ne traverser cette région qu'en plein jour.

Il y a effectivement quelques âmes en peine sur le site. La nuit, tout le monde entend les cris de désespoir de tous les malheureux qui errent, l'âme à jamais torturée : bruits du vent dans les branches, ombres mouvantes dans la lumière des torches, cris, frôlements...

Toutes ces manifestations atteignent leur apogée vers quatre heures du matin. Cela commence par la brume qui se lève, puis s'épaissit de plus en plus tandis que la température chute brutalement. Il fait maintenant tellement froid que les PJ doivent faire un jet de Résistance à l'Essence. Demandez aux joueurs de lancer les dés, mais ne leur dites pas qu'ils sont en train de se protéger contre une attaque magique, cela fera durer le suspense. En cas d'échec, les malchanceux doivent lancer un jet sur la table TC-7 des critiques du froid (modificateur de -50).

Ils aperçoivent alors une forme sombre aux yeux faiblement lumineux : c'est un wight ! En découvrant cette apparition fantomatique, nos héros devront réussir un nouveau jet de Résistance à l'Essence, afin de surmonter la peur qui les envahit. En cas d'échec, ils ne pourront rien faire pendant le combat. Enfin, pendant la bataille, ils se rendront compte assez tôt que ce charmant revenant est immunisé aux coups portés par les armes ordinaires. La fuite n'a rien de déshonorant face à ce genre d'adversaire !

Chariots à l'horizon !

Enfin, au bout d'une semaine de cavalcade effrénée, les chariots sont en vue. C'est la fin de l'après-

midi. Dans moins d'une heure, il fera nuit, et la caravane vient visiblement de stopper, tout près d'un pont qui enjambe une rivière. Un plan devrait être alors échafaudé pour l'attaque. S'ils se sont bien renseignés dans le dernier relais, nos héros connaissent les forces de leurs adversaires : deux individus correspondant aux descriptions de Wistan et de Vilmir, deux conducteurs de chariot, et autant d'hommes d'armes que de PJ, plus deux pour Morwen.

Laissez-les préparer leur attaque. Soyez souples : les joueurs ont parfois des réactions, des idées et des plans originaux ou bizarroïdes. Pour la cohérence du récit, vous devrez néanmoins essayer d'y incorporer les ingrédients suivants :

— La capitale n'est plus qu'à un ou deux jours de voyage.

— Des patrouilles de soldats ne sont pas inhabituelles sur cette route, faites-en intervenir une à la fin du combat, ou même avant si votre équipe est en difficulté.

— Le lieu est désert, sans aucune ferme ou habitation en vue.

— Si l'attaque a lieu avant 20 h 00, Wistan et ses amis sont pris par surprise, chacun étant en train de vaquer à ses occupations (soins aux chevaux, détente, cuisine...).

— Si l'attaque a lieu après 20 h 00, tout le monde est allé se coucher, à l'exception de deux hommes d'armes.

— En cas d'attaque de nuit, c'est un soir de pleine lune (et n'hésitez pas à le faire remarquer lourdement à vos joueurs).

— Quelle que soit l'heure de l'attaque, Wistan et Vilmir réagiront très vite : le premier en dégainant son épée, et le deuxième en plongeant sous un chariot pour attendre la fin des combats.

— Wistan est comme fou lorsqu'il réalise qui sont les attaquants (à partir du 3^e round). Pour simuler son accès de rage, réduisez de 20 % ses chances de toucher, et rajoutez 20 % à ses jets de critiques habituels (pour simuler le fait qu'il tape comme une brute, mais que la colère rend ses coups moins sûrs).

— Le combat final, Wistan contre un ou deux aventuriers, doit se dérouler sur le pont, dans le plus pur style du roman de cape et d'épée, avec feintes, acrobaties sur le parapet, bottes secrètes... À la fin, Wistan tombe à la renverse dans la rivière, après avoir reçu un coup terrible au visage, qui lui a crevé l'œil gauche. Il a juste le temps de maudire le PJ qui l'a touché, et il chute, grièvement blessé. Son corps est emporté par le courant.

— S'il venait à l'idée des PJ de récupérer le corps de Wistan, ce ne sera pas possible. On ne trouve pas sa dépouille. Il a probablement coulé, ou dérivé plus loin ?

— Vilmir n'hésite pas un instant à se mettre dans le camp des vainqueurs, et propose ses services aux aventuriers. Il est prêt à raconter tout ce qu'il sait : avec Wistan, ils devaient se rendre à *L'auberge de la couronne* dès leur arrivée à Fornost, en laissant le chariot dans les écuries, sous la garde de leurs hommes de main.

Le lendemain soir, ils avaient rendez-vous dans la résidence d'Eluan Foros (en plein centre de la ville), pour assister à la dernière réunion des conjurés. C'est durant cette nuit-là qu'Eluan doit lancer son appel à la révolte. Enfin, Vilmir sait que lors de cette réunion, tous les participants seront mas-



MARL TARMA

qués par des cagoules, rouges pour les chefs et noires pour les autres. Les cagoules s'imposent, car beaucoup de nobles restent à convaincre, et ils préfèrent garder l'anonymat jusqu'au tout dernier moment.

Les soldats arrivent sur ces entrefaites. Morwen se fait connaître, et ils escortent le groupe jusqu'à Fornost Erain. Fornost n'est pas une très belle ville. Située au pied de coteaux maintenant désolés, c'est une cité venteuse et plutôt sinistre. Le paysage est austère et déprimant. Les forêts qui formaient jadis un bel écrin de verdure ont disparu, brûlées par les raids des hommes d'Angmar. Non loin des remparts, quelques agriculteurs essaient de maintenir des cultures afin d'assurer la subsistance des habitants. Les natifs de l'Arthedain forment, à quelques exceptions près, un peuple peu attiré par les armes et les visées expansionnistes.

Dès leur arrivée, Morwen demande une entrevue discrète avec le roi. Sa requête est accordée sans problème, et toute la joyeuse équipe est prise en charge pour changer d'apparence en attendant le rendez-vous : bain, vêtements neufs, et même quelques conseils de maintien donnés à la sauvette par les conseillers de Sa Majesté, inquiets de voir des gens si frustrés avoir une audience privée avec Argueleb II.

« Messires, le roi ! »

Argueleb II n'est pas un roi de parade attaché à l'étiquette, mais un vieil homme désabusé, un chef militaire lassé par plus de trente années d'escarmouches sans fin avec Angmar. Il reçoit le groupe dans ses appartements privés. Un grand vieillard à l'impressionnante barbe blanche est à ses côtés, et il le présente comme « Gandalf, quel-qu'un en qui j'ai plus confiance qu'en moi-même ». Tous deux écoutent avec attention les témoignages de Morwen, des PJ et de Vilmir... À la fin des différents récits, le roi prend la parole, afin que tout le monde comprenne bien la situation. Il explique qu'un nouveau raid des armées d'Angmar serait dramatique pour la population et critique pour lui. Le complot semble calculé pour le déstabiliser gravement, juste à un moment où son propre conseil lui est hostile.

Il remercie donc les PJ pour l'aide immense qu'il lui ont déjà apporté, mais il a encore besoin d'eux pour identifier tous les participants au complot.

Comme beaucoup de personnalités du royaume semblent impliquées, il préfère que des étrangers de confiance s'en chargent.

Gandalf connaît Wistan et sa double vie, mais il pensait que c'était un petit espion de faible envergure. Il propose à l'un des aventuriers de lui donner la voix de Wistan, afin qu'il puisse le remplacer lors de la dernière réunion des conjurés. Les autres PJ s'y rendront en qualité d'escorte de Wistan. C'est risqué, mais ils auront la possibilité d'identifier tous ceux qui auront décidé de suivre l'exemple d'Eluan Foros.

Les masques tombent

La réception chez Foros se déroule dans une ambiance tendue. Tout le monde est cagoulé, car beaucoup de conjurés ne sont pas encore décidés, et ne veulent pas perdre leur anonymat tout de suite. Si les PJ ne commettent pas de bourdes flagrantes, on ne les démasque pas.

Avant son discours, Foros demande à voir Wistan en privé pour le tenir au courant des derniers développements du complot. Il dévoile ainsi sans s'en douter tout son plan à un PJ. Il explique que les armées d'Angmar vont se mettre en route dès demain pour arriver pendant la nuit aux frontières de l'Arthedain. Après-demain, les combats feront rage. Il a même fait rajouter un petit détail au plan du roi-sorcier : une unité d'élite de trolls noirs doit massacrer la nuit prochaine tous les habitants de l'un de ses propres villages. Ce drame affreux l'aidera à légitimer sa prise du pouvoir, tout en le plaçant du côté des victimes.

Une fois les derniers conspirateurs arrivés, la réunion commence. Eluan Foros tente alors de convaincre son auditoire de nobles qu'Argueleb II n'est plus la bonne solution, et qu'il faut le déposer tant qu'il est encore temps. Il adopte un ton modéré, répète plusieurs fois qu'il s'agit juste de changer de roi car Argueleb II est vieux et usé, qu'il n'est pas question d'attenter à sa vie et qu'il respecte ce vieil homme.

Mais pour lui, il est plus que temps d'agir : d'après ses éclaireurs, l'Angmar préparerait une offensive pour bientôt et le roi n'a pas voulu l'écouter. Il se garde bien de parler de son alliance avec le roi-sorcier, ni de l'attaque du surlendemain. Il ne dit pas un mot sur le trésor considérable que son ami Wistan vient d'apporter (il croit encore que Wistan est là) et des nuits qu'il passe à corrompre les petits nobliaux indécis.

Il compte bien, dès l'annonce de l'attaque, faire arrêter Argueleb II dans son palais, et lui demander d'abdiquer en sa faveur, faisant valoir son sens politique hors du commun (« je vous l'avais bien dit », « je l'avais prévu »).

Eluan Foros vient juste de finir de parler. Après un long silence, les participants commencent à commenter le discours à voix basse. Tout à coup, un homme entre, se dirige vers Eluan et lui dit quelque chose à l'oreille. Cela dure longtemps, peut-être une minute... une éternité. Puis le messager repart, et aussitôt, un nouveau cagoulé fait irruption dans la pièce, et déclare solennellement : « Messieurs, il y a un traître parmi nous ! » Il arrache alors son masque. C'est Wistan, l'œil crevé, une balafre à peine refermée sur la joue. Sans plus attendre, il dégaine son épée et se rue vers le PJ à la cagoule rouge.

A mon Sûl

Construite du temps de l'Arnor au sommet d'une colline appelée l'Apogée du Climat, la tour d'Amon Sûl dominait de plus de 300 mètres la grand-route de l'est.

En plus de sa position stratégique, la tour abritait un des Palantiri, les mythiques pierres de vision.

Après le morcellement du royaume d'Arnor, la tour devint l'un des pivots essentiels de la défense de l'Arthedain contre les armées du roi-sorcier d'Angmar. Lors de la grande bataille de 1409 et de la défaite effroyable qui suivit, la tour et les petits forts de pierre érigés en contrebas furent rasés par les servants d'Angmar.

Seul motif de satisfaction dans la déroute, le Palantir avait été emporté à l'abri à Fornost Erain.

Il y est toujours, à l'abri dans la tour Royale.

De l'orgueilleuse citadelle et de ses systèmes de défense, il ne reste maintenant que quelques ruines plus ou moins recouvertes par la végétation.

Pourquoi le conseil royal est-il hostile ?

Le conseil regroupe les chefs des sept principales familles nobles d'Arthedain. Par ordre d'importance, on trouve les Tarma, les Eketta, les Orros, les Hyarr, les Emerie, les Foros et les Noirin. Tous bénéficient d'une large autonomie dans leurs fiefs, possèdent une petite armée et lèvent une partie des impôts.

Argueleb II s'est aliéné les représentants des deux plus grandes familles. Les Eketta sont des chefs de guerre dans l'âme et le manque de combativité de la part du roi les rend peu indulgents. Les Tarma en veulent à Argueleb II, car ils revendiquent comme étant les leurs les terres données aux hobbits par le roi.

À cause de cela, Marl Tarma, le populaire capitaine des rangers de l'Arthedain et le chef de son clan, voue une rancune tenace à Argueleb.

Eketta et Tarma font pression sur le roi et les autres grandes familles pour que toutes leurs armées réunies lancent une série d'attaques contre l'Angmar dans l'espoir de reprendre enfin l'offensive.

En tant que membre du conseil, Eluan Foros connaît bien évidemment ces rivalités et tient donc à convaincre Marl Tarma de se joindre à eux. Mais il sait aussi que si ce dernier apprenait la vérité (la compromission avec l'Angmar), il n'hésiterait pas à se ranger du côté du roi, malgré leurs graves différends.

L'épisode peut alors se conclure par une poursuite entre un Wistan fou de haine et une partie des PJ. Essayez de vous souvenir de l'ambiance et surtout des recettes des vieux films de cape et d'épée, avec une poursuite à travers tout le bâtiment, des torchères renversées, des rideaux en flammes, des cris et une totale confusion parmi les conspirateurs et, bien entendu, une bataille finale sur les toits de la demeure. Wistan finit évidemment par tomber dans le vide après une dernière bassesse. Cette fois, il est bien mort!

Pendant ce temps, les autres aventuriers ont du pain sur la planche. Ils peuvent profiter de la confusion pour capturer Eluan Foros, ou expliquer à quelques nobles ce qui se tramait derrière un complot d'apparence anodine. Ce ne sera pas facile, tout le monde hurlant et courant dans tous les sens.

À défaut, ils pourront s'y atteler le lendemain : les principaux conspirateurs s'échappent, mais se croient à l'abri de leurs déguisements. Ils restent donc chez eux. Il est certain que des hommes

aussi importants que Marl Tarma, mis devant leurs responsabilités, iront volontiers jusqu'à faire leurs excuses au roi, et à envoyer toutes leurs armées affronter les hordes d'Angmar.

Réconcilié autour de son souverain, l'Arthedain infligera alors dans les jours qui suivront une défaite sans précédent aux armées d'un roi-sorcier fort surpris.

Mais le temps joue en sa faveur, et de nouvelles idées de complot ne tarderont pas à germer dans son cerveau dérangé.

Aide de jeu :

le tableau des plantes

À l'occasion (notamment dans la vallée), faites remarquer aux aventuriers qu'herboriser est une activité rentable. Voici donc une liste des plantes des régions traversées par les PJ (voir les règles pour la signification des abréviations).

Forêts

(climats froids, tempérés ou doux)

- D - Terbas (+10) : Feuille d'arbuste.
- D - Berterin (+10) : Mousse.
- T - Rewk (+10) : Baie d'arbuste.
- T - Thurl (+30) : Ail sauvage.
- T - Slota (-30) : Poudre d'araignée.
- T - Athelas (-10) : Feuille d'arbuste (forêt de conifères seulement).

Bord des rivières

(climats tempérés et froids)

- T - Arpsusar (-10) : Tige de fleur.
- T - Suranie (+10) : Baie.
- T - Attanar (0) : Mousse.

Plaine

(climats froids, tempérés ou doux)

- T - Arlan (+20) : Herbe haute.
- T - Kelventari (+10) : Baie.
- T - Silmaana (+20) : Tige de plante.
- T - Aloë (0) : Feuille d'arbuste.

Collines

(climats tempérés ou froids)

- F - Megillos (-10) : Feuille d'arbuste.
- F - Aldaka (-30) : Racine.
- F - Darsurion (-10) : Feuille ou herbe.
- T - Zaganzar (-20) : Racine.
- F - Mirena (0) : Baie.
- T - Aloë (0) : Feuille.
- T - Arlan (0) : Racine.

Montagne

(climats tempérés ou froids)

- F - Megillos (+10) : Feuille d'arbuste.
- F - Aldaka (-10) : Racine.
- F - Darsurion (+10) : Feuille ou herbe.
- G - Acaana (-60) : Fleur blanche.
- F - Mirena (+10) : Baie.
- T - Arlan (+20) : Racine.
- T - Zaganzar (-40) : Racine.
- G - Jojojopo (-20) : Feuille, herbe.

Montagne

(climat glacial et neiges éternelles)

- G - Jojojopo (0) : Feuille, herbe.
- G - Acaana (-25) : Fleur.
- T - Zaganzar (-15) : Racine.
- E - Gefnul (-10) : Lichen.

François Décamp

illustration : Zephir d'Elph

plan : Cyrille Daujean

Calculer

les déplacements

Les plus simulationnistes d'entre vous désireront calculer les kilomètres parcourus par les PJ. Cela rapporte de l'expérience, et vu les distances parcourues pendant leurs aventures, les sommes en jeu ne sont pas négligeables. Les tables dont vous aurez besoin se trouvent p. 292 (tableau TR9).

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour JRTM

► Wight, niveau 7

Les wights sont des morts-vivants qui sont attachés à l'endroit où ils sont morts, principalement les sites funéraires et les champs de bataille. Ils inspirent la peur, et les infortunés passés sous leur contrôle se voient vidés de leur substance par le drain de points de Constitution, jusqu'à ce que mort s'en suive.

PdV : 100.

BD : 45.

BO : 60 avec ses griffes.

Immunisé aux armes normales.

► Eluan Foros

Description : Il ne se distingue ni par sa taille ni par sa corpulence, et son visage a des traits ordinaires. En revanche, on remarque la richesse de sa mise et la morgue qu'il manifeste en toutes circonstances... sauf lorsqu'il désire se montrer séduisant, bien entendu.

Histoire et caractère : Complexé par le peu d'importance de sa famille sur l'échiquier politique de l'Arthedain et doté d'une ambition sans bornes, il découvrit très tôt les joies de l'intrigue. Son oncle dirigea la maison Foros jusqu'à sa mort. Il périt écrasé par une charrette conduite par un ivrogne, qui fut opportunément poignardé en prison quelques jours plus tard. C'est alors le frère aîné d'Eluan qui entra au conseil royal.

Une forte dose de poison mit fin à son existence, ainsi qu'à celle des trente-neuf convives invités à fêter ses quarante ans.

Par un hasard extraordinaire, Eluan n'assista pas à ce dîner. Il se fractura deux côtes lors d'un entraînement avec son très fidèle maître d'armes, et fut soigné par sa vieille nourrice, qui l'obligea à garder le lit pendant une dizaine de jours. Hélas, Eluan avait chargé sa femme de le représenter au souper tragique. Il observa au yeux du monde un deuil très strict, mais certaines mauvaises langues lui décernent le titre de meilleur tragédien du royaume, plus mérité à leur yeux que celui de chef de la famille Foros. Pas de caractéristiques notables. En cas de besoin, voir l'archétype d'Indrazor pp. 130-131, au niveau 8. Il faudra réduire de moitié les bonus en armes, car Eluan est un homme d'intrigue, peu porté sur l'action.

► Marl Tarma

Description : Au cinéma, ce serait lui le jeune premier. C'est l'archétype du beau militaire, dont une grande partie de la population féminine est complètement folle. **Histoire et caractère :** Il est populaire et il le sait. Toujours tiré à quatre épingles, légèrement suffisant avec ses inférieurs, il est doté d'un caractère très entier. Il considère les hobbits comme des animaux. Il est prêt à tous les complots pour renverser ce roi faible qui a donné à de ridicules gnomes ventrus et hirsutes une partie du domaine des Tarma. Mais il place sa loyauté envers son pays au-dessus de sa haine, ce qui en fait un pivot du dernier acte. En jouant sur sa fibre patriotique, les PJ peuvent le « retourner » du côté de la lumière.

LES COLONS — DE KATÄNE —

Chevalier



Progrès



cette carte, vous
vit de dévaler le
dre

Marché



1

Point de victoire

LES
COLONS
— DE KATÄNE —

Un jeu de
Klaus Teuber



JEU DE L'ANNÉE
1995
en Allemagne

Également disponible
en boutique les extensions
Die See-Fahrer
Die Siedler/See Fahrer
Kartenspiel/Turnier-set
en V.O.
avec traduction

COLONS
— DE KATÄNE —

Le Manuel du
jeu Colon



DESCARTES



BOUTIQUES

Paris 5^e

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

Paris 15^e

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

Paris 17^e

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

Lyon

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

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



Il était une fois
un jeu de rôle d'horreur,
inspiré de Lovecraft, qui,
en quinze ans d'existence,
connut prospérité et misère,
eut les meilleurs scénarios
et les plus lamentables,
et survécut avec grâce
et dignité pour occuper
aujourd'hui la deuxième
place dans le panorama
du jeu de rôle français.
Voici donc un petit guide
pour aider les meneurs
de jeu novices à choisir
quels suppléments avoir
avant d'envoyer leurs
joueurs à la chasse
au monstre.

Avertissement

Comme pour le dernier Portrait de famille (CB n° 77), je me suis limité aux suppléments disponibles, que ce soit en français ou en anglais. Désolé pour les auteurs espagnols, italiens ou japonais ! J'ai également laissé tomber les suppléments édités par Triad Entertainment, qui sont uniformément médiocres.

Les indispensables

- **Règles 5^e édition.** Un gros bouquin qui regroupe tout ce qu'il faut pour démarrer sans douleur, y compris 4 scénarios. La mécanique tourne parfaitement bien, et les conseils de jeu mériteraient d'être édités séparément et gravés dans la tête de chaque meneur de jeu débutant. Le seul reproche qu'on puisse lui faire est d'être un peu léger sur le background historique – théoriquement, il permet de jouer *L'appel de Cthulhu* à l'ère victorienne, dans les années 20 et de nos jours, mais une chronologie succincte et une liste de prix ne suffisent pas vraiment...
- **L'Écran.** Un très bel écran signé Caza, qui ne fait malheureusement que trois volets, accompagné d'un tas de fiches destinées à simplifier le travail du Gardien des arcanes (le patois local pour « MJ »).

