

CASUS

Belli

L'Essentiel

Tout l'univers
des jeux
de rôle

AD&D

Moteur,
options et
accessoires

ALTERNITY

LE jeu SF de TSR

Vampire

une aventure épique
au cœur de Paris

n° 113 • avril-mai 98

M 3168 - 113 - 32,00 F - RD

230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 FBackground officiel : les Horreurs s'infiltrant
dans Shadowrun ; Improviser dans l'urgence ;

Jeu-concours : 1998 l'année de l'Orc ;

et nos scénarios : AD&D, Hystoire de Fou, Polaris, Shadowrun.

13^e SALON DES



DU 4 AU 13 AVRIL 1998
PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 19^{ème} Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

Le plus grand spot d'échange
en Europe



**VOUS
surprendra
toujours !**

**3615
OEUF CUBE**

Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic

DÉPÔT-VENTE OCCASION

des milliers de jeux et de figurines

REVENDEZ - ACHETEZ

de 30% à 70% moins cher !

**Vente de cartes
Magic à l'unité !**

Toutes les éditions
de Alpha à Forteresse
Plus de 40.000 cartes
disponibles !
également en VPC !

**DES NOUVEAUTÉS
TOUTES LES SEMAINES**

JDR et Simulations en direct
des USA aux prix les plus bas !

OUVERT 7 JOURS SUR 7

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches

CLASSIC

24, rue Linné
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél : 01 45 87 28 83

CYBER

15, rue Guy de la Brosse
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél : 01 43 31 91 02

E.Mail oeufcube@micronet.fr
Hot Line 01 45 87 28 83



Édito

Malgré plus de sept cents jeux de rôle répertoriés de par le monde, dont quelques dizaines de bonnes choses de création française, AD&D conserve sa place de leader, peut-être parce qu'il représente le seul langage commun à un maximum de rôlistes. Aujourd'hui, s'y mettre, ou s'y remettre, demande une certaine clairvoyance : la gamme est vaste, et l'époque aux restrictions. Pierre Rosenthal a trié le désuet de l'ancien, extirpé l'utile du superflu, l'agréable du redondant, et vous guide dans le dédale des trésors et des pièges de ce monument vivant.

Coucou, la revoilou, la rubrique Zines. Pas grâce aux « je fais pipi partout » et autres « je vais le dire à ma mère » rageurs de quelques-uns, qui auraient bien achevé de nous convaincre de jeter l'éponge, mais bien aux vrais courriers avec des vrais arguments et des vraies tripes dedans, qui ont finalement et heureusement pesé plus lourd (ah, le poids des mots !). Cela dit, la rubrique passe de Tristan « le Célèbre » Lhomme à Philippe « Maître de guerre » Rat, et forcément ça change l'approche. Enfin... les survivants pourront dire « on s'en est pris, mais on a tenu ».

Didier Guiserix

Les crapougnats



Alternity

Plutôt qu'un nouveau jeu de SF prêt à jouer avec son univers, Alternity est pour l'instant une superbe boîte de jeu de construction, pour vous permettre d'évoluer dans n'importe quel cadre de space opera (critique complète pp. 24-27).



Roswell, les extraterrestres en plomb !

Cet hiver, vous pourrez découvrir de petites peluches vert fluo d'extraterrestres de Roswell (vues au Salon du jouet). Mais en attendant, les figurines Fenryll vous permettent déjà de vous offrir

SALON DES JEUX

C'est toujours à Paris, Porte de Versailles, qu'aura lieu le Salon des jeux. Venez nous rencontrer sur notre stand (programme des réjouissances en page 90). Et si vous ne pouvez pas vous déplacer, n'oubliez pas que vous pouvez nous « rencontrer » par courrier (adressé à la rédaction), par minitel (3615 Casus ; 1,29 F/mn) ou sur Internet (www.excelsior.fr/cb/home.html).

monsieur et madame Roswell.