Les compléments

- **Les Monstres de Cthulhu et Créatures des Contrées du Rêve.** Ces deux livrets proposent de superbes illustrations en couleur représentant la plupart des entités importantes du mythe de Cthulhu, accompagnées de notes sur leurs habitudes, leur morphologie, etc. C'est amusant, mais mineur, à moins que vous n'ayez une âme de collectionneur.
- **Le manuel de l'Investigateur.** Ce supplément regroupe les deux *Investigator's Companion* américains sous une couverture rigide. L'ensemble est à peu près indispensable si vous voulez jouer « historique ». La première partie est sous-titrée « ressources et matériel », ce qui décrit assez bien son contenu : une liste de lieux, de

personnalités et d'objets potentiellement utiles. On y apprend pas mal de choses intéressantes sur les années 20. Par exemple que les mitraillettes Thompson sont en vente libre à peu près partout...

La seconde moitié du livret propose une centaine de professions, avec les compétences, les revenus (enfin traités de façon rationnelle), des notes de jeu et une foule d'infos pratiques. Le reste (compétences, trucs sur le métier de détective privé, etc.) est moins passionnant, même si le niveau reste honorable. On espère voir un jour l'équivalent pour les années 1890, voire 1990...

- **Manuel du Gardien.** Ces 75 pages représentent un colossal travail de synthèse de la mythologie de Cthulhu à travers les romans et nouvelles d'HPL, de ses successeurs, et des scénarios publiés par Chaosium (bravo la modestie !). La moitié du recueil est consacrée aux livres maudits, qui prennent enfin leur véritable envergure : des personnages à part entière, avec leur histoire et leurs particularités. Vient ensuite un chapitre sur les cultes, allant de « l'allié potentiel à manipuler avec précautions » aux malades mentaux sans espoir. La description des mentalités et coutumes des principales races monstrueuses est bien faite, mais laisse un peu sur sa faim... Quant à la liste des cités et civilisations perdues, elle est intéressante sans plus. A ranger dans la catégorie des « utiles, mais pas indispensables ».
- **Le livre des monstres, vol. I.** On ne peut pas dire que ce supplément soit mauvais. Il est juste inutile. L'idée était de réunir en un seul volume toutes les entités mentionnées en une phrase par d'obscurs disciples d'HPL, des années 20 à nos jours. A moins que vous n'ayez un besoin impératif des caractéristiques des terribles Habitants de L'gy'hx ou de l'effroyable Xada-Hgla, vous pouvez largement vous contenter des monstres proposés dans les règles.
- **Ye Booke of Monstres, vol II** (en v.o.). Une soixantaine de créatures de troisième division. Pour collectionneurs uniquement.

- **Taint of Madness** (en v.o.). L'ennemi le plus dangereux des Investigateurs est embusqué à l'intérieur de leur boîte crânienne, et ce supplément le démontre avec brio. La première partie reprend en profondeur les règles de SAN et propose une très jubilatoire fournée de nouvelles démentes. Les chapitres consacrés aux traitements et à la définition légale de la démence sont absolument terrifiants (on

L'APPEL de CTHULHU

peut noter avec intérêt que, sur ce point, le système judiciaire des États-Unis a régressé entre 1920 et nos jours). Ils sont suivis d'une longue liste d'asiles, État par État, avec des notes. Là aussi, il y a des informations à faire dresser les cheveux sur la tête... Enfin, le supplément s'achève avec la description de trois asiles, un victorien, un années 20 et un moderne, chacun accompagné d'un mini scénario.

Le pays de Lovecraft

Cette série de suppléments s'attache à présenter le décor de la plupart des histoires de Lovecraft : Arkham et sa région. Vous pouvez acheter sans hésiter les quatre premiers. Le reste est optionnel...

● **Les Mystères d'Arkham.** Arkham est une petite ville de province somnolente et paisible, qui se dresse au carrefour de toutes les abominations. On y trouve une université, des cinémas, quelques gratte-ciel, plusieurs cultes abominables, un exemplaire du *Necronomicon*... La présentation de la ville, maison par maison ou presque, fournit une masse de données extrêmement agréables à lire, mais très difficiles à faire entrer en jeu autrement qu'en campagne. Quant aux quatre scénarios, ils vont du bon (*Lueurs dans le ciel*) à l'excellent (*D'âme et de corps*).

Ce supplément est réédité par Chaosium sous le titre **The Compact Arkham Unveiled**, sans les scénarios. Ne vous laissez pas avoir !

● **Kingsport, cité des brumes.** Cette adorable petite ville portuaire à deux pas d'Arkham est connue pour ses fruits de mer, son Terrible Vieillard, ses bizarreries occasionnelles et les drôles de rêves qu'y font parfois ses habitants. La description est aussi fouillée que celle d'Arkham, mais l'ambiance est un peu différente, allant plus vers le fantastique onirique que l'horreur pure. Trois scénarios, dont *Rêves & Songeries* qui est à la fois très bien et extrêmement atypique.

● **Retour à Dunwich.** On quitte la civilisation pour le Massachusetts profond. Contrairement à Arkham, il n'y a pas grand-chose de normal à Dunwich... Villageois étranges, collines maudites, forêts sauvages, fermes croulantes, rites païens... et, bien entendu, l'ombre de l'Abomination. L'exploration de la région par un groupe d'Investigateurs résolu peut donner lieu à une longue campagne, mais elle sera probablement très meurtrière.

● **L'évasion d'Innsmouth.** Dunwich conserve encore un semblant de normalité. Il y a bien pire... Le petit port de pêche d'Innsmouth est entièrement contrôlé par une colonie de Profonds, et ils n'aiment pas que les humains viennent fourrer leur nez dans leurs affaires. La description de la ville est carrément cauchemardesque. A signaler le scénario

Raid sur Innsmouth, qui est un étrange petit film de guerre, avec des marines, un sous-marin, des destroyers... Son découpage « expérimental » me laisse rêveur (un Investigateur par objectif, et des personnages secondaires pour les autres joueurs), mais désireux de tenter l'expérience, à l'occasion.

● **Escape from Innsmouth, 2nd edition** (en v.o.). Le même en un peu plus long, avec un troisième scénario et le sixième épisode du raid, coupé au montage dans la première version. A le lire, on comprend pourquoi...

● **Miskatonic University Guide** (en v.o.). Un petit livret de 70 pages, où l'on découvre l'université, amphi par amphi et faculté par faculté. Il y a la quantité réglementaire de bizarreries, une touche d'humour suffisante pour rendre la lecture supportable, plein de renseignements sur le système éducatif de l'époque, plus assez d'informations « de fond » pour faire jouer des étudiants ou des professeurs dans un décor crédible. Mais il y manque quelque chose. Des scénarios, sans doute ? Et peut-être un peu plus de fantaisie ?

● **Contes de la vallée de Miskatonic.** Six scénarios situés dans la région Arkham/Dunwich/Kingsport. A part *La piste de Yig*, qui est trop court et pas passionnant, c'est pratiquement du tout bon, avec une mention spéciale pour *Le veilleur dans la vallée* (une bonne histoire de fantômes indiens classique à souhait) et *Fondu au gris* (une excellente chasse au tueur fou entre Arkham et Kingsport).

● **Aventures dans la région d'Arkham.** Ces cinq scénarios sont situés aux quatre coins du Massachusetts, avec un petit crochet par l'île d'Oriab, dans les Contrées du Rêve. Dans l'ensemble, ils sont plutôt moins bons que ceux de *Contes de la vallée de Miskatonic*. Une famille heureuse, notamment, peut tenir une soirée, à condition que vous ayez un groupe de débutants pas très vifs. Reste que rien que pour *Avec préméditation*, un gros scénario qui occupe près de la moitié du livret, ça vaut le coup d'investir. Il présente un « cas d'école » très intéressant : comment mener une enquête lorsqu'on est sous le coup d'une inculpation de meurtre ?

Autres lieux...

● **Terror Australis.** Ce supplément présente l'Australie des années 20 en 130 pages. C'est exotique (avec des petits côtés far west), dépaysant... mais très périphérique. Le principal intérêt de ce livret reste les scénarios : deux purement australiens avec une balade dans les mythes aborigènes, et le chapitre 6 des *Masques de Nyarlathotep* (qui est sympa, mais pas passionnant, et n'ajoute pas grand-chose à cette fameuse campagne).

● **Le guide du Caire.** Visite guidée du Caire et, dans une moindre mesure, de l'Égypte des années 20 en une centaine de pages. C'est bien fait, très orienté « renseignements



Inutile de présenter le seigneur des lieux. Attention, cette grande figurine RAFM est difficile à monter.

Cthulhu Live

Cthulhu Live (voir CB n° 106) contient tout ce qu'il faut pour organiser des petits grandeur-natures cthulhoïdes en intérieur. Le système de règle est un peu trop complexe au goût des GNistes français, mais il a deux gros points forts : les conseils d'organisation, et les recettes de fabrication de monstres.



LES KITS

Pour le MJ débutant

- Si vous voulez commencer léger : Les règles, l'écran, *Frères de Sang* et/ou *Contes de la vallée de la Miskatonic*.
- Si vous aimez les scénarios tout faits : *L'asile d'aliénés*, *Les sacrements du Mal*, *Les astres sont propices* et *Les Grands Anciens*.
- Si vous voulez vous lancer dans une campagne toute faite : *Les Fungis de Yuggoth* (essayez de le trouver d'occasion). A défaut, vous pouvez tenter *Terreur sur l'Orient-Express*.

Pour le MJ vétéran francophone

- Si vous voulez construire votre campagne : Les règles, l'écran, *Le manuel de l'Investigateur*, *Les mystères d'Arkham*, *Kingsport, cité des brumes*, *Retour à Dunwich* et *L'évasion d'Innsmouth*.
- Si vous préférez les campagnes toute faites : *Terreur sur l'Orient-Express*, sans hésitation. *Les masques de Nyarlathotep* si vous avez beaucoup de temps libre. Dans ce cas, vous pouvez la combiner avec les guides de Londres et du Caire.

Pour le MJ vétéran anglophone

- Si vous aimez l'Angleterre victorienne : *The Golden Dawn*.
- Si vous êtes très ambitieux : *Delta Green*.

Pagan Publishing

Tout a commencé par un excellent fanzine consacré à *Call of Cthulhu: The Unspeakable Oath*, réalisé par un groupe de passionnés et une partie des auteurs de Chaosium. Et puis le zine est devenu magazine, et Pagan a commencé à éditer des suppléments pour *Cthulhu*. Les premiers étaient moyens, et se démarquaient à peine des produits Chaosium. Il y a deux ans, Pagan est passé à la vitesse supérieure, réalisant *The Golden Dawn* puis *Delta Green*, qui sont deux authentiques merveilles. Pagan Publishing, 5536 25th Avenue NE, Seattle, WA 98105 - 2415, USA.



pratiques» (avec, par exemple, la liste des lignes de bus). A signaler aussi de nombreux PNJ à insérer dans vos scénarios... Il y a là tout ce qu'il faut pour faire évoluer les Investigateurs pendant des semaines au milieu d'un Orient (relativement) crédible, sur les pas d'Indiana Jones et de Lawrence d'Arabie (qui fait une apparition rapide).

- **Le guide de Londres.** Une visite guidée de la plus grande ville du monde, avec les us et coutumes de ses habitants, des anecdotes rigolotes, de nombreux plans et photos d'époque. Bref, de l'excellent boulot. Comme son petit frère cairote, il servira surtout aux MJ amoureux de détails historiques et désireux de donner de la profondeur au décor de leurs aventures. Toutefois, prenez garde de ne pas noyer les scénarios sous les détails d'ambiance!
- **New Orleans Guidebook** (en v.o.). Dans le folklore américain, la Nouvelle-Orléans est un endroit exotique, tropical et décadent, peuplé de Cajuns qui parlent français et de Noirs qui sacrifient des poulets dans les marais. La description de la ville est fidèle à cette image, et pleine de bonnes idées amusantes. Le chapitre sur le vaudou est un peu léger, mais donne de bonnes bases si vous ne connaissez rien au sujet. Quant au scénario, il est d'un classicisme décourageant.

... et autres temps

- **Cthulhu by Gaslight.** L'Angleterre victorienne à son apogée, présentée dans une boîte qui ne devrait malheureusement pas tarder à être épuisée. La partie background est solidement documentée et constitue une très bonne base de départ pour concevoir des aventures victorienne. Le chapitre consacré aux voyages temporels devrait être repris dans une édition à venir, tant il est indispensable. Quant au scénario, *Les horreurs du Yorkshire*, il est à réserver à des vétérans très expérimentés. Bien mené, c'est le genre d'expérience dont on se souvient longtemps...
- **Les Contrées du Rêve.** La version française, en boîte, est épuisée depuis belle lurette. Toutefois, avec un peu de chance, on peut encore en trouver quelques exemplaires en occasion. Ça vaut le coup : les Contrées du Rêve sont un monde alternatif où les horreurs cosmiques se font rares, laissant la place à des aventures de «fantasy» légère, avec en plus une touche de Lewis Carroll. «Rêve de Cthulhu», en quelque sorte...

Dreamlands 4th edition (en v.o.). Le contenu de cette réédition récente (voir CB n° 107) est un peu différent, avec quatre scénarios en moins et 100 pages de

background en plus. Le résultat est sympa, et si vous lisez l'anglais ça vaut le coup d'investir... tout en sachant que Descartes prévoit de le traduire courant 99...

- **Cthulhu 90.** Là encore, le supplément d'origine est épuisé dans sa version française, mais une nouvelle mouture est disponible en anglais (voir ci-dessous). Si vous le trouvez, vous y découvrirez, entre autres, un long article sur les armes, quelques nouvelles compétences et quatre scénarios de bonne facture.

The 1990 Handbook. Son contenu est assez différent, avec notamment des règles sur les ordinateurs et les hélicoptères, et un long article sur le FBI, qui louche très nettement vers X-Files.

- **Gurps Cthulhupunk** (Steve Jackson Games, en v.o.). Nous sommes en 2043, l'Australie a été vidée de sa population en l'espace de quelques mois par un soi-disant «virus inconnu», la majorité de la population est illettrée et abrutie par la télévision, «l'humain» se perçoit de plus en plus comme une marchandise. Bref, un cadre déprimant, tout à fait adapté à nos horreurs bavantes et rampantes préférées... mais il n'est pas sûr du tout que l'ambiance survive aux cyberprothèses et aux très gros flingues. Si vous ne jouez pas à *Gurps*, c'est une curiosité.

Les campagnes

En français...

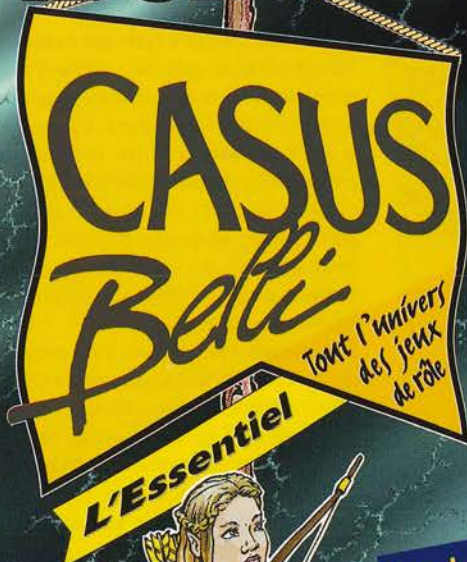
- **Les Ombres de Yog-Sothoth.** Ce fut la première campagne publiée pour *L'appel de Cthulhu*. Ces sept scénarios ont bien vieilli et restent tout à fait consommables, à condition de retravailler certaines transitions un peu rigides. Le début, tout à fait ouvert, propose l'une des meilleures justifications jamais imaginées pour réunir un groupe d'Investigateurs. Son seul vrai défaut est d'avoir été éclipsée par certaines de ses descendantes...
- **Les Masques de Nyarlathotep.** On vous le serine depuis des années : c'est un chef-d'œuvre, la meilleure campagne jamais éditée pour *Cthulhu* et l'un des meilleurs suppléments jamais écrits pour un jeu de rôle. Des mois de jeu, une intrigue générale en béton armé, des scénarios qui vont de l'enquête pure à l'action façon Indiana Jones, plus d'une centaine de PNJ hauts en couleur... Ne vous lancez dedans que si vous êtes expérimenté, sûr de vous et surtout sûr de l'assiduité de vos joueurs (je l'ai fait jouer trois fois. Le temps moyen, pour en venir à bout est d'un an et demi à deux ans, à raison d'une ou deux séances par mois). Elle est actuellement épuisée, mais Descartes Éditeur va traduire la troisième édition cette année.

Masks of Nyarlathotep, 3rd edition (en v.o.).

Les différences avec la version française sont minimes : de nouvelles illustrations, plus trois mini scénarios. Elle intègre également le chapitre australien qui, honnêtement, n'est pas passionnant.

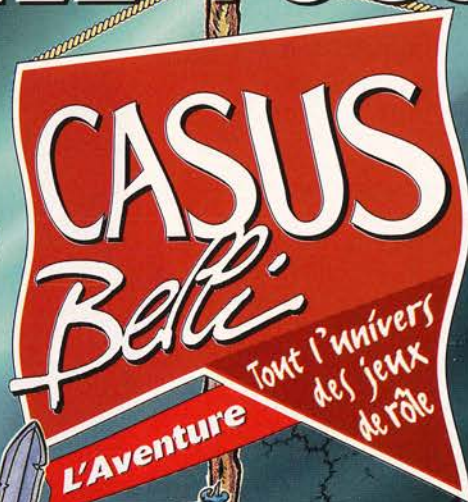
- **Terreur sur l'Orient-Express.** L'autre campagne géante s'articule autour d'une traversée de l'Europe à bord de l'Orient-Express. Elle est plus accessible aux débutants que sa grande sœur : la documentation est copieuse et le texte archi-détaillé (elle est deux fois plus longue que *Les masques de Nyarlathotep*!). Reste une seule vraie faiblesse : ses treize scénarios ont été écrit par autant d'auteurs, et tous n'étaient pas géniaux... Il y a donc un peu de déchet (les épisodes de Milan et de Belgrade, notamment). Mais il n'y a pas beaucoup d'efforts à faire pour rattraper ces (petits) ratages.
- **Terreur sur Arkham.** Une très vieille campagne de l'éditeur TOME que Descartes a publié il y a bien longtemps. Ces trois scénarios se rangent dans la catégorie «amusants, mais mineurs». Réservez-les pour le jour où vous aurez épuisé la production Chaosium.

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS



Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.

Quatre fois par an
Casus Belli Rouge « L'Aventure »
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.



Et si vous choisissiez
LES DEUX ?

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLi



Formule Jaune : 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*, soit un numéro Jaune gratuit.



Formule Orange : 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** plus 4 numéros **Rouge « L'Aventure »** pour 295 francs seulement au lieu de 360 francs*, soit un numéro Jaune ET un numéro Rouge gratuits.

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

• Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

L'année de votre naissance (facultatif) 19

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

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1998 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.

Les recueils de nouvelles

Édités par Chaosium, ils vont prochainement être traduits par Oriflam. La liste compte plus d'une douzaine de titres, parmi lesquels je vous conseille :

● **Hastur Cycle.** Tout sur la mythologie d'Hastur, y compris le texte intégral de l'horrible *King in Yellow* (la pièce!), dans deux versions différentes. Ça pourra toujours servir pour jouer le Grand Écran du n° 106.

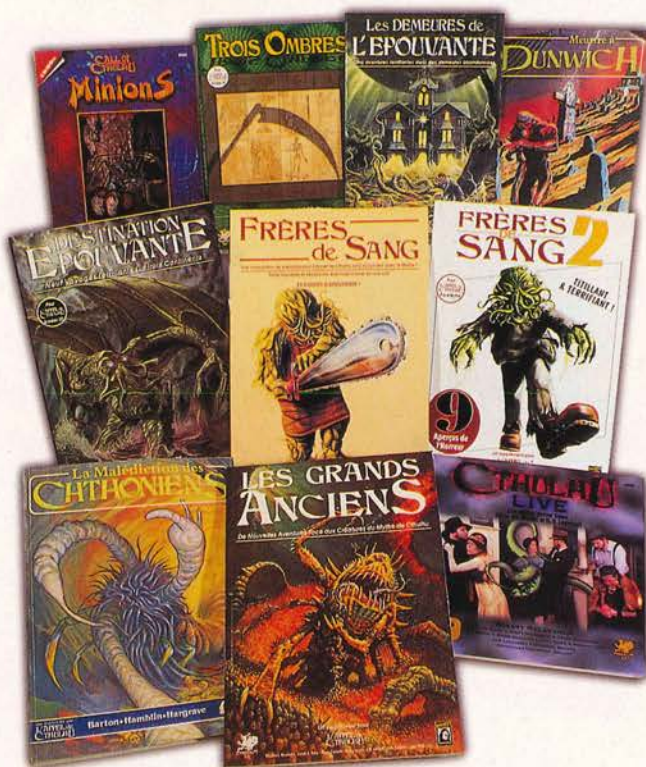
● **Mysteries of the Worm.** Seize nouvelles de Robert Bloch, à l'époque où il débutait, dans l'ombre d'HPL. On y trouve le fondement du cycle Pharaon Noir/ Nephren-Ka, entre autres.

● **Encyclopedia cthulhuiana.** Ce n'est pas vraiment un recueil de nouvelles mais plutôt, comme son nom l'indique, une encyclopédie. L'auteur a fait un travail de compilation gigantesque à travers toute la littérature du Mythe, et en a ramené cet « instantané » recensant tous les monstres et tous les livres maudits, entre autres.

Pour jouer à *L'appel de Cthulhu* avec des figurines, ne vous restreignez pas aux seules références de la gamme officielle. N'hésitez pas à jeter un œil ailleurs pour trouver l'investigateur ou le PNJ de vos rêves. Exemples en images...



De la glorieuse Angleterre aux terres secrètes de l'ouest américain on rencontre nombre d'étranges aventuriers de par le monde. Un Ranger texan pour *Deadlands* (Pinnacle Entertainment 1211) et le docteur Watson (RAFM) : un duo de choc !



● **La chose sur le seuil.** Une bonne petite campagne en trois scénarios, clairs et efficaces, qui marie agréablement enquête (au début) et aventure (à la fin). Elle est à la fois assez bien écrite et assez détaillée pour que les débutants s'y retrouvent, contient juste assez de bonnes idées pour intéresser les vétérans, et se joue assez vite (cinq ou six séances devraient suffire). Quant aux aides de jeu, elles sont très belles, et cela contribue beaucoup au succès d'une partie...

● **Les Œufs de Karlatt.** Ces trois scénarios de création française sont franchement orientés « aventure » et louchent par moments vers le grand-guignol, ce qui n'est pas nécessairement un défaut. Elle plaira à des joueurs expérimentés et à des personnages « physiques ». Un point amusant : l'action se déroule en 1986, autrement dit au moment où elle a été écrite. Et à cette époque lointaine, il n'y avait ni Internet, ni téléphones portables. Même les dessins ont pris un petit air rétro...

● **Nightmare Agency.** Une grosse campagne de création française en douze scénarios, entre 1927 et 1929. L'ensemble est très prenant et s'assure d'une place honorable face à la concurrence anglo-saxonne. Il y a là de quoi occuper un groupe créatif et expérimenté pendant des mois, à condition que le MJ soit prêt à casser les aspects les plus linéaires de l'intrigue – peu de choses agacent davantage les joueurs que d'avoir l'impression d'être promenes d'épisode en épisode sans qu'ils aient prise sur leur destin. Un regret ? Oh oui ! Que les deux suites annoncées ne soient jamais sorties !

● **Uttati Asfet** (à paraître prochainement). Une campagne pour *Cthulhu 90*, qui reprend la tradition des grandes quêtes se déroulant aux quatre coins du monde. Cette fois, les Investigateurs visiteront les îles Tonga, la Nouvelle-Orléans, l'Allemagne et le Soudan, tout ça en pleine guerre du Golfe. Il y a de très bonnes idées, quelques jolies scènes, et une intrigue solidement construite. Elle est assez ouverte, et fonctionnera mieux avec des joueurs et des personnages expérimentés.

En anglais

● **At Your Door.** Je n'ai jamais compris pourquoi cette excellente campagne pour *Cthulhu 90* n'avait pas été tra-

duite. C'est pourtant l'une des meilleures... Elle est complexe, souple, bien écrite et assez dense pour assurer une douzaine de séances de jeu. A part un fin un peu décevante, c'est un sans-faute.

● **A Resection of Time.** Une mini campagne années 1990, en deux scénarios. Elle n'est pas mal du tout, mais sera vite jouée. À essayer si vous lisez l'anglais et que vous n'avez pas envie de vous attaquer aux mastodontes que sont *Les masques de Nyarlathotep* ou *Terreur sur l'Orient-Express*, pourquoi pas ?

● **Horrors Heart.** Une mini campagne 1920 située à Montréal. La couverture est probablement ce que Chaosium a fait de plus vilain depuis vingt ans, mais ça vaut le coup de la lire : elle adopte une présentation plus linéaire que d'habitude, avec un découpage en « jours ». Bien menée, elle doit être très stressante, et puis j'aime bien Chaugnar Faugn...

● **The Dreaming Stone.** Sept bons scénarios situés dans les Contrées du Rêve, formant une quête onirique particulièrement jubilatoire. Si vous avez *Les Contrées du Rêve*, n'hésitez pas une seconde ! Si vous êtes allergique à cet univers, vous pouvez vous en passer.

● **Devil's Children.** (Pagan) Deux scénarios liés (ou un seul gros scénario ?) avec des personnages prêtirés. On passe de Salem en 1692 à

Arkham en 1992. Ils sont rigolos à lire, mais en jeu, on s'aperçoit qu'ils sont monstrueusement linéaires... Avec un excellent meneur de jeu, ça se tente. Dans le doute, absentez-vous.

● **Walker of the Wastes** (Pagan). Cette grosse campagne ambitieuse est une (petite) déception. Les seuls PNJ présentés sont des méchants à blaster. Ils sont légèrement moins stéréotypés que d'habitude, il est vrai, mais bon... A n'acheter que si vous êtes collectionneur ou que vous aimez les scénarios polaires, entre le nord du Canada et l'Alaska.

● **Coming Full Circle** (Pagan). Du même auteur, mais complètement différente de la précédente, avec quatre scénarios sans mythe de Cthulhu, centrés sur un petit village de Nouvelle-Angleterre. Bourrée de bonnes idées, avec quand même un défaut majeur : les scénarios ne me semblent pas follement originaux. Il ne suffit pas de remplacer le méchant sorcier cthulhien par un méchant sataniste pour réussir son coup...

● **Realm of Shadows** (Pagan). Une suite possible de la précédente, dans les années 40, avec un retour sur le mythe de Cthulhu. Les illustrations sont magnifiques, les aides de jeu superbes... et les scénarios moyens. Ils sont hyper-détaillés, couvrant les moindres possibilités et les plus infimes détails, mais un peu poussifs.

● **Nocturnum** (Fantasy Flight Games). Et un petit nouveau pour disputer le flambeau à Chaosium ! Avec ses trois scénarios situés dans les années 90, *Nocturnum* démarre bien. Malheureusement, ce n'est que le début d'une grande campagne en plusieurs livrets. Attendez les suivants pour juger. Ils sortiront... un jour. Sans doute.

Les recueils de scénarios

En français

Années 20

● **Meurtre à Dunwich** est un très ancien scénario publié par TOME sous licence Chaosium, et traduit par Descartes dans les premiers temps du jeu. Cette vénérable anti-

**Aujourd'hui
en profitant de notre offre
exceptionnelle d'abonnement...**

**...faites
vous aussi partie des
4 millions de lecteurs
de**

**SCIENCE
& VIE**

**12 numéros
mensuels**

**226
francs
seulement**

PHOTO HALSMAN/AFP



Bulletin d'abonnement à SCIENCE & VIE

à retourner sous pli affranchi avec votre règlement à SCIENCE & VIE 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui

Je m'abonne à **SCIENCE & VIE**
pour **1 an** soit **12 mensuels**.

● Je règle la somme de **226 francs*** seulement.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Code postal _____
Ville _____

Je choisis de régler par :

☐ chèque bancaire ou postal à l'ordre de SCIENCE & VIE
☐ carte bancaire

N° _____
expire à fin _____ mois _____ année

Date et signature obligatoires

* Au lieu de 276 francs
prix normal de vente
des magazines chez
votre marchand de journaux

OFFRE VALABLE JUSQU'À FIN 1997 ET RÉSERVÉE À LA FRANCE METROPOLITAINE.

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17
ou Minitel : tapez 36 15 ABON**

Conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, 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.

RC PARIS B 572 134 773

CB 112



Face à face monstrueux : qui gagnera le prix de beauté ? Ancienne déesse RAFM et une « Chose très ancienne » (RAFM 2935).



Un évêque et deux moines (Harlequin) secondés par une fille de saloon (Pinnacle Entertainment 1209). Il faut de tout pour faire un groupe d'investigateurs !



Trois soldats prussiens (Soldiers and Swords 155010 pour Château Falkenstein) montent la garde près d'un prêcheur (RAFM), tandis qu'une Vamp et un Éléphant Monsieur (Mages Ral Partha Celestial Chorus 69305) semblent moins affectés par la présence d'un homme-serpent (RAFM).



quité peut faire office de curiosité, mais pas plus.

● **L'Asile d'aliénés.** En parlant d'antiquité, en voilà une à ne pas rater. Ces sept scénarios sont tous de bonne qualité, et ils ont servi d'introduction au jeu à des générations d'Investigateurs. Mention spéciale à *La vente aux enchères* et, bien sûr, à *L'asile d'aliénés*, qui sont toujours très efficaces...

● **La Malédiction des Cthoniens.** Quatre gros scénarios. A l'exception de *La foire des ténèbres*, dont on peut se passer, ils sont excellents. Au programme, une dague maudite et une excursion en Égypte puis dans le désert arabe et, surtout, l'horrible, injouable et génial *Malédiction de Chaugnar Faugn*. Un classique indémodable.

● **La Trace de Tsathoggua.** Trois scénarios, dont deux reliés pour former une mini campagne « Grand Nord », entre le Groenland et le Canada. On y marche et on y bouge beaucoup, et l'ensemble est idéal pour les Investigateurs débutants ou peu désireux de réfléchir.

Les deux premiers scénarios ont été réédités début 1997 sous le titre **The Compact Trail of Tsathoggua** (en v.o.).

● **Les Grands Anciens.** Six très bons scénarios pour Investigateurs expérimentés ou souhaitant le devenir.

Sur le papier, *La lune maléfique* est un chef-d'œuvre, mais il est très difficile à faire jouer. En qualité, il est suivi immédiatement par *Le Signe Jaune*, beaucoup plus classique. Les autres scénarios se tiennent à peu près, et sont tous nettement au-dessus du niveau de la mer.

● **Les demeures de l'épouvante.** Cinq scénarios allant de l'honorable (*La plantation*, *Le sanatorium*) à l'excellent (*La demeure de l'épouvante*) en passant par le très moyen (*Mr Corbitt*). Utile pour combler les trous d'une campagne, mais pas indispensable, loin s'en faut.

● **Expériences fatales.** Trois scénarios franchement moyens et des listes d'armes à feu grossilliques dont on se serait bien passé, mais qui feront très plaisir aux Irrécupérables, avec notamment le célèbre fusil de chasse calibre .2, qui fait plus de dommages qu'un canon de campagne !

● **Destination épouvante.** Neuf scénarios courts axés sur le voyage. Certains sont à peine plus que des « rencontres » brièvement développées, mais pour la plupart, ils varient entre le bon et le très bon. Certains ne contiennent pas un atome de Mythe, d'autres jouent sur l'exotisme, avec entre autres une longue excursion en Sibérie. Recommandé.

● **Trois ombres.** Trois scénarios assez courts, avec au menu des Profonds en Écosse, des morts-vivants en Louisiane et un musicien fou à New York. On ne peut pas dire qu'ils soient mauvais, mais ils n'apportent rien de neuf au jeu. En revanche, pour l'initiation de nouveaux joueurs, ils peuvent être utiles...

Pas classiques du tout

● **Frères de sang.** Treize scénarios avec personnages prêtirés, reprenant les thèmes et les ambiances des films d'horreur de série B (pour rester indulgent) à travers les âges, de 1920 à la SF façon *Alien*. Le résultat est rigolo en diable et chaudement recommandé, même si tous les scénarios ne sont pas à la hauteur. C'est exactement ce qu'il faut pour occuper une soirée bière/pop-corn.

● **Frères de sang II.** Après le succès du premier, voici l'inévitable suite, avec neuf scénarios. Le retour de la vengeance du film d'horreur à tout petit budget. Parmi les chefs-d'œuvre du genre : le film expressionniste allemand des années 20 (à jouer en muet, ils y tiennent !) et le western spaghetti d'horreur.

Autres époques

● **Les astres sont propices.** Sept scénarios années 90. Comme tous les recueils, il propose des histoires de qualité variable, situées aux quatre coins des États-Unis. C'est techniquement très bien, voire parfait. Mention spéciale à *La musique des sphères* et surtout aux *Professionnels*, le premier scénario *Cthulhu* où apparaît la technologie cyberpunk. C'est celui qui fonctionne le mieux.

● **Les sacrements du Mal** propose six scénarios victoriens de bonne qualité. *Les yeux d'un étranger* entasse trop de choses en trop peu de pages, sans grand souci de cohérence. Résultat : bof. *Le chef-d'œuvre* de Nicholas Forby est, en revanche, une pure merveille. *Plant Y Daear* est correct, mais sans surprise. *Les sacrements du Mal* est une réussite, qui peut occuper deux bonnes soirées de jeu. *Le sabordage* est un scénario maritime amusant, mais un peu court. Et enfin, pour finir en beauté, *Les symboles écarlates* est un petit bijou sur lequel plane l'ombre de l'Éventreur...

● **Étranges époques.** Trois scénarios. *Le jardin des délices terrestres* se déroule en Espagne en 1597, et on y joue un groupe d'inquisiteurs venus ramener l'ordre dans un village perdu. *Lune de sang* se passe... sur la Lune, en 2015. Il est un peu court, mais doté d'une « distribution » de PNJ particulièrement amusante. Reste à adoucir un peu la fin si vous ne voulez pas vous faire lyncher par les joueurs... Enfin, *Le roi de chiffres et de loques* est le plus long et le plus prometteur des trois, mais cette balade dans le Londres de 1603 nécessite pas mal de travail pour être complètement jouable.

En direct de la CBthèque

L'appel de Cthulhu est l'un des jeux pour lesquels nous publions le plus de scénarios. Depuis le dernier Portrait de famille (CB n° 77), les fans ont pu trouver dans *Casus* :

- **Les manteaux noirs** (CB n° 79). Un petit scénario pour débutants, avec de l'opium, des goules et un psychiatre pénible. Tristan Lhomme.
- **Le quatrième cavalier** (CB n° 80; scénario Grand Écran). De Paris à la Sibérie, avec un détour archéologique dans la campagne française. Pierre Lejoyeux.
- **Les enfants terribles** (CB n° 81). Des enfants pas sages, les Contrées du Rêve et des meurtres. Tristan Lhomme.
- **La maison reste ouverte pendant les travaux** (CB n° 83; scénario Grand Écran). Course contre la montre entre Paris, Londres et Prague en pleine Seconde Guerre mondiale. Tristan Lhomme.
- **La commanderie de New Sorans** (CB n° 84). Meurtre horrible dans une commanderie templière reconstituée par un riche collectionneur. Tristan Lhomme.
- **La toile du destin** (CB n° 86). Statuette maudite, araignées brésiliennes et jungle inhospitalière. Déconseillé aux arachnophobes. Emmanuel Derosier.
- **Le regard de l'abîme** (CB n° 87). Des nazis, un sous-marin, un corbillard... et beaucoup d'action. Patrick Bousquet.
- **Le jour des lumières** (CB n° 91). Des amnésiques et des lueurs dans le ciel, mais pas de soucoupes volantes, promis! Tristan Lhomme.
- **La Mémoire du Monde** (CB n° 92). Un coquillage vindicatif, un chat noir et un livre maudit récalcitrant. Frédéric Chaubet.
- **L'horloger, le voleur et la mort** (CB n° 94). Lille 1990. Cube bizarre, squat mal fréquenté et horloger fou. Paul Martin.
- **Le livre des Révélations** (CB n° 95; scénario Grand Écran). Des archéologues, des nazis, une balade à Berlin et un épilogue mouvementé à Jérusalem. Tristan Lhomme.

- **Quelques mots d'amour** (CB n° 97). Un fou évadé et des Indiens du côté de Chicago. Philippe Meunier.
- **Le pacte** (CB n° 99). Une plantation en Louisiane, des marais et un gros crocodile affamé. Frédéric Chaubet.
- **Les yeux d'Amon** (CB n° 101). Musique égyptienne, loukoums et enlèvements. David Calvo.
- **Alien(é)s** (CB n° 105). Si les Investigateurs ne sont pas fous en entrant à l'asile Saint-Gilles, il y a de fortes chances qu'ils le deviennent! Stéphane Bura.
- **Le septième chant de Maldoror** (CB n° 106; scénario Grand Écran). Hollywood, été 1969. Les Investigateurs tournent un film... et les Grands Anciens sont dans la salle. Tristan Lhomme.
- **Les noces d'Hyperion** (CB n° 108). Une croisière de luxe sur le plus grand et le plus insubmersible paquebot du monde. David Calvo et Fabrice Colin.
- **Le centre Sélène** (CB n° 109). Meurtres d'enfants et voyante illuminée. Tristan Lhomme.
- **Bon sang ne saurait mentir** (CB n° 111). Un scénario viticole dans la bonne société française des années 20. Nathalie Achard.
- **De la poussière à la poussière** (CB hors série n° 12). Une visite très mouvementée au Caire. Christophe Debien et Patrick Bousquet.
- **Un village ordinaire** (CB hors série n° 15). Qu'est-ce qui a bien pu vider ce paisible village anglais de ses habitants en l'espace d'une nuit? Tristan Lhomme.



Une belle brochette de héros (RAFM) : Sherlock Holmes, l'indispensable journaliste, une fille prête à tout et un coureur de fond. La Ranger Gal au fusil (Pinnacle Entertainment) saura apporter l'efficacité de la poudre aux neurones de ses coéquipiers !



Trio infernal de superbes monstres de la gamme officielle pour *L'appel de Cthulhu* (RAFM). Faciles à peindre, ces figurines apprendront la course à bon nombre de personnages !

En anglais

Années 20

- **King of Chicago**. Deux scénarios, dont *The Secret of Marseilles* qui offre à de vaillants Investigateurs américains l'occasion de découvrir les mœurs des gangs corses de Marseille. L'auteur n'a pas lésiné sur les dialogues en français approximatif, et a répandu de grands seaux de couleur locale sur une intrigue qui pourrait aussi bien prendre place à Vladivostok ou à Hambourg. Le résultat pourrait s'intituler « Cthulhu contre les tontons flingueurs ». Joué avé l'assent et sans se prendre au sérieux, il doit être très drôle...
- **Minions**. En une soixantaine de pages, quinze mini mini scénarios, à côté desquels même le moins inspiré des scénarios *Casus* fait penser à « Guerre et paix ». Même les grands jeux ont droit à un pourcentage de déchet...

Autres époques

- **Dark Designs**. Trois scénarios victoriens de bonne qualité. Le premier louche vers *Les voies d'Anubis* (de Tim Powers), ce qui est une bonne référence. Le deuxième est sherlockien (l'affaire du Rat géant de Sumatra, à ce qu'il me semble) et le troisième est la suite du premier. Il n'y manque qu'une étincelle de génie pour être passionnants.
- **The Golden Dawn** (Pagan). Des pages et des pages de background sur la Golden Dawn, une authentique société secrète qui a existé dans l'Angleterre victorienne. On y trouve ses secrets et ses personnalités, des suggestions intelligentes sur le plan astral et ses habitants, une

intrigue générale qui peut donner lieu à des mois de campagne si le Gardien des arcanes fait bien son boulot et, pour finir, quatre bons scénarios. Je n'ai pas aimé, j'ai adoré, et j'en redemande! Et joie!: elle sera traduite courant 98.

- **Secrets**. Ce petit livret renferme quatre scénarios années 90, relativement faciles à modifier pour les années 20. Ils sont conçus pour être joués en une soirée, et remplissent efficacement leur objectif, sans plus. Le meilleur du lot est incontestablement *Cult of One*.
- **Grace Under Pressure** (Pagan). Un gros scénario contemporain, et plus précisément sous-marin. A conseiller aux fans d'Abyss. Les autres peuvent faire sans.
- **Delta Green** (Pagan; voir CB 104). Ce supplément de 300 pages s'inscrit dans le droit fil de *Cthulhu 90*, mais présente un background d'une richesse telle qu'il laisse ce supplément très loin derrière. *Delta Green* est le nom d'un petit groupe d'Investigateurs, éparpillés dans toute la machinerie administrative des États-Unis, qui lutte pied à pied contre la venue des Ténébres. En face, il y a leur « jumeau noir » Majestic-12 et ses maîtres extraterrestres, plus toutes les créatures du Mythe qui préparent l'assaut final. Le texte fait plus que surfer sur la vague X-Files: il intègre parfaitement cette thématique au Mythe de Cthulhu, sans dénaturer ce dernier. Chapeau bas! Si vous lisez l'anglais, c'est LE supplément à acheter. Cela dit, patience, il sera traduit d'ici la fin de l'année 98.

Tristan Lhomme

Et l'avenir?

Les prévisions de Chaosium sont, au mieux, à prendre avec de longues pincettes.

- **Dead Reckonings**. Trois aventures situées dans le pays de Lovecraft. Peut-être déjà paru quand vous lirez ces lignes.
- **The Bermuda Triangle**. Un supplément années 90 sur... devinez? Le triangle des Bermudes, parfaitement.
- **Day of the Beast**. Une version « revampée » des *Fungis* de Yuggoth, avec de nouveaux scénarios d'introduction. Dans ce cas précis, la politique de réédition systématique de Chaosium me fait plaisir...

Là-haut sur la montagne

Alors, comme ça, vos joueurs se sont sortis haut la main de leur petite expédition fangeuse du mois dernier ? Mais rien de tel que les contrastes pour forger le caractère. Après l'atmosphère étouffante et moite des marécages, faites-leur prendre un grand bol d'air frais en voyant comment rendre une ambiance de montagne. Attention aux chauds et froids...