❖ Critiques & actualités

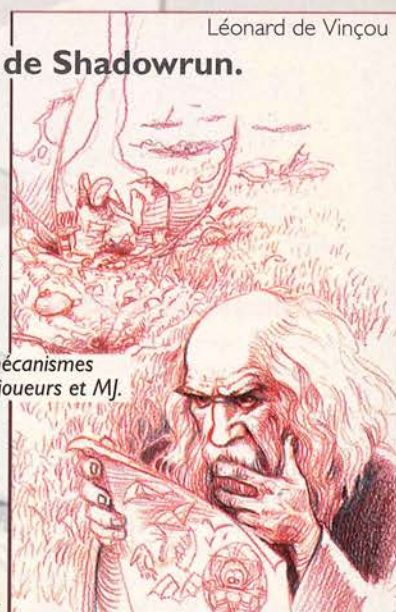
- 16 ▶ En bref: **Les Coups d'œil du Critik**
- 24 ▶ Jeu de rôle: **Alternity**, les joueurs du A, la SF chez TSR!
- 28 ▶ Jeu de rôle: **Kindred of the East**, plus fourbes que les vampires!
- 30 ▶ Portrait de famille: **AD&D en règles**, plus de 5000 pages critiquées.
- 68 ▶ Concours: **L'année de l'Orc**, le jeu-concours de 1998 (volet I).

🟠 Aides de jeu

- 72 ▶ Conseils pour meneur de jeu: **L'improvisation de crise.**
- 76 ▶ Background: **Shadowhunt**, les « Abominations » à l'assaut de Shadowrun.

❖ Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **Shadowrun : Une vie moins routinière**
Court Métrage, difficulté moyenne, à utiliser avec notre background Shadowhunt (p. 76). Faites découvrir de nouveaux adversaires à vos shadowrunners.
- 40 ▶ **Hystoire de Fou : Morte soirée**
Court Métrage, difficulté moyenne, un scénario destiné à faire découvrir l'univers et les mécanismes d'« Hystoire de Fou » à un groupe d'environ quatre personnages sans expérience. Pour tous joueurs et MJ.
- 44 ▶ **AD&D : Troubles dans l'asile**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour personnages de niveau 4-5, des joueurs ayant le sens de l'humour et un meneur de jeu aimant faire des blagues le 1^{er} avril.
- 48 ▶ **Polaris : Ghost**
Court Métrage, difficile, pour un groupe de 4 à 6 indépendants disposant d'un petit bâtiment et sachant réfléchir. Pour MJ expérimenté et joueurs ayant le sens de la déduction.
- 52 ▶ **Vampire : La Mascarade : Son et lumière à Chenonceaux**
Grand Écran, complexe, pour un groupe de vampires basés à Paris. Joueurs, conteur et personnages devront être expérimentés. « Le Guide du Sabbat » et « Le Monde des Ténèbres – France » peuvent être utiles.



❖ Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 84 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Forteresse, Babylon 5 et Aliens / Predator** en vedette.
- 86 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Hannibal** en vedette.
- 90 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

Petites annonces (15), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (88), Calendrier (94), BD – Les Irrécupérables: *Le bal des vampires* (96), Backstage (97).

Couverture: Pierre Rosenthal (modèle Saloua Arbia) et Thierry Ségur (beholder).

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 29 & 93.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 75.

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

Cette rubrique a pour vocation de vous parler rapidement de ce qui est tout juste arrivé, et de vous annoncer ce qui va arriver dans les deux mois qui viennent.

Comme chacun sait, la prospective n'est pas une science exacte, et il arrive que les éditeurs eux-mêmes ne sachent pas avec certitude ce qu'ils publieront le mois suivant. Donc : restez patient. 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.84-85.

Descartes Éditeur

● **AD&D** : *Aide au joueur* : *Combat & Tactiques* est un supplément délicieusement brutal, avec des milliards d'options pour customiser les combats jusqu'à ce qu'ils tournent exactement comme vous le désirez. *Talents & Pouvoirs* est arrivé. Il contient mille et un moyens de personnaliser (grobilliser plus ou moins discrètement ?) votre aventurier. Plus de précisions dans notre Portrait de famille, pp. 30-34. *Campagnes de haut niveau* (entre avril et mai) contient tout ce qu'il faut pour mater... pardon, gérer les susdit grosbills. *Le Manuel complet du Barbare*, lui est là.