À l'assaut des cimes

Nous retrouvons deux silhouettes familières, Erick le-Roc, fort et puissant, et Peggy Longues-Jambes, plus radieuse que jamais, à l'assaut de sommets qui se dessinent dans le lointain. Leurs qualités de marcheurs les aident à franchir allégrement les premiers contreforts, tandis qu'ils font mentalement l'inventaire de leur paquetage. Des vêtements chauds, solides et confortables, de bonnes chaussures de marche et d'autres, légères et souples, pour les passages délicats. Ne pas oublier le piolet (selon l'époque, cet indispensable ustensile change de forme : au XVIII^e siècle, il s'agit d'une petite hache à long manche et bout ferré, pour tailler des marches dans la glace ; ceux d'aujourd'hui sont courts, légers et infiniment plus efficaces), les raquettes ou les skis de randonnée pour traverser des

étendues neigeuses, les crampons pour la glace vive, les pitons et les coins de bois si une ascension de paroi rocheuse est au programme. Les cordes sont indispensables (mais, de nos jours, quel aventurier n'a pas ses trente mètres de corde roulés au fond du sac ?). Il faut également penser à la pharmacie, aux lunettes noires ou à fente, à un instrument d'observation (lunette d'approche ou jumelles si l'époque le permet), ainsi qu'aux sources de lumière et de chaleur. Bien évidemment, ils ont prévu nourriture et boissons : des produits peu encombrants, très énergétiques et en quantité suffisante. Dans le froid, il est essentiel de bien manger et de s'hydrater. De plus, Erick serre contre son cœur une fiole de Génépi*, une arme secrète pour garder l'espoir, même quand tout va mal. Avec tout ce bric-à-brac, même Erick apprécierait l'aide d'un animal de bât : sous nos latitudes, un mulet ; en Amérique latine, un lama ; dans l'Himalaya, un yack.

Nos grimpeurs font une pause face au formidable massif qu'ils vont devoir affronter. Dans leur esprit défilent les légendes qui faisaient de ces sommets les demeures des dieux et des démons. Légendes tellement vivaces que, longtemps, la montagne ne fut parcourue que par les chasseurs de chamois et les chercheurs de cristaux.

Mon beau sapin

Nos deux héros contemplant les différents étages de végétation qui les séparent des sommets. Autour d'eux, en dessous de 1500

mètres, des arbres à feuilles caduques (châtaigniers, chênes ou hêtres) servent d'abri à de nombreux oiseaux : gélinottes et pics noirs. Le feuillage est épais car les précipitations sont plus importantes que dans la plaine.

Plus haut, entre 1500 et 2200 mètres d'altitude, ils devront traverser une forêt toujours verte : mélèzes, épicéas et pins gardent leurs épines en toutes saisons. Les oiseaux, là aussi, sont abondants (tétrins lyre, rouge-gorge, pic épeiche). Ensuite, entre 2200 et 3000 mètres, ils vont quitter l'ombre des arbres pour la prairie. Seuls quelques buissons s'élèvent ici ou là. Par contre les fleurs abondent (gentiane, édélweiss). La faune y est très variée : oiseaux (pinson, fauvette, perdrix des neiges, choucas, faucon, aigle royal) et mammifères (marmotte, lièvre variable et aussi bouquetin et chamois qui viennent paître ici avant de regagner leurs refuges plus en hauteur).

Au-dessus de 3000 mètres, les végétaux sont rarissimes et les espèces animales ne sont pas légion : en dehors des chamois... et des hommes.

Neige au-dessus de 2000 mètres

L'habitant du cru est généralement très doué pour regarder un coucher de soleil puis déclamer sentencieusement et avec un accent impossible : « Y a pas, y va neiger d'ici à la saint Gildas. » Pour un étranger à la région, le temps en montagne est imprévisible. Ainsi, une course qui commence au petit matin sous les meilleurs auspices peut fort bien se terminer au soir dans une apocalyptique tourmente de neige.

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, à consommer avec modération.

Le beau temps

Conditions idéales, aussi bien pour entreprendre une balade en moyenne montagne que pour s'attaquer à un sommet vertigineux. Il faudra cependant veiller à ce que la chaleur ait nettoyé les dernières plaques de glace traîtresse et se renseigner (auprès du montagnard cité plus haut) pour savoir si une perturbation est à craindre.

Le brouillard

Même un guide expérimenté rechigne à s'aventurer sur une paroi sans points de repère. Il sait que le brouillard, en haute montagne, est très, très épais et handicape considérablement : il étouffe les sons, dissimule les dangers (rochers branlants, animaux...) et fait perdre tout sens de l'orientation. La meilleure chose à faire est de bivouaquer en attendant le coup de vent qui balaiera la purée de pois.

La pluie

Outre qu'elle rend la paroi ou le chemin glissant, qu'elle pénètre vêtements et sacs de couchage, elle devient véritablement dangereuse lorsque lui succède un coup de froid. Et, là, bon courage ! Tous ceux qui, comme moi, ont essayé un jour de tenir debout sur des patins à glace comprendront que cette tâche, déjà malaisée, devient encore plus délicate sur une patinoire à la verticale. Détail important : si vos personnages utilisent des cordes de chanvre, celles-ci se gorgent d'eau sous la pluie, devenant cassantes et inutilisables après le passage du gel.

La neige

C'est très joli, surtout au début. Ce blanc man-teau qui peu à peu recouvre roche et sapins, ces flocons aux formes étonnantes qui voltigent... Seulement voilà : la neige, ça complique tout ! Difficile de se repérer lorsque des rochers aux formes caractéristiques ont été transformés en bonshommes de neige. Difficile de deviner les crevasses recouvertes d'un fragile écran blanc. Épuisant enfin, même lorsqu'on s'appelle Erick le-Roc, de faire sa trace dans cinquante centimètres de poudreuse.

En plus, si le temps change et tourne au froid, tout gèle et on se retrouve dans le cas de figure précédant : la « patinoire verticale ».

La foudre

C'est le danger le plus redoutable lors d'un orage de montagne. Juste avant que ne s'abatte un éclair, deux signes avant-coureurs préviennent le grimpeur : un bourdonnement sourd, semblable au bruit d'un essaim d'abeilles, et une sensation étrange, comme si les cheveux étaient tirés vers le haut. L'aventurier n'a plus qu'à tout lâcher pour courir se mettre à l'abri. L'éclair qui va foudroyer l'emplacement quitté ne laissera aucun survivant : inuti-

le de feuilleter fiévreusement les règles à la recherche d'un jet de protection ou d'un « cure » en urgence.

Ohé, ohé les montagnards sont là

La première étape d'une course en montagne est la marche d'approche qui amène les grimpeurs du refuge ou du camp de base jusqu'à la paroi où vont commencer les choses sérieuses. Cette marche commence tôt, et nos deux amis se sont levés en pleine nuit pour arriver aux premières lueurs de l'aube à pied d'œuvre. Il s'agit d'utiliser au mieux la lumière du jour pour éviter un bivouac qui n'est jamais souhaitable. Déjà encordés, ils s'avancent d'un pas mesuré. Dans le silence de la nuit leurs pas crissent sur la neige gelée qui scintille sous les rayons de lune. A chaque expiration, un nuage de vapeur blanche s'élève vers le ciel étoilé. Peggy est en tête : légère et agile, elle a pour tâche de vaincre les difficultés de l'ascension. Derrière elle, solide et puissant, Erick tient fermement la corde qui va assurer sa camarade et lui éviter un saut de l'ange intempestif. Car la montagne ne fait pas de cadeau...

Le glacier

L'ascension a commencé par la traversée d'un glacier. Le long fleuve gelé qui prend sa source dans un gigantesque cirque glaciaire, plusieurs kilomètres plus haut, s'étend maintenant à perte de vue autour d'eux. C'est un chaos titanesque, fait de crevasses sans fond, de gouffres bleutés et blafards, d'aiguilles de glace jaillissant vers le ciel, d'arches de neige fragiles et de roches broyées. Avant de s'engager, Peggy sonde soigneusement du piolet chaque pont de neige. Il s'agit d'être prudent, plus on s'avance dans la belle saison, plus la traversée est hasardeuse : les ponts se fragilisent pendant que les crevasses s'élargissent.

Le mur de glace

C'est une véritable muraille gelée à la pente impressionnante qu'il va falloir gravir en marchant de côté, assurant chaque pas pour que les crampons accrochent. Si le pied dérape, si le bâton perd son point d'appui, la glissade est inévitable. Et elle se finit tout en bas, sur le glacier...

Chute de pierres

Sur le bord du chemin un panneau renseigne les voyageurs. Il explique la marche à suivre pour franchir sans encombre les quelques mètres suivants : lever la tête et observer attentivement la pente qui surplombe le chemin. Si rien ne bouge, si aucun rocher ne fait mine de vouloir dévaler en trombe, alors piquer un cent mètres jusqu'à un autre panneau, frère du précédent, qui signale la fin du danger.

Au fait, dans quelle langue ce panneau est-il rédigé ? Est-ce qu'un de nos deux intrépides saura la déchiffrer ? La question mérite d'être posée.

L'avalanche

Peggy s'engage maintenant sur une étendue enneigée et abrupte. Elle est extrêmement précautionneuse : sous certaines conditions de neige et de température, le champ de neige peut se transformer en couloir d'avalanche et constituer un piège mortel. Généralement, le phénomène est déclenché par un animal ou un groupe de marcheurs en amont, un vent violent, l'éternuement intempestif d'Erick... Il est très difficile d'échapper à une avalanche. Cependant, si la coulée de neige est minuscule, il peut rester une chance d'échapper à sa trajectoire. Il est de toutes manières prudent (si l'époque le permet) de s'équiper d'un système de recherche sous avalanche (ARVA) qui aide à repérer un malheureux sous plusieurs mètres de neige.

La vire

Les deux grimpeurs ont maintenant attaqué la paroi. Utilisant de nombreuses prises faciles, ils se sont élevés jusqu'à une hauteur raisonnable. Puis, par une longue traversée horizontale, ils ont atteint une vire, étroite terrasse de pierre qui domine le gouffre et leur permet de souffler un peu. En observant la paroi autour de la corniche, nos deux amis sont pris de sueurs froides : la roche est lisse, compacte, inattaquable. Impossible de progresser, comme de faire demi-tour. Erick tente bien de hisser Peggy sur ses robustes épaules, puis à bout de bras, rien à faire : aucune prise, aucune fissure où glisser un piton. Avant de céder au désespoir (ou à l'abus de Généripi), ils scrutent la paroi au-dessus d'eux et remarquent une écaille de rocher dix mètres plus haut. Ils tentent alors le tout pour le tout. Sur une corde, ils accrochent pêle-mêle pitons, mousquetons et anneaux de corde pour obtenir une sorte de pieuvre qu'ils vont lancer vers la saillie rocheuse. Au bout de plusieurs essais, la corde accroche. Après avoir testé la résistance, Peggy se lance. Elle aura sûrement besoin d'un ou deux jets de chance avant d'arriver, saine et sauve, à l'écaille de pierre.

Le surplomb

Au corps à corps avec le rocher, Peggy et Erick ont progressé jusqu'à une dalle qui s'avance au-dessus d'eux. Deux méthodes sont possibles pour franchir l'obstacle. Celle de Peggy est acrobatique : chercher à la main des prises sous le surplomb et se hisser ensuite, par un rétablissement audacieux, sur la dalle elle-même. Erick est partisan d'une approche plus physique. Il fixe un piton sous la dalle, y accroche une corde et se laisse descendre en rappel. Il opère ensuite un mouvement de pendule pour atteindre une prise à la volée et contourner ainsi l'obstacle.

Le bivouac

Malgré tous leurs efforts, nos aventuriers n'ont pu quitter la haute montagne avant la nuit, ils vont devoir bivouaquer en attendant le petit jour. Selon les conditions extérieures, cette nuit peut constituer un léger désagrément ou un cauchemar. Au mieux ? Par temps doux, ils trouvent une petite grotte ou une vire abritée et, grâce à leurs vêtements high tech, arrivent à dormir une petite heure. Au pire ? En pleine tempête de neige, ils sont accrochés dans le vent le long de la paroi et, pelotonnés l'un contre l'autre, luttent pour ne pas dormir et agitent pieds et mains pour éviter qu'ils ne gèlent.

Pourtant, que la montagne est belle...

Pour donner un ton particulier à cet épisode, soignez vos descriptions. La montagne est un milieu qui ne tolère pas l'amateurisme, essayez d'être assez technique lorsque vous décrivez les obstacles naturels. Régulièrement, rappelez le vent qui souffle aux oreilles, les doigts qu'il faut agiter dans les gants pour les dégourdir, le froid qui pique le visage, les sourcils pris par une fine pellicule de neige ou de givre. Lorsque les personnages font une halte, parlez du spectacle grandiose offert à leurs yeux, du gouffre sans fin à leurs pieds. Enfin, si le but de l'expédition est un sommet ou un col assez haut, écrivez à l'avance un texte sur le panorama. N'hésitez pas à faire dans le lyrique, avec des phrases longues et à tiroir. Les ombres rosées sur les monts enneigés, les villages minuscules dans la vallée si bas, si



loin, les nuages qui s'accrochent à une aiguille voisine, ce sentiment qui submerge les personnages d'être ridiculement petits à l'échelle de l'univers ; tout cela peut faire frissonner vos joueurs, surtout si vous avez pris soin d'appuyer votre description par une musique solennelle et exaltante (la bande originale du film *Mission* est grandiose, juste ce qu'il faut. Vous pouvez également utiliser, à dose homéopathe, des enregistrements de milieux naturels ; les magasins Nature et découverte en proposent un certain choix). Encore un petit truc : ne baissez pas systématiquement la lumière autour de la table de jeu, il peut être intéressant de rendre ainsi la grande luminosité de la montagne.

Retour au bercail

Ayant enfin atteint le col, le sommet, la caverne ou le bâtiment (antenne radio...) but de

leur expédition, nos amis songent au retour. Bien sûr, la descente est normalement plus facile que l'ascension. Sur une paroi rocheuse, il est possible de descendre en rappel, de piton en piton. Pour dévaler les champs de neige, une technique très utilisée au XIX^e siècle consiste à s'accroupir sur les talons, seul ou en « chenille ». Il suffit ensuite de se laisser glisser, les piolets servant de gouvernails et de freins. Les sensations sont fortes, les dangers encore plus. Une pierre insoupçonnée, une crevasse qui s'ouvre devant les pieds et c'est l'accident. Inutile de préciser que cette technique ferait verdoyer d'effroi un guide d'aujourd'hui. Mais Erick et Peggy sont prêts à tout pour une scène d'action à la James Bond. Malgré tout, si le mauvais temps s'en mêle, cette descente peut durement toucher les organismes déjà éprouvés.

Finalement, nos personnages ont triomphé des difficultés. Ils rallient enfin le petit chalet où ils savent trouver chaleur, nourriture et réconfort. Erick, malgré sa résistance physique, est épuisé ; Peggy a le visage brûlé par le soleil. Maintenant, observez vos joueurs. S'ils ont l'air transi de froid, à moitié grelottants et les dents qui s'entrechoquent, alors vous avez gagné : ils viennent de connaître l'ivresse des sommets... sans quitter leur chaise. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : les laisser en plein courant d'air pendant la séance de jeu en attendant qu'ils s'enrhumment est une très mauvaise idée !

Philippe Balmissé

illustration : Bernard Bittler

Glossaire

Aiguille : sommet pointu d'une montagne.

Alpage : pâturage d'été, en haute montagne.

Arête : ligne qui sépare les deux versants d'une chaîne de montagne.

Dalle : plaque de roche, de taille variable.

Dièdre : arête verticale entre deux murailles de roche.

Éperon : relief abrupt en pointe.

Cheminée : étroite fente rocheuse où l'on progresse à la façon des anciens ramoneurs.

Fissure : petite fente dans une paroi.

Moraine : amas de débris de nature diverse arrachés et transportés par un glacier.

Pilier : colonne de roche servant de support à un surplomb.

Sérac : bloc ou amas de blocs de glace dû à la fragmentation d'un glacier aux ruptures de pente.

Surplomb : roche dont le haut s'avance plus que la base, formant une saillie.

Vire : étroite corniche sur une paroi rocheuse.

Un mal, des maux

● **Le mal des montagnes.** C'est un malaise dû à une mauvaise adaptation de l'organisme à un air pauvre en oxygène. Sa fréquence augmente avec l'altitude, et il est courant à 3000 mètres. Le malade ressent d'abord une fatigue exagérée et un essoufflement inhabituel. S'il continue, il ressent des bourdonnements d'oreille, des maux de tête, des vertiges et des nausées. Au dernier stade, son visage est livide, ses extrémités froides, tandis qu'il est terrassé par un sommeil invincible, toutes ses forces anéanties.

● **Le vertige.** Ce phénomène est souvent inné. Il peut également survenir après un choc violent à la tête. La victime est prise d'une peur incontrôlée et irraisonnée du vide et devient incapable du moindre geste, hormis ceux qui peuvent l'éloigner d'un gouffre proche.

● **Le gel des extrémités.** Avant que ne soient conçues les nouvelles matières qui permettent à la peau de respirer tout en conservant la chaleur, il était courant qu'un alpiniste obligé de passer une nuit au bivouac revienne avec les mains et/ou les pieds gelés. Il fallait alors amputer les extrémités noircies et mortes.

Inspirations

● **BD.** Rien ne vaut les BD classiques : *Tintin et le temple du Soleil*, *Tintin au Tibet*, la série *Jonathan* de Cosey, à lire et à relire, pour la préparation du scénario mais aussi pour le plaisir.

● Livres

— *À la conquête du Mont-Blanc*, de Y. Ballu, un titre des Découvertes Gallimard, est excellent : clair, précis et, comme à l'habitude, regorgeant de photos et de dessins.

— *Le seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Je sais, j'en ai déjà parlé la dernière fois, mais il y a tout dans ce roman. Cette fois-ci, le chapitre intéressant est le troisième du deuxième tome.

— *Premier de cordée* de Frison Roche est idéal pour préparer un scénario : des PNJ montagnards en diable, des récits d'escalades à vous couper le souffle et des descriptions de paysages superbes. En plus, vous n'avez pas besoin de le cacher quand votre grand-mère arrive. Il a quand même un inconvénient : il ne contient pas d'elfes et, le comble pour un roman qui ne parle que de montagne, pas de nains non plus !

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.



Service compris

Service compris n'est autre que l'ancien *Family Business*, un jeu de cartes qui se situait dans un univers de roman noir, avec règlements de comptes et guerre des gangs. Le changement de thème a fait passer ce vieux classique à la moulINETTE délirante : la carte Massacre de la Saint-Valentin est devenue Choucroute Melba (qui a même failli être le titre du jeu !).

Rien n'a bougé du côté des mécanismes, et *Service compris* ne peut donc être qu'un excellent jeu. L'action ne se déroule plus à Chicago, mais dans la terrible forêt de la Dent creuse. Le plateau de jeu n'est plus la liste des hommes à abattre, mais la longue table sur laquelle le géant Oscar Hamel prend ses repas, lesquels se composent non de gangsters à chapeau mou mais de toutes sortes de créatures sylvestres : Citrouilles, Trolls, Orcs, Dryades, Sorcières et Gobelins. Chacun des joueurs, à la tête de l'un de ces peuples, va tenter d'échapper à la gourmandise d'Oscar et essayer d'envoyer à la casserole ces mets savoureux que sont... les autres occupants de la forêt. Chacun dispose pour cela de trois types de cartes. Les attaques (A table, Fromage et Dessert) permettent d'expédier les peuples rivaux sur la table et poussent parfois le vieux Oscar à commencer son repas avant qu'elle ne soit pleine. Les sauvegardes (Pas bon, Trou normand) permettent de retirer ses personnages de la table avant que le géant ne les ait dévorés. Les contres (Surprise du chef, Trop salé) permettent non seulement de neutraliser une attaque – et parfois de la retourner à l'envoyeur –, mais aussi de prendre la main pour rejouer immédiatement, ce qui donne à la partie un tour quelque peu chaotique, personne n'étant assuré de pouvoir jouer à son tour.

Service compris est d'autant plus rapide et amusant que l'on y joue plus contre ses adversaires que pour soi-même, ce qui permet les pires embrouilles et méchancetés. Bien que les mécanismes soient totalement différents, l'ambiance autour de la table n'est pas sans rappeler le *Grand Dalmati*. Le graphisme n'est pas du meilleur goût, mais le jeu non plus, et cela contribue grandement à l'ambiance. *Service compris* est en outre plus fluide que l'original *Family Business*, puisque les effets de chaque carte sont décrits sur celle-ci, ce qui évite de se référer sans cesse au livret de règles.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : La clarté des règles, la simplicité et la rapidité du jeu, le thème délirant et l'ambiance qu'il engendre.

Je regrette : Le manque de variété. **Mon conseil :** Offrez-le à votre copine ou à vos parents. Jouez-y à 5 ou 6.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Asmodée Éditions, sous licence Mayfair Games.
Règles optionnelles : Croc et Destination Jeux. **Illustrateur :** Franck Dion. **Présentation :** Une boîte contenant un livret de règles, 122 cartes, un plateau de jeu. **Nombre de joueurs :** 2 à 6. **Prix :** 120F.

Orcs & Trolls

Premier bon point, *Orcs & Trolls* est vendu dans une boîte plus solide que celle des deux autres jeux. Second bon point : la qualité des illustrations est exceptionnelle. Les orcs d'Olivier Frot, notamment, sont superbes – si tant est que cet adjectif puisse s'appliquer à d'aussi viles créatures. Le jeu, basé sur le bon vieux système « bonus et malus » dans une baston », n'a rien de vraiment original, mais il tourne fort bien. Chaque joueur est à la tête d'une tribu d'orcs avides de trésors car, comme le dit la sagesse populaire, « la fortune vient en pillant ». A son tour, un joueur ajoute un orc à sa tribu, puis envoie chacun de ses fidèles et affreux guerriers tenter de s'emparer d'un trésor, ou de séduire un troll pour le convaincre de se joindre à eux. Les adversaires interviennent alors pour placer des ennemis – elfes et nains – sur le chemin de la tribu. « Abondance de trésors ne nuit pas », comme le dit encore le dicton orc, mais les coffres sont lourds et encombrants, et les orcs paresseux. Les trolls, que nul n'ose affronter, ont une force surorquaine qui leur permet de transporter toutes les richesses durement gagnées par la tribu.

Rien de bien neuf, donc : vous jouez des cartes d'attaque, vos adversaires des cartes de défense, chacun aligne divers bonus, et on finit par lancer des dés. Ceux qui ont déjà pratiqué les jeux de cartes à collectionner connaissent cela par cœur, et l'un des attraits d'*Orcs & Trolls* est peut-être de familiariser à bon compte avec leur ambiance et leurs mécanismes.



81
CASUS BELLI



En rachetant TSR, Wizards of the Coast en a également adopté une des bonnes habitudes : annoncer en début d'année les produits à paraître.

Ce qui veut aussi dire connaître ceux de Five Rings Publishing. Voici donc un panorama de ce qui vous attend cette année, plus une critique du nouveau jeu *Warlords*.

P.R.



CRUSADE

Actualités

Decipher

● **Star Wars.** On attend toujours pour bientôt la version française de *Star Wars*. En version américaine, la prochaine extension sera *Jabba's Palace* (elle devait s'appeler *Return of the Jedi: Tatooine*).

● **Star Trek.** Ça y est, la machine redémarre avec une nouvelle extension inspirée du dernier long métrage *First Contact*, où Jean-Luc Picard lutte contre les étranges Borgs. Chaque boîte de base contient une grande feuille indiquant les très nombreux changements de règles. Il semblerait que le jeu en devienne bien plus intéressant, mais aussi bien plus complexe. Les recharges sont de 9 cartes. De toute façon, tant que le feuilleton n'est pas diffusé sur les chaînes nationales hertziennes, il y a peu de chances que ce jeu devienne populaire (aux États-Unis il est surtout collectionné).

À propos de collection, voici une nouvelle façon de vous vendre des cartes. La *Fajo Collection* est un ensemble de 18 cartes spéciales ultrarares (plus quelques autres gadgets) et bien sûr très puissantes. On peut se les procurer (pour cher) directement sur Internet à www.eccentric.com. Pourvu que cette idée n'inspire pas d'autres éditeurs !

Hexagonal

● **Le guide des Dragons** est disponible. Pour les fans du Seigneur des Anneaux : les Sorciers.

ICE

● **Middle Earth : The White Hand** est disponible. Cette extension permet de jouer un Sorcier corrompu (comme Saroumane). Il est capable d'utiliser toutes les ressources disponibles (bonnes ou mauvaises), mais il a plus de difficultés à contrôler les personnages les plus importants.

Moments in History

● **Tank Commander - Player's Guide** est un petit livret qui propose des règles transformées (en bien mieux).

Five Rings Publishing

● Ça y est, la nouvelle façon de présenter des jeux de cartes (une nouvelle petite extension chaque mois) vient d'être mise en œuvre. Chaque gamme bénéficiera de neuf mini extensions de ce type. Sont concernés par ce programme : *Doomtown : The Deadlands Trading Card Game* (à partir de février), *Legend of the Burning Sands : Shadow of the Tyrant* (dans le même univers que *LoSR*, à partir d'avril), *Legend of the Five Rings : The Hidden Emperor* (la suite de *LoSR*, à partir de mai) et *Rage® Snake Eyes : Rage Across Las Vegas* (la reprise du jeu de *White Wolf*, disponible ces jours-ci).

● D'autres produits auront toujours une parution « normale ». C'est le cas avec la nouvelle édition de *Legends of the Five Rings (Jade Edition)* en mars. Et pour *Dune : Judge of the Change (mars)*, *Second Edition (avril)*, *Thunder At Twilight (juillet)* et *Second Moon Rising (novembre)*. Chaque extension comportera environ 150 cartes et deux nouvelles factions.

TSR

● Plein de jeux de dés en prévision. D'abord le jeu **Marvel Super-Héros**, puis des extensions pour *Dragon Dice* et enfin deux jeux de dés **Hercules** et **Xena** (hé oui, aussi !). On en reparle plus tard !

Wizards of the Coast

Rien de prévu pour *Vampire* et *Netrunner* cette année.

● **Magic.** La série commencée avec *Tempête* se poursuivra avec deux extensions : *Forteresse (Stronghold)* en mars, et *Exode (Exodus)* en juin. Ces deux extensions bénéficieront également de paquets préconstruits (comme avec *Tempest*), qui seront cette fois également disponibles en français. En octobre, la série *Mirage-Vision-Aquilon* quittera les tournois et sera remplacée par *L'épopée d'Urza (Urza's Saga)*, une extension autonome de plus de 300 cartes qui reviendra sur le background de Dominaria (pour préparer également l'univers AD&D tiré de *Magic*!).

● **Portal.** Une deuxième édition du jeu pour débutants sera disponible en juin, avec de nouvelles cartes, et des règles un



The Fajo Collection

peu plus proches (mais pas trop) de *Magic*. Des paquets préconstruits devraient également être disponibles (un par couleur).

● **BattleTech**. Programme chargé avec *Arsenal* (mars), *Third Edition* (juin), *Crusade* (juillet) et *Payback* (fin de l'année). Exclusivement en anglais.

● **C/23** est le nom d'un nouveau jeu de cartes à jouer et à collectionner, dont on ne sait pas grand-chose. Il utilise un nouveau système appelé ARC, et son thème est paraît-il de la science-fiction rigolote. Le jeu est prévu pour avril (le 1er ?) et l'extension *Uprising* pour octobre. C'est ce système qui équipera *Hercules* et *Xena*, deux jeux tirés des séries télé (diffusées sur TFI) du même nom ; parution probable en mai et juillet.

Télégrammes

Aliens/Predator est paraît-il paru. Ce serait le premier JCC à avoir accepté la licence Richard Garfield et donc reconnu les droits de WotC. — Quant au jeu *X-Files* c'est fini. Pas assez de succès, trop de royalties à verser aux producteurs de la série télé. Et à mon avis, surtout des paquets de base injouables. — *New Eon* l'extension années 90 pour *Mythos* est disponible. — *Babylon 5*, le jeu tiré de la série télé du même nom est dans vos boutiques (critique dans le prochain numéro).

POUR BATTLETECH (v.o.)

MechWarriors

L'embaras du choix

Déjà la troisième extension pour *BattleTech* ! *MechWarriors* compte 108 cartes, et plongera les amateurs dans l'embaras du choix. D'abord, une nouvelle capacité pour certains 'Mach : le C3, Commandement-Contrôle-Communication (tout 'Mach doté de C3 a +2 en attaque s'il y a dans la même mission au moins un autre 'Mach avec C3). Mais il y a aussi des cartes Faction (Croisés, Gardiens, Scientifiques, Techniciens...), toutes (pour l'instant) destinées aux Clans. Et surtout les Terrains (Forêts, Collines, Lacs...) : chaque carte concerne une Région et réserve des em... bêtements aux attaquants. Plus une ribambelle de nouveaux 'Machs, missions et personnages. Starring : l'héroïque Tyra Miraborg et la traîtresse Katherine Steiner-Davion.

Frank Stora

Warlords (v.o.)

Vraiment original

Au milieu de tant de clones de *Magic*, voici un jeu vraiment différent, qui ne devrait pas craindre les foudres légales depuis que Richard Garfield et WotC ont obtenu un brevet pour leurs règles et WotC ont obtenu un brevet pour leurs règles et WotC ont obtenu un brevet pour leurs règles. *Warlords*, publié par ICE et SSG, est inspiré du jeu informatique du même nom. Les joueurs, qui peuvent être 2 à 8, tiennent le rôle de seigneurs d'un monde médiéval-fantastique, dont le but est de se tailler un territoire comprenant le plus possible de châteaux, avant que le destin ne siffle la fin de la partie. Voyons d'abord les cartes. On en compte 251 différentes, réparties en catégories : Châteaux, Héros, Armées, Alliés, Objets magiques, Terrains, Sorts et Actions (dont Marche/Bataille est la plus importante). Une grande majorité des cartes ont un nom spécifique, ce qui veut dire qu'il ne peut y en avoir qu'une en même temps en jeu sur la table (mais qui n'empêche pas d'en avoir plusieurs dans son paquet). Environ 80 cartes portent les armoiries d'une nation. Un problème ennuyeux pour l'ambiance du jeu : les cartes d'une même nationalité (maladroitemment baptisée « race ») sont disparates. On voit ainsi, dans des camps

qui ne nous y ont pas habitués (Elves, Nains, Humains « gentils »), des alliés démons ou dragons, tandis que les Nains Gris ont des armées de Goules, les Seigneurs des Chevaux des troupes d'infanterie et les Géants de Galin des régiments de Nains... Domage, et dommage aussi que l'impression des cartes soit en général si terne. Quant à l'esthétique, elle est très variable : j'aime énormément les œuvres de certains dessinateurs, tandis que d'autres me déplaisent souverainement, mais chacun peut avoir son opinion !

Après la qualité, la quantité : un ou deux paquets de base et deux à quatre recharges suffisent sans aucun problème pour un joueur. Il y a 8 types de paquets, identifiables de l'extérieur. Certains types de cartes ne se trouvent pratiquement que dans les recharges (Flottes, Diplomatie, Sorts...).

Les règles, maintenant. Elles sont simples et... pas très claires. Il faut deux ou trois lectures pour comprendre qu'en fait, elles sont seulement maladroitement expliquées, mais très bien conçues. Le tour de jeu commence par la mise en jeu gratuite des Châteaux (qui rapportent de l'argent à chaque tour) et des Héros. Puis, avec le revenu des Châteaux, on achète les Armées, qui sont placées sous le commandement des Héros. Une pile (c'est-à-dire un Héros et des Armées) peut ensuite recevoir une carte de Marche. Celle-ci fait passer la pile de l'état Encampé à l'état On Patrol. Une seconde carte Marche et la pile sera On Campaign, c'est-à-dire chez l'ennemi. Une pile en marche peut attaquer les piles ennemies dans le même secteur (une pile On Patrol peut attaquer une pile adverse On Campaign, et inversement). Une pile On Campaign peut aussi attaquer un Château adverse, ou l'assiéger. Une pile en marche peut aller visiter des Ruines, seul moyen (non sans risque) de se procurer des Alliés et des Objets magiques. On peut aussi placer sur une pile une carte de Terrain, bénéfique ou maléfique. Les combats sont particulièrement originaux.

Après comparaison des forces en présence, une table indique le nombre de cartes que l'attaquant doit piocher dans son jeu pour son adversaire puis pour lui. Chaque carte porte en effet un nombre aléatoire de 0 à 9 (pas de dé à ce jeu !) qui indique le nombre de points de perte à subir par les armées en présence. Certaines cartes ont en plus un marqueur Déroute : la pile concernée est éliminée. Chaque joueur a dans son jeu une ou deux cartes Fin de jeu (selon le type de scénario choisi). Quand tous les joueurs ont tiré leur(s) carte(s) Fin de jeu, tout s'arrête et on compte les points. Si vous trouvez cela trop rapide, vous pouvez augmenter le nombre de cartes Fin de jeu à tirer.

Globalement, *Warlords* fonctionne un peu comme un jeu de plateau, et même un jeu très orienté wargame et gestion, du genre de *Fief*. Les cartes de chaque catégorie sont très semblables (en dehors du dessin), et il n'y a pas de combinaison miracle de deux cartes minables séparément, qui assomment l'adversaire si vous réussissez à les mettre en jeu ensemble. La composition du paquet n'a pas énormément d'importance. On peut même proposer, si un seul joueur s'est lancé dans l'achat du jeu, une façon d'y jouer facilement à plusieurs. Chaque joueur a droit d'office aux cartes d'une « nation », plus 8 cartes Marche, 3 de Château et 4 d'Armées de base (pour jouer à 60 cartes ; le double pour jouer à 120 cartes). Les autres cartes sont distribuées au hasard pour compléter les paquets. Ça marche très bien ! En conclusion, *Warlords*, où le savoir-faire du joueur compte bien plus que le hasard du tirage des cartes, mérite d'avoir du succès. La revue américaine *Inquest* lui a d'ailleurs décerné la note 5 sur 6, une appréciation qui est aussi la mienne.

Frank Stora



Double page
présentée par
Pierre Rosenthal

& compagnie

La rubrique des jeux autres



Dark Earth

**Le double effet
papier / puce**



**Dark Earth
est un jeu
d'aventure
micro
en français
édité par
Kalisto.
Matériel:
Pentium 75,
16 Mo,
Fenêtres 95.
Prix:
environ 350 F.**

Y'a des jours, c'est dur d'être un héros. Tenez, prenez Arkhan par exemple. Gosse de riche et soldat d'élite apprécié de ses supérieurs, il se réveille un beau matin aux côtés d'une pulpeuse créature. Et puis en moins d'une heure, c'est l'horreur: il est à la bourre, se fait engueuler, sa grande big boss est attaquée, il chope un virus à côté duquel les psis sont une bénédiction, son père disparaît, il rencontre le docteur Frankenstein, sa copine se retrouve en taule, un facho prend le pouvoir et ses potes tirent d'abord et l'écoutent ensuite! Bref, sa vie a tout d'un long fleuve tranquille... Ainsi voilà enfin *Dark Earth*, le jeu d'aventure micro. Et croyez-moi, ça valait vraiment le coup d'attendre. D'ailleurs, je n'aurai qu'un mot pour le qualifier: excellent. Et j'avoue qu'en ce qui me concerne, ce n'était pas gagné d'avance. L'univers de *Dark Earth*, un genre «d'apocalypse fantasy», ne me semblait guère passionnant de prime abord. La version jeu de rôle parue chez MultiSim (voir CB n° 105) ne m'avait pas vraiment enthousiasmé. Comme quoi, dans la vie, on peut se tromper. Cet univers est riche, passionnant, envoûtant et surtout beaucoup plus profond qu'il n'en a l'air. Visiblement, les p'tits gars de chez Kalisto ont longuement pensé leur univers. Totalement. Pleinement. Et cela se ressent non seulement par des graphismes super léchés et des petites bandes-son

judicieusement choisies, mais aussi par l'intégration d'une multitude d'infos culturelles dans les décors et l'utilisation pleinement justifiée de scènes cinématiques qui, pour une fois,

font véritablement avancer l'histoire. Résultat, au bout de quelques minutes, on prend fébrilement des notes, on suspecte tout le monde, bref on est *dans* le jeu! Bien sûr, il ne s'agit là que d'un jeu vidéo. La réalisation, si elle est plus que satisfaisante, souffre parfois de légères bogues dans la gestion des collisions et dans les combats.

Et puis le système de sauvegarde, il faut en convenir, n'est pas des plus géniaux. Enfin, même

si on l'oublie en cours de partie, ce n'est jamais qu'un jeu d'aventure micro. Et c'est parfois frustrant de tourner bêtement en rond sous prétexte que ce ~~3000~~ de maître huilier est un trouillard fini...

En conclusion, précipitez-vous sur ce jeu, vous ne le regretterez pas. Quant à la version jeu de rôle, elle aura désormais deux types de pratiquants: ceux qui ont fait le jeu vidéo et les autres... Ph.R.



Chair à figurines

Les deux premiers livrets d'armée pour *Demonworld* sont consacrés l'un à l'armée impériale et l'autre aux clans orcs. Ils sont bâtis sur le même canevas: un peu de background (histoire, etc.), puis la présentation des unités et machines de guerre, la description de personnalités et enfin la magie et les objets. De quoi largement s'occuper... S.O.

● *Armée impériale* et *Clans orcs* sont des suppléments pour *Demonworld* édités en français par Asmodée Éditions. Prix: 109 F chaque.

Age of Empires

Zog-zog à l'âge de fer

Après quelques jeux d'arcade peu convaincants et une incursion remarquée dans le wargame (*Close Combat*), les concepteurs de Fenêtres 95 s'attaquent maintenant à deux gros monuments de notre culture ludique : *Warcraft II* et *Civilization*.

Age of Empires se veut la parfaite synthèse des deux. A la puissance 1000 selon les communiqués de presse : graphismes d'enfer (fins, précis et colorés), thème porteur (des empires antiques variés), possibilité de jouer en réseau jusqu'à trois joueurs avec un seul jeu, éditeur de scénarios haut de gamme, plusieurs sites Internet bien avant la sortie officielle ; bref, la totale.

Alors, bien sûr, on ne peut s'empêcher d'être un peu déçu. Si toutes les promesses ont bien été tenues et si, effectivement, on y retrouve la douce saveur des bastons warcraftiennes et le suave délice de puissance de *Civilization*, on se dit qu'ils auraient pu aller encore plus loin : passé les technologies de l'âge du fer, il n'y a plus rien, et très rapidement le jeu tourne autour de l'acquisition de la meilleure technologie possible pour générer les meilleures troupes.

Reste que la réalisation est sans faille, que les animations sont fabuleuses et que l'éditeur est probablement le meilleur du marché actuel (avec la possibilité de bricoler l'intelligence artificielle !). Voilà donc un excellent jeu, plus proche de *Warcraft* que de *Civilization*, qui ne décevra pas même s'il n'a rien de vraiment révolutionnaire...

P.R.

- *Age of Empires* est un jeu micro en français édité par Microsoft. Matériel : Pentium 90, minimum 16 Mo, Fenêtres 95. Prix : environ 350 F.



Operation Spark! et Eastwall: the Battles for the Dniepr

Le mieux est l'ennemi du bien

Deux jeux récents sur la campagne germano-soviétique sont très intéressants à comparer.

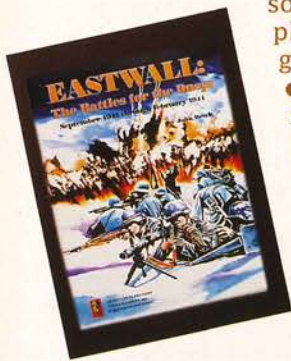
● **Operation Spark!** relate une semaine de combats acharnés sur les bords du lac Ladoga pour rompre l'encerclement de Leningrad, en janvier 1943. La carte est d'excellente qualité, les 560 pions (compagnies et bataillons) sont corrects, la règle fourmille de bonnes idées et les règles de combat sont très fouillées. Chaque pion compte plusieurs « pas » de pertes, cochés au fur et à mesure sur une feuille. Je ne résiste pas au plaisir de citer un point de règle : « La force actuelle d'une unité est son nombre de pertes divisé par son nombre de pas de pertes au départ, et multiplié par les points de force de l'unité (indiqués sur le pion). » Hélas ! le jeu est gâché par l'accumulation de précisions excessives comme celle-ci.

● **Eastwall** évoque lui aussi une victoire de l'Armée Rouge : l'offensive qui lui a permis, de septembre 1943 à février 1944, de reprendre tout le cours du Dniepr. Les règles sont elles aussi pleines de bonnes idées : combats spécifiques entre blindés, mise en réserve d'unités, notion de « liens de ZOC » (il n'y a de zone de contrôle qu'entre deux unités)... Mais voilà : cette fois, les règles sont claires, légères, simples en un mot ! Et un joueur connaissant *Ring of Fire* en sait déjà l'essentiel.

F.S.

● **Operation Spark!** est un jeu en anglais de Jack Radey pour Clash of Arms. Prix : environ 380 F.

● **Eastwall: the Battles for the Dniepr** est un jeu en anglais de John Desch pour Moments in History. Prix : environ 300 F.



Gipf

Quatre en ligne

Gipf est un nouveau jeu de stratégie pour deux personnes, dont les règles, fort simples et évolutives, offrent néanmoins une grande richesse tactique. Le principe consiste à introduire à tour de rôle l'un de ses pions sur le plateau de jeu, en partant des ronds extérieurs. Arrivé au contact d'un autre pion, on le pousse un point (une intersection) plus loin. Dès que quatre pièces d'une même couleur se trouvent les unes à côté des autres sur la même ligne, le joueur qui les possède les retire du jeu pour les placer dans sa réserve, de même que d'éventuels pions de la couleur adverse, qui eux par contre sont définitivement retirés du jeu. Le but du jeu étant bien sûr de prendre les pièces de l'adversaire afin qu'il

n'en ait plus à jouer. Ça c'est le jeu de base. Les règles standard introduisent la notion de pièces « gifp » qui enrichit les parties et modifie légèrement les conditions de victoire : on gagne aussi en prenant tous les pions « gifp » de l'adversaire.

L'éditeur belge conçoit aussi son jeu comme un projet, puisqu'il compte créer d'autres jeux qui seront jouables séparément et comme « suppléments » à *Gipf*. En attendant de voir ce que donnera cette idée originale et ambitieuse, *Gipf* permet de passer de bons moments.

S.O.

● *Gipf* est édité par Don & Co NV. Prix : environ 160 F.



À ne pas manquer

Et dire que pendant toutes ces années je suis passé à côté de James Ellroy ! Tout le monde fait parfois des erreurs, mais celle-là est à la limite de l'impardonnable ! Donc, vous laissez immédiatement tomber ce que vous êtes en train de lire, et vous allez tout de suite vous procurer **Le Dahlia noir**, **Le grand nulle part** et **L.A. Confidential**

(tous les trois chez Rivages/noir). Los Angeles entre 1947 et 1951. Nous suivons les aventures d'un tas de flics et de truands (et de flics-truands !), sur fond d'Hollywood, de racisme et de paranoïa anticomuniste. C'est crade, sordide, violent... et peu conseillé en cas de déprime. Les rares personnages vaguement positifs se font généralement abattre, et les pourris s'en sortent en sentant la rose. D'accord, à part le très confidentiel *Noir*, il n'y pas de jeu sur cette époque et ce thème, mais ça ne devait pas être très différent dans les années 20, et ça n'a pas dû bouger beaucoup aujourd'hui. Qu'y puiser ? Vous n'avez que l'embarras du choix : personnages pittoresques, bouts de dialogues, intrigues à niveaux multiples... et, en prime, un cours sur l'art et la manière de mener des interrogatoires déloyaux et vicieux, le genre de chose que les grands méchants font habituellement subir aux personnages après les avoir capturés.