● **Planescape** : *La frontière de l'infini* (paru ou très bientôt) est un scénario pour aventuriers novices ou un peu expérimentés, qui leur fera visiter Sigil.

● **L'appel de Cthulhu** : *Uttati Asfet* est là, avec son temple sous-marin, sa guerre du Golfe, ses balades aux quatre coins du monde, y compris dans des endroits peu fréquentables genre le Soudan... Si vous cherchez une campagne efficace pour Cthulhu 90, c'est un bon choix.



● **Earthdawn** : Des tas d'*Horreurs* grouillent depuis peu dans les boutiques, voir le Coup d'œil p. 20.

● **Shadowrun** : Les *métacréatures européennes* est là, voir le Coup d'œil p. 16.

● **Chronopia** : Ça va se bastonner sévèrement dans le monde du wargame fantastique avec figurines ! Et pour une fois, autour de la table, pas dessus. Après *Demonworld*, voici *Chronopia*, qui vient chasser sur des terres dont on croyait qu'elles appartenaient pour l'éternité à Games Workshop. On s'y met tout de suite, et on vous donne notre sentiment dans le prochain numéro.

Halloween Concept

● **Shaan** : *Edénia* est arrivé. C'est la suite du cycle d'Odéa, et il y a clairement de quoi faire jouer pour un moment, surtout si vous prenez le temps de creuser les diverses pistes de scénarios dispersées à droite et à gauche dans ce (trop petit) livret.

Seul regret, le prix : 59 F pour 27 pages utiles, ça commence à chiffrer... *La Résistance* sera là début avril. Ce gros livret est bourré de créatures-z-exotiques et pittoresques qui luttent pied à pied (ou à patte, à tentacule, à aile, selon les cas) contre l'abominable envahisseur humain.

● **Polaris** : Un planning chargé ! *Dossiers confidentiels* est là depuis un bon moment. D'après notre expert : « c'est un peu court mais plein de bonnes choses. » *Équinoxe*, autrement plus dense, a droit à un Coup d'œil du commodore Philippe Rat p. 16. Le *Kit de survie* est un supplément plein de matos destiné à prolonger l'existence ingrate des aventuriers

(et donc à abrégé celle de leurs ennemis), avec notamment un gros chapitre plein d'armes. Il fait une centaine de pages, et il devrait être là ou ne plus tarder. Enfin, *Hégémonie*, fin avril, fera suite à *Équinoxe*.

● **Pirates des Caraïbes** :

Une nouvelle édition, avec une boîte un peu plus solide et des règles revues et corrigées, est disponible.

Hexagonal

● **JRTM** : *La Comté* est enfin là, et a droit à un Coup d'œil de Frédéric « Tom » Ménage, hobbit honoraire, p. 18.

● **Vampire – La Mascarade** : *Le Guide des joueurs du Sabbat* est LE supplément majeur qui manquait aux joueurs français depuis bientôt six ans. Les non-anglophones vont enfin pouvoir découvrir la version vampire du côté obscur de la Force, les Lasombra et les Tzimisce du XX^e siècle, et tout un tas d'infos précieuses pour jouer le Grand Écran de ce numéro, p. 52 (courant avril).

● **Vampire – L'âge des Ténébres** : *Liberté Constantinopolis* est là depuis un moment et a droit à un Coup d'œil p. 18. *Le livre de clan Cappadocien* devrait être sorti de sa crypte au moment où vous lirez ce Casus. En 70 pages, on y découvre un clan de vampires morbides, macabres et malsains.

● **Rolemaster** : *Le compagnon de l'oriental* est un gros supplément

plein de nouvelles professions, de règles additionnelles, de quelques tonnes de nouveaux sorts, etc., le tout avec un parfum sino-japonais mâtiné d'une forte touche de fantastique.

● **Jeux de cartes pas-à-**

collectionner : Inévitablement,

Fluxx, jeu sur le chaos, a attiré l'attention du Lapin blanc.

D'après Hexagonal, il peut sortir demain ou dans six mois. Ah bon ! Comme tous les autres, alors ?