Vaut le détour

L'impératrice des mensonges, d'Eleanor Cooney et Dan Altieri (Pocket) est une aventure du juge Ti pas comme les autres ! Je vous ai parlé, en des temps antédiluviens, de la série de romans policiers de Van Gulik (chez 10/18). Cette *Impératrice* utilise le même personnage central (un haut fonctionnaire dans la Chine impériale du VIII^e siècle), mais avec des techniques très différentes : c'est un roman historique plus qu'un polar. Mais quelle importance ? Il contient de quoi faire votre bonheur si vous cherchez des scénarios pour, disons, *Gurps Japon* ou *Legend of the Five Rings*. Mais c'est aussi et surtout le genre de bouquin où un meneur de jeu astucieux peut faire une abondante moisson : un héros en or, des méchants plus qu'à la hauteur, et surtout la description d'une société rigide et ordonnée, subitement prise de folie furieuse... sans oublier quelques crimes originaux.



Il y a des lectures plus réjouissantes que celle d'**Agent spécial du FBI - J'ai traqué des serial killers**, de John Douglas et Mark Olshaker (éd. du Rocher). Mais il y a une qualité qu'on ne peut pas retirer à ce gros bouquin dégoulinant de sang : il est instructif ! En le lisant, on ne peut pas s'empêcher de penser aux poupées russes : le lecteur est convié à se mettre dans la peau d'un flic qui se met dans la peau de son gibier qui, lui-même, se met dans la peau de ses proies... Les très nombreuses descriptions de meurtres sont parfois à lever le cœur. Celle des techniques mises en œuvre pour attraper les criminels remonte un peu le moral, mais à peine : à une poignée d'exceptions près, les auteurs ne présentent que des succès. Ils ne précisent nulle part le pourcentage d'échec. Histoire d'alléger un peu l'atmosphère, il y a d'excellents passages sur le FBI des années 70, à la fin du règne du très puritain et paranoïaque John Edgar Hoover. Dans l'ensemble, tout ça constitue une lecture plus que conseillée aux fans de *X-Files*... et à ceux qui voudront jouer *L'héritage Greenberg* (1), évidemment.

Pour les curieux

À moins que vous n'ayez déjà en tête une idée de scénario, **L'Histoire des services secrets français**, de Douglas Porch (Albin Michel) n'est pas d'un intérêt puissant. Et pourtant, c'est le genre d'ouvrage qu'il vaut mieux avoir chez soi, dans un coin, pour le jour où... Le volume 1 couvre pile poil l'époque qui va de *Maléfices* à *L'appel de Cthulhu*... pardon, de la guerre de 1870 aux années 40. C'est une lecture intéressante et solidement documentée, même si elle doit être prise avec un peu de recul : l'auteur est un militaire américain, proche de la CIA, qui a un peu tendance à considérer que les espions des mangeurs de grenouilles sont tous, par définition, des incapables vaguement ridicules.



Au chapitre des musiques d'ambiance : les bandes originales d'*Alien IV* (BMG) et du *Bossu* (Virgin) sont toutes les deux très écoutables. La première est idéale pour sonoriser une partie d'horreur, avec des morceaux assez percutants pour faire tomber les joueurs de leurs chaises si vous les utilisez à bon escient, par exemple lorsqu'ils commencent à s'endormir. La seconde est plus lyrique et moins efficace pour des scènes ponctuelles, mais fera un fond sonore très agréable.

Je doute que cela intéresse grand monde à part une poignée de fanatiques, mais comme j'en suis, je me fais un devoir de le signaler : **H.P. Lovecraft, a life**, de T.S. Joshi, est ce qui a été écrit de plus complet sur la vie et l'œuvre du papa de Cthulhu. Évidemment, elle fait 650 pages, est en anglais et contient de nombreux passages parfaitement soporifiques (sans oublier quelques prises de position éminemment discutables). Simples curieux, passez votre chemin ! Mais si vous vous intéressez à H.P.L., c'est une lecture à ne rater sous aucun prétexte ! Ce gros pavé se commande auprès de Necronomicon Press, P.O. Box 1304, West Warwick, RI 02393 USA.

Tristan Lhomme

(1) Cette campagne pour *Cthulhu/Monde des Ténébres* sera le plat de résistance de notre prochain hors-série (parution 25 février).

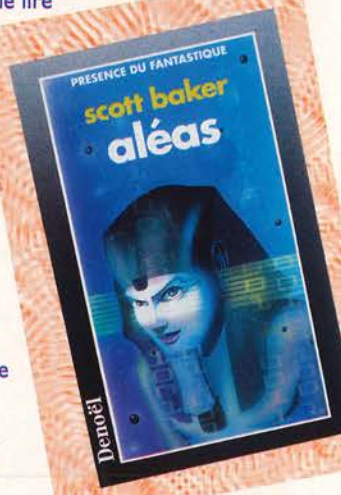
Un fantastique tout en finesse

Les auteurs contemporains ont, à mon goût, un peu trop tendance à confondre fantastique et littérature d'horreur. Avec **Aléas**, Scott Baker prouve que l'on peut évoquer le surnaturel sans – trop – faire couler le sang. Il suffit de lire *Nidification*, qui ouvre le recueil, pour se rendre compte que l'on a affaire ici à un auteur plein d'une subtilité que l'on croyait à jamais reléguée au magasin des accessoires. L'angoisse y est savamment

instillée, par petites touches, et la révélation finale elle-même est glissée en douceur, ce qui ne la rend que plus efficace. En fait, cette nouvelle constitue à mon sens une véritable leçon sur la manière d'injecter sans en avoir l'air des informations cruciales dans une histoire, et la méthode employée est tout à fait applicable au JdR. *Toute la mémoire du monde* constitue un exemple rare de fantastique moderne à contre-courant de la logique aujourd'hui dominante : l'élément surnaturel y renforce le personnage principal au lieu de le détruire. Ne passez sous aucun prétexte à côté de ce recueil magnifique et – oui – novateur. (Denoël « Présence du Fantastique » n° 60.)

Un brin de space opera

Le prolifique Laurent Genefort vient de publier deux romans coup sur coup. Dans **Le continent déchi-queté**, deux hommes que tout sépare essayent de survivre sur un fragment de monde artificiel. Le livre vaut surtout par la description de celui-ci, avec sa flore et sa faune exotiques. **Typhon** présente quant à lui un « fabricant de religions », qui emploie toutes les ressources de la technique pour accomplir de prétendus miracles. Une histoire de manipulation astucieusement agencée, sur un monde tout aussi riche et bizarre que le précédent. (*Le continent déchi-queté* : Fleuve Noir « SF Space » n° 25. *Typhon* : « Les Quatre Dimensions » n° 7.) **Cœur de fer**, du Québécois Joël Champetier, présente cinq nouvelles tour à tour sérieuses et humoristiques. Les astronefs d'une flotte de guerre sont confrontés à un problème de toilettes bouchées ; des extraterrestres ouvrent un centre commercial ; les individus qui seraient morts sans le secours de la médecine sont systématiquement stérilisés... Un bon exemple de la variété d'une SF juste assez exotique pour se révéler dépayssante. (Étoiles Vives.)



Bande Dessinée

Publié à l'origine en trois volumes au Fleuve Noir, **Mytale**, d'Ayerdhal, reparait aujourd'hui en un seul tome chez J'Ai Lu. Il s'agit d'un très bon planet opera aux accents vanciens, l'humour en moins et le sexe en plus. Par ailleurs, la société mutante de Mytale constitue un cadre de choix pour une campagne aux tonalités parapsychiques. Recommandé. (J'Ai Lu « Science-fiction » n° 4641.)

Fantasy tous azimuts

La collection « Legend » du Fleuve Noir a, semble-t-il, choisi de miser sur les nouveaux auteurs. Les deux premiers tomes de **La saga des bannis**, de Christophe Loubet, ne surprendront guère le coureur de donjons. Globalement, c'est plutôt laborieux, passablement violent – et l'on sent un peu trop sous l'aventure les parties d'AD&D soigneusement décalquées(1). Les deux volumes d'**Arkem**, de Valérie Simon, lorgnent quant à eux du côté de Marion Zimmer Bradley ou de Katherine Kurtz. Poésie, grands sentiments et abondance de magie sont les caractéristiques de ce roman fort agréable. (La saga des bannis : Fleuve Noir « Legend » n° 17 & 18. Arkem : Fleuve Noir « Legend » n° 22 & 23.)

Avec **La chanson d'Arbonne**, le Canadien Guy Gaviel nous transporte dans un monde peuplé de troubadours et de belles dames, qui n'est pas sans rappeler le Bas Moyen Age. Un tel livre ne devrait pas séduire uniquement les amateurs de fantasy, mais aussi ceux de romans historiques, bien que l'univers décrit soit imaginaire. Quoi qu'il en soit, il constitue une intéressante source d'inspiration. (L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Pour une fois, c'est moi qui vais empiéter sur le territoire de Tristan Lhomme. En effet, **La cité sacrée d'Imhotep**, de Bernard Simonay, n'est pas à proprement parler un ouvrage de fantasy, puisqu'il se passe en Égypte, au temps des bâtisseurs de pyramides. Mais au-delà de la reconstitution minutieuse d'une civilisation dont on ne sait finalement pas grand-chose, on trouve dans ce livre un souffle typique des grands textes du genre. Les pharaons n'ont pas fini de nous fasciner. (Le Rocher.)



Le périodique du bimestre

Il existe aujourd'hui deux revues (*Bifrost* et *Galaxies*), un magazine (*Ozone*) et deux anthologies périodiques (*Cyberdreams* et *Étoiles Vives*), mais il manquait un mensuel d'information. C'est désormais chose faite avec **Slash**, sous-titré « Le canard de l'imaginaire ». Cette nouvelle production de William Waechter, qui prend la relève du mythique *Planète A Vendre*, en est déjà à son numéro 8, avec notamment des interviews de Pierre Grimbert et de Smolderen. Pour être au courant avant tout le monde de l'actualité littéraire, BD, cinéma/védo. On trouve *Slash* sur certains points de vente (FNAC, notamment), mais il est préférable de s'abonner. (15 F le n°, 84 F pour 6 n°, 145 F pour 11 n°. La Compagnie X, Domaine Saint-Augustin, 83260 La Crau.)

Roland C. Wagner

(1) Certains y ont même retrouvé des scènes d'un vieux scénario, *Le roc des Vautours*, paru dans *Casus* n° 6 !

Contes de l'espace profond

Mon chouchou de ce début d'année est un petit album (format 20x24) qui regroupe sept courts récits tirés des aventures « de jeunesse » d'un certain Valérien, agent spatio-temporel promis à une longue carrière. Longtemps introuvables pour la plupart, ces brefs « compte rendus de missions » sont autant de scénarios pour vos jeux de SF favoris, où les thèmes classiques du genre sont développés avec la richesse de graphisme, d'imagination et d'humour du duo Mézières-Christin.

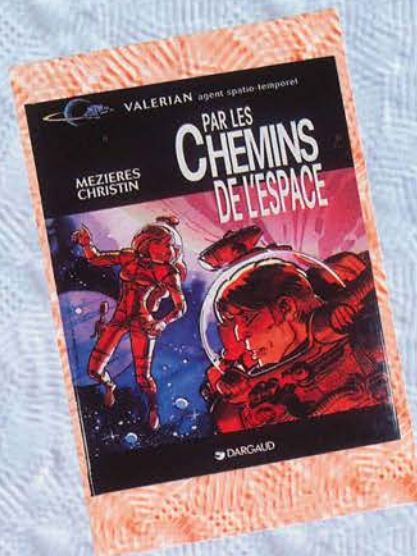
A la base, le principe est simple : Valérien est amené à explorer, sous un prétexte quelconque, un lieu improbable du cœur de l'Univers (planète, groupe d'astéroïdes, espace-temps à géométrie variable...) et se retrouve confronté à une situation potentiellement dangereuse, et des populations autochtones au comportement allant du terriblement agressif au franchement coopératif et rigolard (c'est louche !). Par les chemins de l'espace, de Mézières et Christin, est édité chez Dargaud.

Bientôt l'an 2000

Les voyages dans l'espace, les cybermachins, les intelligences artificielles, les greffes d'organes en lieu et place (ou en plus !) des originaux, les robots humaniformes et les clones, tout ça, c'est pour bientôt. Bon, partis de là, les scénaristes et dessinateurs de BD s'en donnent à cœur joie, chacun dans son style, pour lever le voile, pour imaginer à quoi ressemblera ce troisième millénaire...

Pour *Shadowrun*, *CyberAge* et les autres jeux de la famille *Cyber*, **Fatal Jack** montre comment on peut dégringoler du statut de meilleur flic de Mega-York, chef de la section robotisée, à celui d'ennemi public n° 1. Ça va très vite, et la moindre gaffe peut être fatale. Le premier volume de la série, *Le programmeur programmé*, de Djian et Floch, chez Soleil, peut servir de base pour un scénario, ou de background pour expliquer comment un personnage est devenu un runner, un exclus de la société idéale de l'Ordinateur votre ami...

Le tome 3 des aventures de **Carmen mc Callum** (Duvall et Gess ; Delcourt), intitulé *Intrusions* nous entraîne de plain-pied dans un run à haut risque, dans lequel interviennent des yakusas, des IA et une curieuse fusion entre humain et machine. Dernier du cycle, cet album apporte une conclusion poétique dans un univers de brutes informatisées à outrance. Là encore, *CyberAge* ou *Shadowrun* sont le support idéal pour faire jouer vos runners préférés. Retour à l'espace et au space op avec **Kookaburra**. Cinq enfants éparpillés dans un immense empire galactique sont liés par une prédiction vieille de vingt mille ans. Qui sont-ils, où sont-ils, comment vont-ils se retrouver, et comment nos héros vont-ils se sortir de ce mauvais pas (plus de vaisseau, plus de radio, et en plus il fait froid, du genre -35°...) ? Le problème est posé,



et vos joueurs sauront peut-être le résoudre. Pour le meneur de jeu, tous les éléments sont donnés avec force détails dans le tome 2 de cette série, *Secteur WBH3*, de Crisse, chez Soleil.

Syndrome X-files

De nos jours, il se passe « des choses »... Gouvernement, armée ou services secrets sont-ils au courant ? Peut-être ? Forcément ? Va savoir !... C'est le thème abordé par *Level Eleven*, premier tome de la série **Némésis**, de Janollet et Ange, aux éditions Le Téméraire. S'agit-il du résultat d'expériences secrètes menées par les nazis avant 1945 ou des agissements d'un groupuscule militaro-scientifique aux ambitions mystérieuses ? Chacun mène l'enquête et le suspense tient la route. À suivre ! Dans *Ombres*, n° 1 d'une autre série intitulée **Le chant des stryges** (Corbeyran et Guérineau ; Delcourt), on assiste à l'infiltration dans les règles de l'art d'une base militaire ultra-protégée, et cela pendant la visite du président des États-Unis, c'est dire si ça fait désordre. D'autant plus que des témoins affirment avoir aperçu des formes étranges (extraterrestres ?) sur les écrans de la Sécurité. Ajoutez à cela un soupçon de tueur façon « nina blanc » et la sauce prend toute seule.

Dans un genre voisin (les sociétés secrètes à Paris), Maïkyo et Faure proposent une suite à la série **Balade au bout du monde** (Glénat) avec *Les Véritables*, résurgence cathare au XX^e siècle, sur fond de combats sanglants dans les sous-sols de la capitale. Intéressant si vous jouez à *Nephilim* (ou *INS/MV*, au second degré, of course).

Pour en finir avec 97

Hans, T9 (Kas et Duchâteau ; Le Lombard) peut être utilisé pour *Everway*, avec des notions de « transfert » et un univers manichéen. **Les guerriers**, T3 (Latil et Pellet ; Soleil) raconte la suite des aventures de Talian et de ses compagnons sur Kelhin, un monde méd-fan très bien décrit.

Le lien (nouvelle série de Gemini et Jytéry ; Soleil) nous fait rencontrer les quatre protagonistes d'une lutte qui s'annonce acharnée pour le pouvoir, dans un univers méd-fan où la magie est très présente.

A la fois poétique et désespéré, **Valleurs familiales** (une histoire de Sin City, par Frank Miller ; Vertigo Graphic) est un album utilisable avec *Noir*, si le polar vous attire, pour ses ambiances et ses PNJ. Enfin, **Mary la Noire**, T2 (Rodolphe et Magnin ; Dargaud) emmène vos pirates dans un univers décalé, peuplé de âmes des marins morts en mer, très beau, très pastel, très onirique...

André Foussat



Ça bouge !



Phylactère, vous avez dit phylactère ?

Les revues de BD disparaissent les unes après les autres dans un trou noir qui semble attirer inexorablement toutes les revues du genre. Mais il en reste encore qui s'accrochent...

● **Bo-Doï**, tout en couleur, reprend la formule rodée news et prépublication. Pour l'instant le magazine essaye de se constituer un lectorat autour des valeurs sûres : Van Hamme (*XIII*), Rosinski (*Thorgal*), Jodorowsky (*Métabarons*), etc. 116 pages, 35 F.

● **Golem** est plus fauché et plus trash. Du blanc, du noir et c'est marre. Le changement de format (plus grand) du dernier numéro n'a pas eu de répercussions sur les histoires : ça défouraille dans tous les coins, et quand il y a de l'humour, il est noir. 100 pages, 24 F.



Toi toi mon Théoan

Théoan, le jeu de rôle de la saga des Hommes-Dieux, survit sur le Net grâce à la création d'un site officiel, écrit et animé par mister Léonidas « Jadawin » Vesperini himself. Le sommaire en est copieux, avec une présentation du cycle de Farmer, la promesse d'un nouveau scénario chaque mois, des aides de jeu, dont une sur les « portes » qui développe un article paru dans *Casus*, des règles supplémentaires, consacrées entre autres aux principaux personnages de la série et un forum pour les fondus du jeu. Un site incontournable. <http://www.chez.com/thoan/> Autre site consacré à Théoan qui ne manque pas d'intérêt car très réussi graphiquement : <http://www.mygale.org/07/dtv>



Ah ça ira, ça ira... (si on s'y met tous)

Vous avez sans doute vu la pub page 95 pour les chouettes T-shirts destinés à financer les États généraux du jeu de rôle. On vous en a déjà parlé (CB n° 111 p. 91), mais pour que vous sachiez plus précisément à quoi sera utilisé votre argent, voici quelques précisions.

● **Quoi ?** Il s'agit d'une démarche de consultation et de réflexion pour préparer l'avenir du jeu de rôle. Le but est de déboucher sur des initiatives concrètes.

● **Qui ?** Tous les rôlistes sont concernés et invités à participer. La coordination est prise en charge par une association indépendante et créée pour l'occasion, comprenant des personnes d'expérience.

● **Quand ?** Tout au long de l'année 1998 avec pour conclusion une réunion nationale.

● **Comment ?** Des questionnaires et des réunions locales, départementales et régionales où chacun pourra débattre et à l'issue desquelles seront remplis des « cahiers de doléance » qui eux-mêmes seront regroupés et analysés.

Les résultats seront communiqués aux participants.

● **Où ?** Partout en France. Le lieu de la réunion finale n'est pas encore fixé.

● **Pourquoi ?** Pour défendre le jeu de rôle et permettre son développement. L'argent récolté grâce à la vente des T-shirts servira à couvrir les frais de création et d'envoi de documents, etc., et bien sûr à payer la fabrication desdits maillots. Les trois dessinateurs qui les illustrent (Rolland Barthélémy, Didier Guiserix et Gérard Mathieu) fournissent leur dessin à titre gracieux. Alors si vous voulez faire un petit quelque chose pour votre passion, achetez un T-shirt. Si vous souhaitez vous investir un peu plus, contactez les responsables dont les adresses figurent ci-dessous ou encore les associations, AJDR, FFJDR et Fédé GN, qui soutiennent cette initiative. ✉ : Olivier Guillo, États généraux du jeu de rôle, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne-Colombes ; ☎ : 01 47 85 64 47. Philippe Blandin, 4 rue de Belfort, 94300 Vincennes.

Ils sont beaux !
Ils sont beaux
mes T-shirts !



1998, l'année de l'Orc

Dans la série « défense des minorités », on a déjà eu les années de la femme (battue) et de l'enfant (maltraité). Quelques acteurs du monde du JdR, *Casus Belli*, *Dragon Magazine* et Siroz Productions pour ne pas les nommer, ont pensé qu'il était grand temps de se pencher sur le sort de ces créatures si bêtes, si méchantes, si sales, mais finalement tellement indispensables : les Orcs. Cette année leur est dédiée. En conséquence, les Orcs ne devraient pas seulement squatter le bulletin d'abonnement de *Casus*, mais dès le prochain numéro ils feront irruption dans votre mag favori et chez nos partenaires à l'occasion de concours, articles, et d'une association destinée à promouvoir leurs droits inaliénables aux pillages, aux viols et aux massacres. Les États généraux orcs en somme... Mort aux Elfes !

● **Wirkin** est un ovni égaré dans le monde impitoyable des NMPP. Petit format, une BD qui narre les aventures d'un kobold et d'un squelette, des jeux, tout ça est très JdR. 68 pages N&B et couleur, 15 F.



Sites web

- **L'Elfe noir** a construit un site maléfiquement complet et au graphisme sympa (sauf quand les textes sont écrits en noir sur fond noir comme pour *Guildes...*). Vous y trouverez une présentation du JdR, la description de pas mal de jeux du commerce et une bibliothèque de systèmes de jeu concernant les problèmes que l'on peut rencontrer avec des règles. <http://www.cybercable.tm.fr/~jmweber>
- Voici le site d'un **club de jeu de rôle de Rambouillet** avec des scénarios et des aides de jeu uniquement pour *Toon* et *INS/MV*. <http://www.mygale.org/03/moinesha>
- **G&V** est une société bruxelloise qui fabrique des armes factices en latex. Les GNistes internautes peuvent faire un tour sur leur site, qui propose aussi des news GN. <http://gvlathex.com>
- **MEGA III**, le vénérable jeu de SF qui connut son heure de gloire il y a longtemps dans nos colonnes, poursuit une carrière électronique sur un site qui lui est entièrement consacré. <http://tcts.fpms.ac.be/~ruelle/mega.html>
- Pendant qu'on en est aux sites consacrés aux produits Casus, en voici un pour **Simulacres**, qui propose également plein d'autres choses. <http://www.chez.com/vincentd>
- Encore un p'tit site **JdR**: <http://www.chez.com/heiryck>. Scénarios et aides de jeu.
- Le fanzine **Rollez Jeunesse** possède son site avec les sommaires de ses numéros et des critiques de jeux (j'ai cherché celle de Shadowrun - la France et l'URL n'était pas bonne; ben alors... :-). <http://www.mygale.org/11/rollezj>

Des octets dans les mots

CyLibris Éditions est une toute jeune société qui développe, avec le soutien du ministère de la Culture, un concept original : elle publie des premières œuvres en ne passant pas par les réseaux de distribution traditionnels. Elle propose son catalogue uniquement sur Internet et réalise l'impression à la demande. Pour le reste, CyLibris fonctionne comme tout autre éditeur : sélection des manuscrits par un comité de lecture, réécriture éventuelle, etc. CyLibris, qui propose actuellement une dizaine de romans, recherche des auteurs dans les genres policier, science-fiction et fantastique. ✉ : CyLibris Éditions, 51 rue des Blancs Manteaux, 75004 Paris. ☎ : 01 40 29 09 15. Site web : <http://www.editions-cylibris.fr>

Des loups qui ne sont pas garous

La société César propose toute une gamme de déguisements, mais aussi des masques réalisés selon une technique de fabrication ancienne : le papier mâché. A priori, ses produits sont faits pour fêter le carnaval ou halloween, mais certains GNistes y trouveront sûrement leur bonheur. ✉ : César, 43 rue des Francs-Bourgeois, 75004 Paris. ☎ : 01 42 72 44 52.



Boutiques

Paris

Nomades, le nouveau magasin parisien qui met le jeu de rôle sur roues, propose le 31 janvier à partir de 14h une séance de dédicaces avec Denis Gerfaud, Nicolas Ryser et Alexis Santucci. C'est aussi chez **Nomades** que la Fédé GN tient une permanence tous les jeudis de 17h à 19h. ✉ : **Nomades**, 97 boulevard Bourdon, 75004 Paris. ☎ : 01 44 54 07 54 ou 01 44 54 07 44.

Tours

Le fonds de commerce de *La Règle du Jeu* à Tours est à vendre. Cette boutique de 60 m2, située dans le centre-ville, fait partie des relais Descartes. Renseignements auprès de Dominique Trémorin. ✉ : *La Règle du Jeu*, 29 rue Marceau, 37000 Tours. ☎ : 02 47 64 89 81.

Québec

Si vous faites partie de nos lecteurs québécois ou si vous partez en vacances dans ce beau pays, n'oubliez pas de passer voir la nouvelle boutique qui s'est ouverte sur plus de 2000 «pieds» (je vous laisse faire la conversion) et deux étages, avec des locaux et des ordinateurs à disposition. Le grand luxe quoi. ✉ : *Les Guerriers de l'Imaginaire*, 1742 des Cascades ouest, St-Hyacinthe, Québec, J2S 3J1, Canada.

Paris

Ostelen est un centre de tournoi permanent et un lieu d'échange pour tous les jeux de cartes à collectionner. La boutique est ouverte sept jours sur sept de midi à minuit, un tournoi de Magic est organisé chaque soir et les week-ends sont l'occasion de grands tournois de tous types, tous homologués. **Ostelen** met également à la disposition des joueurs huit PC en réseau. ✉ : **Ostelen**, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris. ☎ : 01 49 23 75 80 ou 01 49 23 75 75. Site web : <http://www.ostelen.com>

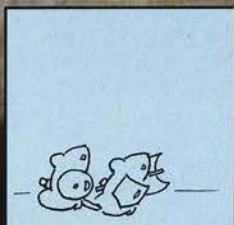


Radio JdR

- **Dragons & Traboules** sévit à Lyon sur la radio Brume 90,7 FM. L'émission vient de fêter sa centième et continue à proposer, un vendredi sur deux, des news sur le monde du jeu, mais aussi des feuilletons radiophoniques, l'actu BD et cinéma, des interviews, etc. Contact : Bernard Lacôte. ✉ : Brume Lyon, 2 rue Sœur Bouvier, 69332 Lyon Cedex 05. ☎ : 04 78 25 20 00. E-mail : brume@brume.org
- **Au cœur du vortex** est une nouvelle émission diffusée tous les mercredis de 12h à 13h sur RCR (Radio Campus Rennes) 92,2 FM. Le thème en est l'imaginaire dans toute sa diversité, que ce soit en BD, au cinéma, en musique, ou en jeux, vidéo ou de rôle. ✉ : Le Vortex, 5 square Albert Gorgiard, 35700 Rennes. Fax : 02 99 27 04 14.

Résultats du concours Bellamy (CB n° 111)

Nos questions n'étaient sûrement pas évidentes car nous n'avons eu qu'une trentaine de gagnants. Priscille Barbé, 75020 Paris • Patrick Bystry, 62920 Chocques • Nicolas Chapperon, 41310 St-Amand Longpré • Jean-Marc Cottencin, 75020 Paris • Jérémie Demanget, 71000 Mâcon • Axel Foliot, 94270 Le Kremlin Bicêtre • Eric Jolicard, 77340 Pontault-Combault • Paul Jourdy, 39100 Dole • Sébastien Gervig, 25000 Besançon • Mickaël Gervig, 25350 Mandeure • Jacques Giralt, 75012 Paris • Olivier Guérin, 76700 St-Laurent de Brévedent • Nicolas Hyon, 35000 Rennes • Rémi Lafuma, 77161 Crisenoy • Violette Landron, 92400 Courbevoie • Alice Lefilleul, 92140 Clamart • Renaud Marot, 75018 Paris • Jean-François Mathieu, 92140 Clamart • Laurent Michelon, 31400 Toulouse • Rolande Pépin, 63190 Lezoux • Hervé Perrin, 75014 Paris • Anne-Laure Ponson-Sacquard, 94310 Orly • Jean-Christophe Ringot, 92370 Chaville • Nathalie Ripoll, 92170 Vanves • Olivier Rogerieux, 92160 Antony • Charles Rosa, 75013 Paris • Jean-Marie Sié, 78000 Versailles • Véronica Solis-Gil, 41310 St-Amand Longpré • Arnaud Vergé, 47110 Ste-Livrade • Muriel Vergé, 93250 Villemomble.





Entendu à la Rédaction
(après la sortie du n° 111) : « Eléckazé ?
Ça s'écrit pas plutôt avec un S ? »

Chérie, si on allait jouer dimanche ?

La fort active association *Némésis* de Clermont-Ferrand a eu l'excellente idée de compiler un annuaire des clubs, département par département. Pour l'obtenir, il vous en coûtera 15F. Mais les membres de *Némésis* ne se sont pas arrêtés en si bon chemin et dans la foulée ils ont créé leur site web, avec des créations originales, des news sur le monde régional du jeu de rôle et bien sûr l'annuaire qui est consultable on line. Mais jusqu'où vont-ils aller ? ✉ : *Némésis*, 2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ☎ : 04 73 36 93 13 ou 04 73 34 15 96 (Mathilde). Site web : <http://www.micro-assist.fr/nemesis/>

Choisissez un musée, mais pas n'importe lequel

Ouverture du musée de la Carte à jouer, le seul en son genre en France. On y découvre tous les aspects d'un loisir vieux comme le monde, ou presque, à travers ses transformations sous l'Ancien Régime et la Révolution, jusqu'à aujourd'hui et ses ultimes déclinaisons à travers les JCC fantastiques type *Magic*. Même si peu d'espace est dévolu à « nos » jeux, la visite du musée reste quand même très intéressante pour tout joueur dans l'âme. ✉ : Musée français de la Carte à jouer, 16 rue Auguste Gervais, 92130 Issy-les-Moulineaux. ☎ : 01 46 42 33 76.

Une citadelle pour vos GN

La citadelle de Montmédy date du XVI^e siècle. Remaniée par

Vauban, elle peut accueillir jusqu'à 200 personnes dans un environnement d'une saine rusticité. Le site, à 300 km de Paris, est disponible pour des GN, d'ailleurs de nombreuses associations belges y vont déjà. ✉ : Citadelle

de Montmédy, BP 28, 55600 Montmédy. ☎ : 01 29 80 15 90.

Zines

(si, si, vous avez bien lu)

On vous l'avait dit, on se réserve le droit, l'envie de parler de quelques zines de temps en temps. Alors en voilà deux qui nous ont bien plu...

• Dans la série des zines luxueux, belle couv, bien imprimés sur du beau papier, voici le n° 1 de *Lunatic Asylum*. Au sommaire, uniquement des scénarios, au nombre de trois : *Legend of the Five Rings*, *Deadlands* et *Vampire : l'Âge des Ténèbres*. Les aventures sont détaillées et pas mal du tout, alors, si vous jouez à l'un de ces jeux, pour 35F laissez-vous tenter. *Lunatic Asylum* paraît tous les deux mois. ✉ : Les Scénaristes en Herbe, 25-27 avenue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency. ☎ : 01 34 05 01 00.



• Après un petit nouveau, un grand ancien. *Vents de Rêves* en est déjà à son numéro 17, ou plutôt il en était à son numéro 17 en juillet. Alors pourquoi je vous en parle aujourd'hui seulement ? Parce que mieux vaut tard que jamais pour signaler le très intéressant et très complet guide de lecture consacré à la saga de *Ténébreuse* de Marion Zimmer Bradley. Idéal pour s'y retrouver dans le maquis de cette série-fleuve de qualité

très inégale.

✉ : Vents de Rêves est édité par Rêveries Angevines, 116 rue Baudelaire, 72000 Le Mans. Prix : 15F + 8,40F de port.



Impro vs écriture

« Je joue depuis un petit bout de temps avec le même groupe de joueurs où plusieurs MJ dirigent à tour de rôle. Avec les années nous avons remarqué que chaque MJ est à son meilleur dans un type bien spécifique de scénarios. Les aptitudes et les goûts étant différents pour chacun, on ne peut dans l'absolu défendre un type de scénarii plutôt qu'un autre. Cependant quelques points méritent, je le crois, d'être soulevés. 1) Il faut absolument éviter le dirigisme peu subtil, genre Réseau Divin (bien que ce scénario possède plein d'autres qualités). Si les joueurs ont le sentiment qu'ils ne sont que des machines à rouler les dés, vous pouvez brûler le scénario tout de suite. Par contre pour des joueurs et/ou des MJ de peu d'expérience, c'est ce qu'il faut faire car ce type d'aventures

est beaucoup plus facile à gérer.

2) L'improvisation totale (le MJ ne crée que le background général : PNJ, lieux, politique, etc.) est, lorsqu'un groupe

est imaginatif, très gratifiant pour les joueurs. Elle permet à ceux-ci d'avoir le sentiment que toutes leurs actions ont un impact important sur l'intrigue. En fait le MJ, parfois à leur insu, construit l'histoire à partir de ces mêmes actions. Cette façon de faire présente par contre quelques défauts. Si l'investissement des joueurs vient à s'épuiser, on court à la catastrophe, c'est-à-dire à une fin en queue de poisson. Autre petit problème, le scénario complètement improvisé a tendance à partir dans toutes les directions. On pourrait répondre à cette remarque que c'est seulement à ce prix que le jeu de rôle se rapproche de la vraie vie. Cependant si l'on a une vision très « littéraire » du jeu, alors une histoire décousue trahit cette conception.

3) Avec les scénarios très écrits (à ne pas confondre avec dirigistes) on est confronté à d'autres problèmes.

Ils demandent beaucoup plus de travail au MJ et il faut que celui-ci soit donc prêt à investir beaucoup de temps en préparation. Leur avantage manifeste est la cohérence de la trame générale. Cela permet aussi de développer de façon beaucoup plus explicite les complots et la dynamique interne du scénario. Il est évident que même un bon improvisateur ne peut fournir à chaque fois une qualité égale. En s'appuyant sur une trame écrite on peut rendre l'improvisation plus convaincante. Il est très agréable pour des joueurs de constater à la fin d'une histoire ou lors de son développement que tous les faits épars forment en réalité une trame cohérente d'où le hasard est quasi absent. Par exemple que la rencontre fortuite d'un PNJ il y a dix séances fait partie d'une vaste saga dont ils sont les acteurs principaux. Pour ma part je préfère ce type de scénarios, mais je dois avouer que le deuxième MJ de mon groupe dirige avec habileté des scénarios complètement improvisés. En fait c'est le type d'histoire que l'on veut raconter qui se doit d'appeler la forme et non l'inverse. »

Alexandre Guay - guayal@ere.umontreal.ca



La vie des clubs



<http://www.excelsior.fr/cb/home.html>

Rueil-Malmaison

Le Coliseum existe depuis quelque temps déjà mais il aurait besoin d'un peu de sang neuf. Alors, les jeunes générations, n'hésitez pas à venir mordre au plaisir de jouer tous les samedis de 14h à 23h au 11 rue Jean Edeline, 92500 Rueil-Malmaison. ☎ : 01 47 95 13 53 (Yannick) ou 01 39 52 40 06 (Cyril). E-mail : coliseum@mygale.org. Site web : <http://www.mygale.org/07/coliseum>

Pas-de-Calais

Un nouveau club s'est créé dans la région de St-Omer, à Lumbres exactement. Il est essentiellement axé sur les jeux de rôle, mais les jeux de simulation au sens large y sont les bienvenus. Horaires pour l'instant : samedi 14h30 - 18h. ☎ : Yvon Fillebeen, 7 rue de Vaudringhem, Marival-Wismes, 62380 Lumbres. ☎ : 03 21 39 74 69.

Amiens

L'association Dédale vient de voir le jour à Amiens. Son but est principalement de promouvoir le jeu de rôle (qui en a bien besoin). Alors pour la soutenir ou simplement la contacter : ☎ : Pascal Dengremont, association Dédale, 8 rue de Condé, 80000 Amiens.

Lyon

La Camarilla lyonnaise vient de naître ! Si la vie éternelle vous intéresse et si vous n'avez pas peur de la nuit, venez jouer à Vampire en grandeur nature. ☎ : 04 78 61 32 87 (Christophe) ou 04 72 73 13 26 (Temple du jeu).

Le Havre

Naissance d'un nouveau club au Havre, qui propose un local à tous les joueurs de Normandie qui souhaitent se retrouver le samedi de 21h à 6h le dimanche matin. Lieu de réunion : les préfabriqués (c'est ça l'aventure!) de l'ALBGM de la rue du Docteur Gibert. ☎ : Stéphane Tribout, 3 rue Marais, 76600 Le Havre. E-mail : tribout@nol.fr

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour : — vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ; — vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39. Horaires : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. Responsable : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. Boutique : « 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 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Responsable : Fabrice Barboni. Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. Horaires : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32. Responsable : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Boutique : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. Horaires : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). Responsable : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02 51 18 077. Boutique : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

● **MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 54 65. Horaires : samedi de 14h à 4h. Responsables : Erwan Retiere et Philippe Azalbert. Boutique : « le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél. : 03 80 53 12 28.
● **MJC Léo Lagrange, section JdR**
Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Responsable : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. Boutique : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : 03 80 65 82 99.

Limoges

La Compagnie grise
44 rue R. Pèchières, 87100 Limoges. Horaires : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.

Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. Horaires : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85. Responsable : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. Horaires : vendredi à partir de 20h30. Responsable : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. Boutique : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. Horaires : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. Responsable : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilege
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. Horaires : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. Responsable : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. Boutique : « L'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 14h à 19h et de 21h à 8h. Responsable : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. Boutique : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M^e Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. Horaires : vendredi de 18h à 24h. 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 », Pagninaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Calendrier



« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après

la parution de Casus — pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côte jardin » rappelle que nos voisins jouent aussi.

PRÉSENT

Boulogne-Billancourt. 8 février. La très active ludothèque de Boulogne-Billancourt se déchaîne littéralement en ce début d'année comme vous allez le constater à la lecture de ce Calendrier : elle est partout ! Et ça commence le 8 février avec le premier d'une ribambelle de **tournois de Magic**. Celui-ci sera de type standard. ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Reims. 7/8 février. Les Arènes du Jeu est une **convention multijeu**, organisée par l'association Homo Ludens, qui se déroulera à l'ESC Reims, 59 rue Pierre Taittinger. ☎ : 03 26 07 83 61.

Nantes. 7/8 février. La Guilde d'Avalon organise un **week-end Star Trek** avec des projections de vidéos, une expo, des ventes (livres, BD), et bien sûr des jeux de simulation. Cela se déroulera au Foyer des jeunes travailleurs de Beaulieu, 9 bd Vincent Gache, 44200 Nantes. ☎ : 02 40 20 16 72 (Steve) ou 02 40 43 44 47 (Stéphane).

Boulogne-Billancourt. 14 février. La ludothèque organise un **tournoi de Civilisation** (vous savez, le jeu de plateau qui existait avant le jeu informatique). ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 41 41 92 51.

Vincennes. 14/15 février. La 4^e **Nuit du jeu**, organisée par les Chevaliers de la Licorne, permettra, à partir de 13 h, de pratiquer différents jeux sous forme de tournois : Legend of the Five Rings (JCC et JdR), Star Wars, AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Diplomacy, Colons de Katane. ☒ : MJC Sorano, 16 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes. ☎ : 01 43 74 73 74.

Veauche. 14/15 février. Les **Nocturnes foréziennes** est une manifestation ludique qui existe depuis deux ans déjà. A cette occasion il sera possible de pratiquer jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et bien entendu Magic. ☒ : Les Nocturnes foréziennes, mairie, place Raffin, 42340 Veauche. ☎ : 04 77 53 39 05.

Tarbes. 14/15 février. L'association Fébus Avan organise le 9^e **masters national des jeux de réflexion avec figurines historiques**, à la mairie de Tarbes. La règle utilisée sera la RAMSES (Règle Antique Médiévale de Stratégie Et de Simulation). En marge du masters, se déroulera le **Défi des Biggerionnes** qui permettra à des joueurs de tous les niveaux de s'affronter et aussi aux curieux de s'initier puisqu'on leur prêtera des figurines pour l'occasion. ☒ : Fébus Avan, 15 rue du Lac bleu, 65000 Tarbes. ☎ : 05 62 36 71 26 (Philippe) ou 01 45 80 66 54 (Jean-Michel).

FUTUR

Boulogne-Billancourt. 22 février. La ludothèque organise un **tournoi de Magic**, type étendu. ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Cannes. 21 février/1^{er} mars. Comme chaque année, le palais des festivals de Cannes héberge le **Festival international des jeux** (douzième édition cette année). Tous les types de jeux sont représentés, y compris les jeux de simulation, grâce à trois associations : les Trois Cercles, le Dragon d'Azur et l'Axiome Imaginaire. Elle en profite pour organiser dans ce cadre les premières **Rencontres Rôlistes de la Riviera**, avec de nombreuses animations et parties de démonstration. Les 21 et 22 février se déroulera un tournoi en deux rondes de quatre jeux au choix : AD&D, L'appel de Cthulhu, Dark Earth, Elric, Warhammer, Vampire, Star Wars et INS/MV. ☒ : Sybille Marchetto-Picard, 2 avenue de la Rostagne, 06160 Juan-les-Pins. ☎ : 04 93 67 47 49. E-mail : amber@club-internet.fr

Condé-sur-Aisne. 27 février/1^{er} mars. L'association Clepsydre organise dans le fort de Condé-sur-Aisne un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ☒ : Clepsydre, François Jammet, 128 rue St-Denis, 75002 Paris. ☎ : 01 40 13 06 14. E-mail : fae@club-internet.fr. Site web : <http://www.mygale.org/~clepsydr/>.

Et hop, voici le premier Calendrier du premier Casus nouvelle formule dit le Jaune, tout-beau-tout-propre-c'est-bientôt-l'an-2000-et-nous-on-est-prêt. Pour ceux qui n'auraient pas bien enregistré le changement, j'explique. Casus jaune, c'est l'actu tous les deux mois. Conséquence : vos annonces doivent nous parvenir plus longtemps à l'avance. Je dis ça parce que j'entends déjà les « comment, à Casus y parlent pas de notre super géniale manif de la mort qui tue d'enfer ? » Ben si on en parle ! A condition d'être au courant à temps... Bonnes parties et joyeux Noël (comment ? c'est déjà passé ?).