Ludis

● **Kult** : Tous les feux sont enfin passés au vert pour *Le cœur*, *l'esprit* et *l'âme* et *Au-delà des limites*. On peut donc espérer les voir arriver très bientôt, peut-être même avant ce Casus. Pour la petite histoire, ils figurent dans cette rubrique depuis le numéro 106, soit pas loin d'un an.

● **Ils traînent !** En revanche, il semble que pour *Conspiration X*, on ne soit pas sorti du terrier. Ludis n'avance même plus de date de sortie...



MultiSim

● **Deadlands** : L'écran est arrivé, accompagné de deux scénarios sympas. Quant à *The Quick and the Dead*, Mehdi Sahmi, chasseur de primes, y jette un Coup d'œil p. 18.

● **Dark Earth** : *La croisade de la ville-mouvement* est une campagne épique entre Phénice et l'Obscur, due entre autres à la plume fertile de l'ami Léonidas Vesperini (l'auteur du background *Shadowrun* de ce numéro). Ce livret d'à peu près 120 pages, plutôt réservé au meneur de jeu expérimenté, sera là mi-avril.

● **Guildes** : *L'aube des prophètes bleus* a droit à son Coup de projecteur ci-contre. Les *Ashragors*



Coup de projecteur



L'AUBE DES PROPHÈTES BLEUS

Pour Guildes

L'aube des prophètes bleus est le second volet de la vaste campagne du Nouveau Monde dont le but est non seulement de fournir des heures de jeu, mais aussi de faire évoluer le monde de *Guildes* et de révéler ses secrets. Dans ce domaine d'ailleurs, ce deuxième volume est déterminant : quelques piliers de l'univers apparaissent en plein jour, et cela au terme d'une aventure en trois parties qui permet aux personnages d'agir au cœur des bouleversements qui se préparent sur Cosme. Changement par rapport au *Requiem des ombres*, MultiSim a renoncé à l'édition en boîte pour adopter une présentation classique en livre, d'où diminution du prix mais pas du volume d'informations, au contraire : sur 160 pages, 60 sont consacrées à du background (le Sénat de la Constellation, l'île de l'Astramance, etc.) et le reste à la campagne, qui est beaucoup plus ouverte que celle du *Requiem* et dont l'intensité dramatique et la qualité vont en progressant. Vivement le troisième volet ! S.O.

MultiSim, 164 pages, 175 F, disponible.

et un *Guide de l'aventurier* sont sur les rails, mais ce ne sera de toute façon pas avant le mois d'avril, voire mai.

● **Nephilim** : Les *arcanes XV* et *XVI* sont là, le *XVII* ne tardera pas et le *XVIII* sera là mi-avril.

C'est ce qu'on appelle une production à jet continu !

● **Rêve de Dragon** : *Trois reflets d'anciens rêves* est la réédition en un seul volume de *Un parfum d'Onirose*, *L'empire du roi-joueur* et *L'auberge des derniers voyageurs*, qui étaient épuisés depuis... ooh, ça ne nous rajeunit pas !

Oriflam

● **Pendragon** : *Noblesse oblige* est là, voir le Coup d'œil p. 16.

● **Cyberpunk** : *Stormfront*, le début d'une énorme baston aquatique entre corps géantes qui s'étalera sur trois suppléments, doit arriver fin avril. C'était très bien en anglais, ce sera tout aussi bien en français...

● **Mekton Z** : *Starblade Bataillon* est un gros livret de background, prévu pour mai.

● **Wargame** : Tout frais sorti des papattes griffues du Lapin blanc, *Rivoli 1797* est arrivé mi-mars, avec un retard épique dû aux lenteurs de l'éditeur espagnol.



Publications amateurs

● **Apsara n° 16** devrait logiquement être présenté dans la rubrique Zines, mais ce « mégazine » ne joue plus du tout dans la même cour que les autres fanzines. Au sommaire : des nouvelles, des scénarios pour Berlin XVIII, *Rêve de Dragon*, Cthulhu, Kult, un « occulte contemporain générique », et surtout un énorme dossier sur les investigateurs de l'étrange et autres détectives de l'occulte. Le seul petit reproche concerne les news et les interviews (Jean-Luc Bizien et Jennifer Hartshorn), qui ont nettement dépassé leur date limite de consommation. Semestriel, 160 p., 60 F port compris, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

● **Brain Salad** est un gros livret de pas loin 200 pages, qui contient tout ce qu'il faut pour simuler des films d'horreur, entre les séries B façon John Carpenter et les affreux nanars tournés en deux jours par des amateurs qui auraient mieux fait de se mettre à la plomberie. On y joue des ados pustuleux qui se font découper par le psychopathe de service, des greluches à gros seins qui descendent à la cave ou qui prennent des douches à des moments inopportuns. De temps en temps, des monstres caoutchouteux avec fermeture éclair apparente titubent dans le décor. Les règles ont l'air de bien tourner, les illustrations sont sympas, c'est bien écrit, ça délire gravement par endroits... bref, c'est très bien. Et puis, comment ne pas aimer un jeu



● **Élixir** : Comme *Pirates des Caraïbes* et *Service Compris*, *Élixir* bénéficie d'un relookage et d'une boîte plus rigide. A part ça, *Mandragore* est une extension qui sort fin mars, et qui va sensiblement modifier le jeu en introduisant des cartes de lieux qui produisent des ingrédients.

● **Demonworld** : Les elfes est là, Les nains arrivent au pas de course pour fin mars. A la même époque, il y aura également de nouvelles cartes.



● **Sur le feu** : Les petits jeux de cartes pas à collectionner marchent très fort. En juin,

il y en aura un sur... les nains de jardin. Avec des tuyaux d'arrosage. Et un puits en pneus.

qui a un générateur de synopsis qui permet d'obtenir des petits bijoux du genre « un caniche nain nazi veut invoquer une pizza pour créer des monstres ignobles » ou « un démon extraterrestre veut manger une centrale nucléaire pour devenir un dieu » ? 66 F port compris auprès de L'œil du Sphinx, Philippe Marlin, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris (pmarlin@infonie.fr).

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée enquête** : Les *vertiges du Ka* sortira peut-être en avril, le mot clé de cette phrase étant « peut-être », pas « avril ». C'est d'autant plus dommage qu'elle est bien !

● Quant à **S.Q.U.A.D.S.**, j'arrête de l'annoncer pour le moment. Pour chasser le cafard cosmique, on attendra des temps meilleurs.

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Hell on Wheels* est un recueil de scénarios qui est arrivé juste un peu trop tard pour être pris en photo. Le *guide des anges* est annoncé pour le début du mois d'avril au plus tard.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve noir

● **Birthright** : *Le contrat de la sorcière* (paru) se range dans la vaste catégorie du « c'est toujours les méchants qui perdent et des fois, c'est dommage ».

● **LanceDragon** : *La Règle et la mesure* (paru) raconte l'histoire d'un jeune chevalier solamnique, et contient des tas de paladins.

● **Royaumes oubliés** : *Le prophète des Sélénæ*, de Douglas Niles (paru), est le début d'une trilogie qui contient des elfes et un gros dragon mort-vivant infréquentable.

● **Vampire** : *Le prince noir* est le premier roman de Keith Herber. C'est une bonne histoire de vampires, avec la dose réglementaire de magouilles politiques et quelques scènes gore franchement sales.

Khom Heïdon

● **Conspirations** : La suite de *Souvenirs sous contrôle* arrive à la fin du mois de mars.

● **Polaris** : *Opération Nemrod*, de Philippe Tessier, est là. On attend pour fin mars *Les soldats du crépuscule*, le dernier tome de la trilogie.

● **Shaan** : La suite du *Jeu du caméléon* arrive en avril.

Oriflam

● **Cthulhu** : Les *mystères du ver* et *Le cycle de Cthulhu* sont là, gros, beaux, bien traduits et pas trop chers, avec plein de nouvelles allant du chef-d'œuvre au « très lisible, mais oublié une heure après ». Les bonnes histoires sont quand même largement majoritaires, surtout dans le premier. Bref, c'est parfait ! Il ne reste plus qu'à attendre sereinement la traduction des onze ou douze volumes autres de Chaosium (les deux prochains arrivent en juin, si Nyarlathotep ne s'en mêle pas).