Paris. 7 mars. Les Créateurs de Rêve de Montmartre organisent une **Nuit du jeu de rôle**, de 18 h à l'aube, ce qui est effectivement un bon horaire pour le jeu de rôle. On pourra se défouler sur : Dark Earth, Stormbringer, Nephilim, Vampire, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Bloodlust, AD&D, et une création originale du nom de Maggus. Rendez-vous au centre d'animation Hébert, 12 rue des Fillettes, 75018 Paris. ☎ : 01 42 62 12 12 ou 01 42 58 58 64.

Boulogne-Billancourt. 7/8 mars. Ludothèque Boulogne - stop - organise tournoi - stop - wargame - stop - **SPQR** - stop. ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 41 41 92 51. Stop... ou encore ?

Montmédy. 13/15 mars. Les Créateurs d'Univers organisent un **grandeur-nature viking**, qui se déroulera à la citadelle de Montmédy. Les organisateurs annoncent un luxe inouï : couchettes, chambres chauffées, douches, etc., (ce qui me semble peu compatible avec la dure condition de barbare). Ne vous laissez pas faire : exigez de coucher dehors et ne quittez pas votre peau de bête de tout le jeu. C'est à cette condition que tu seras un Viking mon fils. ☒ : Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ☎ : 03 20 35 72 37. E-mail : Gascarius@bigfoot.com. Site web : <http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/4488>.

Poitiers. 14/15 mars. L'association Ordalie organise le 7^e **trophée Diane de Poitiers** avec, entre autres bonnes choses, la **coupe de France Cyberpunk** et des tournois de L'appel de Cthulhu, AD&D, Star Wars, Deadlands, INS. Mais on pourra aussi jouer à Diplomacy, Civilisation, les Colons de Katane et Demonworld, et participer à un concours de peinture de figurines. ☒ : Ordalie, 16 rue St-Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. ☎ : 05 49 44 15 59.

Boulogne-Billancourt. 15 mars. Les joyeux trolls de la ludothèque organisent un **tournoi de Magic** dit troll à deux têtes de type étendu. Elfs non admis, hobbits bienvenus (en brochettes). ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

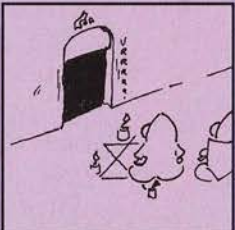
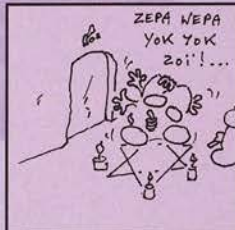
Rennes. 21/22 mars. L'Auberge de la Bière Noire organise un **grandeur-nature médiéval à tendance diplomatique** dans les environs de Rennes. Le thème ne surprendra personne : la guerre de succession de Bretagne (1345). ☒ : L'Auberge de la Bière Noire, 9 rue Surcouf, 35000 Rennes. ☎ : 02 99 67 16 11 (Laurence) ou 02 99 53 60 01 (Eric).

Boulogne-Billancourt. 22 mars. Ze return of ze ludothèque Boulogne strikes back VII avec un tournoi de devinez quoi (oui, oui **Magic**) de type standard. ☒ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Lyon. 27/29 mars. Le club de jeu de l'INSA Lyon organise la 9^e **édition de son tournoi annuel**, avec des tournois de AD&D, Vampire et Nephilim ainsi que des animations autour de INS/MV, des parties libres, etc. ☒ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ☎ : 04 72 43 82 89. E-mail : Cluji@ifhmy.insa-lyon.fr

Nancy. 28 mars. Le club de JdR de la MJC Philippe Desforges organise sa première **convention**. Au programme : Talisman, Roborally, Élixir, Il Était Une Fois, AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars. Et pour fêter ça, les organisateurs s'engagent à faire du café gratos toute la nuit. ☒ : MJC Philippe Desforges, 27 rue de la République, 54000 Nancy. ☎ : 03 83 27 40 53.

Poitiers. 4/5 avril. Le club de jeux de l'ENSMA organise son 5^e **tournoi de jeu de rôle** autour de AD&D, Shadowrun, et un gros paquet de jeux du Monde des Ténèbres : Mage, Loup-garou et Vampire dont ce sera la coupe de France. Cela se déroulera sur le site du Futuroscope. ☒ : Night Riders, cercle des élèves de l'ENSMA, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Futuroscope Cedex. ☎ : 05 49 49 84 72.



Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL

Boulogne-Billancourt. 5 avril. Et un **tournoi de Magic** type standard, un ! Organisé par la ludothèque bien sûr.
✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Boulogne-Billancourt. 11 avril. Tous les nostalgiques de **Full Metal Planète** sont invités à venir s'affronter lors d'un tournoi organisé par la ludothèque.
✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 41 41 92 51.

Boulogne-Billancourt. 19 avril. La ludothèque remet ça une dernière fois avec un **tournoi Magic** type classique.
✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Nancy. 1^{er} mai. Ça promet d'être une petite **convention** sympa où l'on pourra jouer à toutes sortes de bonnes choses en réseau, mais aussi à **Deadlands**, **Warhammer** et **Cyberpunk**, ou se lancer dans un grand tournoi sur les **Colons de Katäne**.
✉ : Eric Bergbauer, club Akyléos, association Ose, faculté des sciences, BP 239, 54500 Vandœuvre Cedex. ☎ : 03 83 35 37 55.

Compiègne. 1^{er}/2/3 mai. Les clubs de l'ESIEA et de l'ISEP (écoles d'ingénieurs) organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à côté de Compiègne. Il y sera question du partage des territoires d'un comte gentiment partageur...
✉ : Benjamin Rolland, 7 rue Linné, 75005 Paris. ☎ : 01 43 37 28 13 ou 01 43 74 18 99. E-mail : benjy@chez.com

Bruyères et Montbérault. 26/27 septembre. Bon, OK, je râle parce que vous nous envoyez vos annonces au dernier moment, mais alors là, chapeau pour l'avance. Grand prix de la prévision, haut la main. Et tout ça pour un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, qui a cela de bien qu'il prévoit d'accepter des joueurs débutants. ☎ : 01 64 88 33 65. E-mail : MoreauCF@aol.com. Site web : <http://members.aol.com/MoreauCF/Scylla>

CÔTÉ JARDIN

Suisse. 21/22 mars. Les Réveurs d'Ombre organisent un **grandeur-nature occulte contemporain**, intitulé *Hypnokosmos*, situé dans l'univers paranoïaque et kafkaïen (rien que ça !) de *Requiem*. On nous demande de préciser que ce GN « est interdit aux fœtus de moins de 16 heures ». Voilà qui est fait. Radio Casus reprend maintenant le cours normal de ses émissions : les fraises sont mûres et le coq chante ; je répète : les fraises...
✉ : Les Réveurs d'Ombre, c/o Manuel Schmalstieg, rue Basse 22, CH-2502 Bienne, Suisse. ☎ : 00 41 32 323 21 15. E-mail : ombres@hotmail.com

Belgique. 4/5 avril et 10/11/12 avril. Grande convention **Diplonam 98**, sur deux week-ends, qui permettra de jouer, les 4/5 à : AD&D, Magic, Warhammer 40.000 ; il y aura aussi une soirée « ambiance ». (Je sais pas trop ce que ce sera ; peut-être comme dans la chanson : « la décadence, c'est la bonne ambiance / la crise économique, c'est fantastique ».) Le week-end suivant, ça ne plaira pas avec la **coupe de Belgique de Diplomatie** (qui comptera pour le championnat de

France, c'est ça l'Europe), du **trollbowl** (ça consiste en... comment dire... enfin, imaginez un jeu de troll) et une coupe multi-jeu comptant pour le championnat de Belgique (mais pas celui de France ; les frontières se sont refermées en une semaine).
✉ : ASBL In Ludo Veritas, Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique (oui, oui, Belgique pas Serbie). ☎ : (00) 32 81 74 03 64. E-mail : bernard.baras@pericles.namur.be

Grande-Bretagne. 4/5 avril. Une fois n'est pas coutume, voici une manifestation british, qui se déroulera à Sheffield. Il s'agit du **Triples**, qui est centrée autour d'une compétition de jeu d'histoire par équipes, en 15 mm et sur trois périodes : antiquité, renaissance et 1^{er} Empire. Lieu : Octagon Center de l'université de Sheffield.
✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes. ☎ : 05 62 36 65 45. E-mail : Thierry-Sabathe@mailcity.com

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 150 à 400 F en moyenne).



rochais numéros de Casus Jaune :

25 mars (n° 113)

27 mai (n° 114)

Date limite de réception des annonces de manifestations :

2 mars pour le n° 113,

30 avril pour le n° 114.

ABONNEZ-VOUS!

CASUS JAUNE

OU

CASUS ROUGE?



Tous les détails en page 13

Je m'abonne à Casus Belli pour un an avec :

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

Formule Jaune :

6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*.

Formule Orange :

6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » plus 4 numéros **Rouge** « L'Aventure » pour 295 francs seulement au lieu de 360 francs*.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

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

Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33+) 1 46 48 47 17.

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.

1. **Introduction**



60 F le T-shirt des Etats généraux du jeu de rôle



Les Etats généraux constituent une démarche originale pour défendre le jeu de rôle et la bonne parole rôlistique. Mais pour que cette initiative aboutisse, il faut un minimum d'argent.

Ce financement, c'est vous qui allez l'apporter, si vous le voulez bien et si vous souhaitez faire un geste en faveur de votre passion, en achetant l'un de ces trois T-shirts :

« Les Etats généraux »

de Rolland Barthélémy,

« Le Grosbill » de Didier Guiserix

ou « Le prophète » de Gérard Mathieu.

Il vous en coûtera 60 francs

et pour cette somme vous recevrez, environ un mois après votre commande,

le T-shirt,

un questionnaire individuel,

un dossier sur les Etats généraux

puis des comptes rendus

sur l'avancement des E. G.

Pour plus de précisions,

voir page 88.

Je commande ☐ T-shirt(s) pour
60 F + 10 F de port, soit 70 F l'un

☐ « Les Etats généraux »

☐ « Le Grosbill »

☐ « Le prophète »

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

Libellez vos chèques à l'ordre de
« Etats généraux du jeu de rôle »
et envoyez-les à Philippe Blandin,
4 rue de Belfort, 94300 Vincennes.

Les Irrécupérables

TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER

Un Jeu Nouveau



AUJOURD'HUI, MESSIEURS, NOUS PARTONS À LA DÉCOUVERTE DE NOUVEAUX HORIZONS.

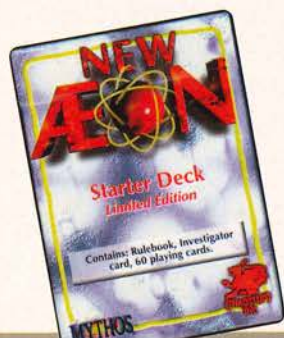


BACKSTAB MONTRE LE CROC

Remue-ménage chez nos concurrents et néanmoins camarades de Backstab. Le magazine, auparavant édité par le triumvirat Halloween, Siroz et SPSR, est désormais le bébé du seul Halloween Concept. Dans la foulée, Benoît Clerc, le rédacteur en chef, cède la place à notre gloire ludique nationale : Croc ! Prudent, mister INS/MV, pour qui la direction d'un magazine est une nouveauté, promet peu de changements immédiats. A terme, il compte développer encore plus la partie critique de jeux, se laisse la possibilité de parler plus longuement de jeux vidéos, pense sabrer dans les rubriques bouquins, Internet et fiches techniques et promet six pages sur Scales à chaque numéro (cherchez l'erreur). Au fait Croc, peut-on espérer la fin du boycott qui frappe MultiSim ?

KULT EUROPÉEN

Vous l'avez sans doute remarqué, les suppléments pour Kult sortent à leur rythme. Et c'est plutôt un rythme corse. Ce n'est pas le fait de Ludis mais de l'Europe. Pour cause d'économies, les suppléments à paraître dans différentes langues sont imprimés en même temps. Le Guide du Conjureur arrivera donc lorsque les Espagnols auront fini leur traduction et que les Suédois auront envoyé les dessins.



CE N'EST PAS À UN VIEUX TROLL QU'ON APPREND À FAIRE LA GRIMACE

New Aeon est le nom de la nouvelle extension pour le JCC Mythos. New Aeon, ça ne vous dit rien ? Non ? Et Aeon tout court ? Voilà, vous y êtes, c'est le jeu que White Wolf a dû rebaptiser Trinity à cause du dessin animé Aeon Flux sur MTV. Chaosium ne semble pas gêné un instant par cette polémique et sort en toute tranquillité son extension, à la barbe de MTV et de White Wolf. Alors de deux choses l'une. Soit Chaosium est tellement petit que MTV n'a aucune chance de remarquer un jour son existence, soit les vieux briscards du chaos sont sacrément plus malins que les jeunes loups blancs. M'étonnerait pas que ce soit la deuxième hypothèse qui soit la bonne.

Qu'un sang de fée impur abreuve nos émissions En novembre dernier, Casus a reçu la visite d'une équipe d'Arte conduite par Michel Le Bris (écrivain et grand amateur de SF), venu parler non pas des méfaits du jeu de rôle, mais du retour du merveilleux dans notre monde moderne, au travers de la BD, des jeux vidéos et du jeu de rôle... Avec lui, nous avons partagé nos vues sur les mondes imaginaires et les êtres féériques, sur l'art du conteur et le jeu de rôle... Quelle ne fut pas notre inquiétude en lisant dans le Canard enchaîné du 24/12 (la veille de la diffusion) que les deux responsables des reportages de la soirée Merveilleux, Pierre Dubois (conteur et elficologue reconnu) et Michel Le Bris, avaient demandé que leurs noms soient retirés des génériques en signe de protestation

car ils ne se reconnaissaient plus dans les émissions produites... Finalement, l'angoisse s'est dissipée en visionnant l'émission, plutôt sympa. Mais nous avons voulu en savoir plus en recontactant Michel Le Bris, qui avait donné la parole à toutes sortes de gens que l'on ne voit guère d'habitude à la télé. Selon lui, au visionnage du reportage, les gens d'Arte ont eu une réaction hystérique : pas question de diffuser ce machin où l'on voit des gens sortis on ne sait d'où contester la culture officielle. Sous leur pression, Le Bris a été obligé de tailler dans son film : une vingtaine de minutes sautent au montage, ne laissant subsister qu'un reportage intéressant mais foutrement neutre. Arte ne veut voir qu'une seule tête ! Dans le même temps, Dark Crystal, le superbe film de Jim Henson qui devait ouvrir la soirée, est déprogrammé. Motif : trop violent. Comble du ridicule, le film sera tout de même diffusé, quelques jours plus tôt. Qui a dit que les contes de fées ne sont pas révolutionnaires ?

Tout ce
qui sépare
les jeux
américains
des jeux
français !



BACK STA GE

Confesses,
avant-premières,
people, rumeurs :
le jeu comme
si vous y seriez !
par Scarlet M.



Les citoyens
Serge, Jean-Marie,
Michel Le Bris et Didier
s'insurgent :
« Pourquoi veut-on
couper la tête
à l'imaginaire ? »

Schwarzie contre Umberto Eco

Beaucoup de rôlistes se posent la question : qu'est-ce qui différencie vraiment les jeux américains des français ? La réponse elle est là, dans un raccourci visuel saisissant. D'un côté la représentation simple, carrée, pompière d'un ange conçu comme un crétin bodybuildé aux anabolisants ; de l'autre une image mystérieuse et belle, évocatrice et stimulante pour l'imagination. Vous me direz qu'il ne s'agit pas du même jeu (In Nomine américain contre Nephilim vf). Certes. Mais quand même. Vous imaginez un éditeur français osant ce chippendale volant ?

Ruban noir

Patricia Pulling était la fondatrice de BADD (« Bothered About Dungeons & Dragons », soit « inquiets au sujet de D&D »), une association qui s'était jurée d'avoir la peau du jeu de rôle. Dans son livre *The Devil's Web*, elle désignait D&D comme l'un des principaux vecteurs des croyances sataniques qui menaçaient l'innocente jeunesse américaine. Pat Pulling est décédée mi-octobre d'un cancer. Cela marque-t-il la fin d'une époque ? Avec la volonté de Peter Adkison, big boss de Wizards of the Coast, d'orienter TSR vers un public plus mature, c'est peut-être le début d'intégration du jeu de rôle dans les mœurs. En tout cas, paix à son âme.

CASUS BELLI n° 112 Février 1998.
 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 : bimestrielle.
 Dépôt légal : 1er trimestre 1998.
 n° 8600977. Commission paritaire
 n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1998.
 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.
 Secrétaires de rédaction :
 Agnès Pernelle et Tristan Lhomme.
 Direction artistique et maquette :
 Jean-Marie Noël.
 Secrétariat : Saloua Arbia.
 Métalliques : Emmanuel Quenez (texte),
 Bruno de Grimouard (photo).
 Illustrateurs : Olivier Bedue, Bruno
 Bellamy, Bernard Bittler, Coucho,
 Cyrille Daujean, Didier Guiserix,
 Christopher Longé, Eric Puech,
 Emmanuel Roudier, Zephir d'Elph.

SSERVICES 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 : Ingrid
 Marteau. 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 9h ; par courrier à Service
 abonnements, Casus Belli, 75503 Paris
 Cedex 15. Tarif abonnement sur simple
 demande téléphonique au 01 46 48 47 17.
 Pour le Canada, contacter Periodica Inc.,
 C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V
 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville,
 Case postale 1211, Genève 1, Suisse.
 Pour la Belgique, contactez Press-
 abonnements, avenue des Volontaires
 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence
 dans nos scénarios : AD&D est édité par
 TSR ; Dark Earth est édité par MultiSim ;
 Vampire est édité par Hexagonal
 sous licence White Wolf ; Nightprowler
 est édité par Siroz ; JRTM est édité
 par Hexagonal sous licence ICE.
 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 45 18 12 12.
 Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41
 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

Tristan Lhomme
fête avec nous
son 100^e scénario
de jeu de rôle publié !

Et vous offre
un Grand Écran
Vampire :
La Mascarade
à cette occasion.



La Bellamijette du bimestre, par Bruno Bellamy

Dans Casus Belli n° 113
parution le 25 mars 1998



Les critiques

- *Alternity* est le nouveau jeu de rôle de TSR qui, quelques décennies après l'essai non transformé *Gamma World*, se relance dans le space opera, à la suite de *Star Wars*, *Traveller* et autres *Trinity* !
 Alors *Alternity* est-il oui ou non un AD&D dans l'espace ?
- À propos d'AD&D, entre le *Manuel des joueurs*, le *Guide du maître*, les *Manuels complets*, les encyclopédies, les recueils de monstres et la traduction des *Aides au joueur* : *Combat & Tactiques* ou *Talents & Pouvoirs*, il y a de quoi se perdre. Heureusement, Casus fait le tri pour vous !

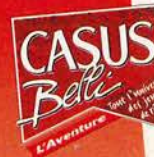
Les aides de jeu...

- Et si les Horreurs d'*Earthdawn* avaient un rapport avec le monde de *Shadowrun* ? Des révélations à ne pas mettre entre toutes les mains !

...Et les autres scénarios

- Nos Courts Métrages : *AD&D*, *Histoire de Fou*, *Shadowrun* et *Polaris*.

Dans Casus Belli HS 20
parution le 25 février 1998
SPÉCIAL SCÉNARIOS



- Une campagne Monde des Ténèbres/Cthulhu 90 (L'héritage Greenberg), où les personnages incarnent des agents du FBI en poste à la Nouvelle-Orléans.
- Sept scénarios Moyens Métrages : *AD&D* (Peine Dragon), *Warhammer/Rolemaster* (L'œil du gardien), *Magna Veritas* (Dans la peau d'une fille), *Cyberpunk 2020* (Crazy World), *Elric* (Le seigneur des roses), *Star Wars* (Ronde enfantine) ; et « Le Secret de Ji » (Monnaie de singe, une aide de jeu et un scénario dans l'univers du cycle de romans de Pierre Grimbert, avec le système BaSIC).

Frappez à la Bonne Porte

DESCARTES

à Bordeaux

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 - JOUÏ 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
60000 BEAUVAIS - PLANETE JEUX,
 57, rue St Pierre
 Tél. 03.44.45.20.57
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 CRYPTÉ DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la
 République - Tél. 03.87.74.95.58

- 34000 MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier
 Tél. 04.67.60.81.33

- 54000 NANCY** - LA MAISON D'ELENLIL,
 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06

- 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 DE 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-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille
 Tél. 05.61.23.73.88

- 37000 TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81

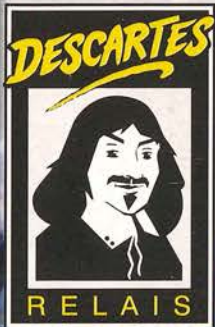
- 10000 TROYES** - JEUX ET STRATEGIE, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

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



+ de 50 boutiques à votre service

La quête de l'Héritage continue....

FORTERESSE™

Le Cycle de Rajh™

Forteresse™ vous propose plus de 140 nouvelles cartes Magic: L'Assemblée®, en édition limitée, pour explorer encore plus intensément les possibilités de jeu introduites dans Tempête™.

A découvrir début mars 1998 :

- en boosters* de 15 cartes,
- et également en starters** pré-construits de 60 cartes (4 versions différentes, composées de cartes Tempête™ et Forteresse™) en version anglaise et en version française!



Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Tél : 01 43 96 35 65 - Fax : 01 43 96 52 53 - 3615 WIZARDS (1,29 Frs la minute)



MAGIC

L'Assemblée

* Booster : pochette-recharge. ** Starter : paquet de base WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée, Tempête et Forteresse sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Illustration de Kev Walker. © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.