● **Pendragon** : A partir de mars, Oriflam assure la distribution en boutique des (excellents) ▶





M

● Superbe réalisation que ce Sinbad sur tapis magique. Qui n'a jamais rêvé de faire de même pour aller sauver une princesse ou dérober quelque trésor? (Ral Partha)

É T

● Harlequin semble bien s'amuser avec sa nouvelle série de gladiateurs. Ici, la version gob du rétiaire, avec trident et filet. (Harlequin)

A L

● Rusé et efficace, le mage Danius plaira aux adeptes des projectiles magiques et autres boules de feu. A tenir éloigné des produits inflammables. (Harlequin)

L I

● Godfroy le Marteau, clerc de son état, fera office de « fracasseur » d'impies. Il est de ces prêtres que les combats ne rebutent jamais! Pour joueurs « diplomates »... (Harlequin)

Q U

● A nous les space girls! Mais attention, la demoiselle a deux copines qui sont expertes en infiltration et démolition! ● Un alien, un vrai. Insectoïde, gluant et baveux. Il appartient sans doute à la famille

E S

des Greys. ● Les elfes noirs débarquent: un mage, un soldat armé de deux mini-arbalètes de poing et un superbe héros. Le nombre des détails, la finesse des traits, facilitent la peinture. (Fenryll)

● Armageddon lance pour le 13^e Salon des jeux une série de figurines en plastique, avec notamment une impressionnante déesse-araignée et un superbe loup-garou bardé d'armes.



romans arthuriens de Stephen Lawhead, édité par Buchet & Chastel. C'est de la très bonne fantasy celtisante et, même si ce n'est pas 100% compatible avec la version Pendragon du mythe arthurien, c'est très bien.

Nestiveqnen

● Tiens, encore un éditeur de jeu de rôle qui se lance dans les romans! Ses trois premiers poches seront en librairie en avril. Ce sont **La siné gravite au 21**,

de Roland C. Wagner (de la SF humoristique); **Embûches**, de Nicolas Cluzeau (du méd-fan); et **Siscie**, de M. Alexis M. (de la SF).

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings**: L'anarchie persiste dans le planning d'Alderac. Au moment où j'écris ces lignes (début mars), il semble que *The Shadowlands*, avec ses étendues désolées et hantées de monstres, soit sur le point d'arriver. Pour *City of Lies* (une boîte sur la capitale du clan du Scorpion), c'est beaucoup plus flou... *Way of the Crab* ne semble plus d'actualité, mais il peut arriver n'importe quand.

Archangel Entertainment

● **Zero** ne bouleversera pas le paysage ludique mondial, mais c'est un petit jeu de rôle sympathique. Voir le Coup de projecteur ci-contre.

BTRC

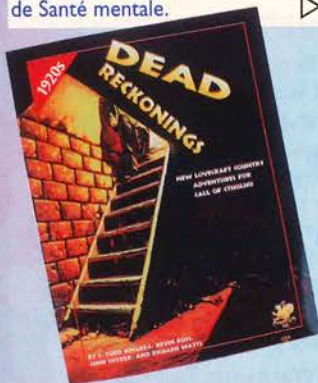
● **CORPS VDS - Vehicle Design System**: Comme son titre l'indique, ce supplément, dans la lignée du fameux *Guns! Guns!*, permet de calculer une myriade de choses utiles,

moins utiles ou parfaitement inutiles en rapport avec les véhicules. Ainsi, l'ami Philippe Rat a-t-il pu enfin s'assurer que les quartiers de l'équipage d'un destroyer stellaire de Star Wars occupaient 45 910 m³. Pour les ingénieurs fous uniquement...

Chaosium

● **Call of Cthulhu: Dead Reckonings** propose trois scénarios situés au pays de Lovecraft. Au menu, des goules, des sorciers, un trafic de cadavres... Rien que des bonnes choses! *Bermuda Triangle* (entre tout de suite et cet été) est un supplément années 90 plein d'avions qui disparaissent et de gros Mi-Go déguisés en soucoupes volantes.

● **Sur le feu**: Le mois de mai verra l'apparition d'une nouvelle édition de **L'appel de Cthulhu**, dont le nom de code est 5.5. Il est question, entre autres, d'une refonte du système de Santé mentale. ▶



Coup de projecteur



ZERO

L'univers de Zero n'est carrément pas enchanteur. Dans un complexe souterrain à l'étendue indéterminée, vit un peuple d'Humains réduit à l'état de ruche, chacun étant affecté à une tâche précise, sous la direction de la reine Zero qui surveille par le biais de la conscience collective partagée par tous. Certains (les PJ) se retrouvent débranchés de cet esprit, forcés de se créer une individualité et de fuir pour échapper au courroux de Zero, laquelle n'appréciant pas les électrons libres qui risquent de mettre en péril sa société. Ne reste aux renégats que la fuite dans les galeries du complexe pour s'y cacher, et espérer survivre aux confins d'une civilisation devenue étrangère. Doté d'un système simple et efficace, d'une imagerie haute en couleurs autour de laquelle a été bâti le jeu, très bien écrit (ce qui mérite d'être signalé), Zero est une bonne surprise malgré un prix un peu excessif. P. M.

Archangel Entertainment, 80 pages, 160 F, disponible.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear**: La 2nd édition est là, tout comme *Humanist Alliance*, qui décrit un petit coin d'utopie menacé par tout un tas de gros voisins impérialistes. Le *Northern Vehicles Compendium II* s'appelle *Tanks and Artillery*. Comme son titre l'indique, il contient plein de gros canons, montés ou non sur chenilles. Il ne faut pas le confondre avec *Tanks and Artillery*, qui est la suite du *Southern Vehicles Compendium*, et qui est également là et qui contient... devinez? des gros canons, parfaitement! *The Paxton Gambit* (fin mars) est une petite campagne de 64 pages. Elle arrivera en même temps que le *Heavy Gear GM Guide & Screen*, qui est un écran.

● **Sur le feu**: *Tribe 8* sort mi-juin



et pour le peu qu'on en sait (DP9 maintient un secret opaque), ça se passe dans un futur techno-tribal, avec une grosse louche

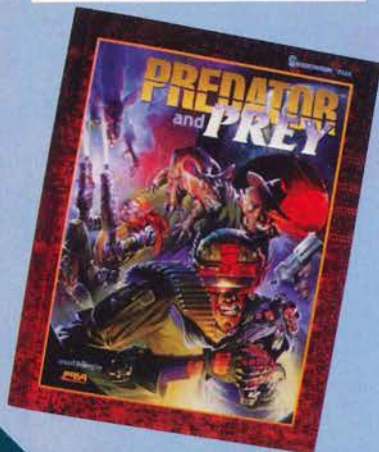
de mysticisme, une Déesse peu sympathique et des horreurs encore pires. Ah si, histoire de rire, une citation du communiqué de presse: «*Tribe 8* sera LE jeu de rôle le plus excitant de 1998». Vous pouvez commencer à vous exciter.

Eden Studios

● **Conspiracy X**: Aegis est là, et l'agent Colin y consacre un Coup d'œil p.22.

FASA

● **Shadowrun**: *Predator & Prey* (paru) est un recueil de trois scénarios, où les pauvres PJ sont envoyés dans des coins malsains (genre la jungle brésilienne, le Ghana ou les égouts de Seattle) pour capturer ou tuer des métacréatures qui ne leur ont rien fait. Tiens, Talsorian fait des émules! *Blood in the Boardroom* présente une grosse guerre entre corps.



● **Earthdawn**: *Crystal Raiders of Barsaive* (avril) détaille des armées de trolls volants. Ils font rien qu'à faire des misères à l'empire théran qui, il faut bien le dire, le mérite amplement.

Hogshead Publishing

● **Warhammer**: A part la réédition de *Middenheim* et de *Power behind the Throne* (avril et mai, respectivement) l'horizon warhammerien est désespérément vide.

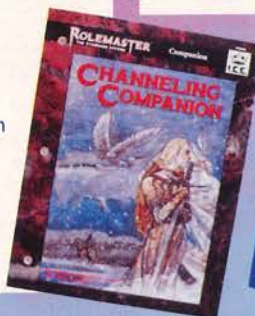
Holistics Designs

● **Fading Suns**: *Children of the Gods* est consacré à deux races extraterrestres plutôt sympathiques mais mal vues par l'inquisition locale, qui admet à la rigueur que les femmes aient une âme, mais en doute encore pour les gros wookies velus et carnivores (paru). *Saints & Sinners* est un recueil de PNJ, prévu pour avril.

ICE

● **MERP**: *Elrond's House* présente le dernier coin fréquentable des Terres du Milieu avant les monts Brumeux, Mirkwood, le Mordor et autres endroits mal famés (fin avril au plus tard).

● **Rolemaster**: *The Channeling Companion* est là, avec tout sur cette forme de magie, plutôt réservée aux prêtres. On y trouve, comme de coutume, plein de classes de personnages, et d'interminables listes de sorts (où, à condition de chercher, on peut dégouter quelques petits bijoux du genre «*Métamorphose en baleine*»).



Imperium Games

● **Traveller**: *Missions of State* est un recueil de neuf scénarios qui souffre du défaut habituel de la gamme: une présentation si austère qu'elle décourage la lecture. Franchement, c'est très difficile de s'imaginer un empire galactique à super grand spectacle en lisant un livret pratiquement dépourvu d'illustrations, avec des kilomètres de texte coulé en deux colonnes dans une police de caractère genre «*machine à écrire*». Toutefois, si vous faites l'effort, c'est plutôt bien.

● **Sur le feu**: Dans la série



«pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué?», une deuxième édition de la 4^e édition de *Traveller* est en cours d'écriture.

Non, pas une cinquième: une deuxième de la quatrième! Merci à eux, au nom des collectionneurs des années 2010, qui pourront briller en société à peu de frais!

Manticore Production

● **Apokalyps**: Et un nouveau wargame avec figurines, un! *Apokalyps* est situé dans l'univers du jeu de rôle *WasteWorld*; il est coécrit par Bill King, l'auteur de *Warzone* et, accessoirement, ancien de chez Games Workshop...

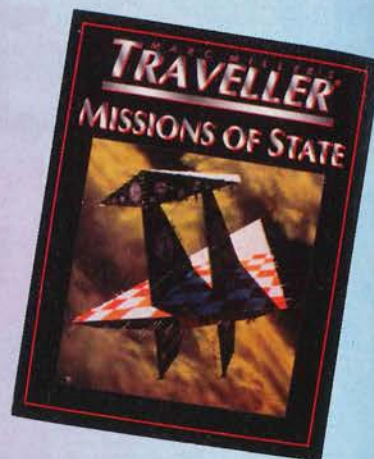
Palladium

● **Heroes Unlimited 2nd édition**: La nouvelle version de ce jeu de super-héros est arrivée.

● **Rifts**: Ne vous y trompez pas, *Rifter* n°1 est présenté comme un supplément, mais c'est un magazine trimestriel sur les jeux Palladium. Le n°2 sera là en avril.



● **Ils traînent!** *Teenage Mutant Ninja Turtles* est reporté à mai.



Pinnacle Entertainment

● **Deadlands**: *Smith & Robards* et *The Great Maze* sont tous les deux là, et le marshall fédéral Mehdi Sahmi y jette un Coup d'œil p.20. *Strange Bedfellows* (paru) est un scénario compatible avec *Werewolf: The Wild West*. *Rascals, Varmints & Critters* sera un gros recueil plein de monstres, pour la plupart envoyés par les lecteurs du jeu. Pourquoi pas?

R. Talsorian Games

● **Champions**: *Bay City* est là et décrit de fond en comble un cadre plein de super-héros costumés qui volent entre les immeubles sans trop étonner la population locale.

● **AT VOTOMS**: Le jeu est paru, et examiné par Cédric Littardi p.22.

● **Mekton Z**: Une deuxième édition du jeu est attendue pour avril.



● **Ils traînent!** La troisième édition de *Cyberpunk* continue paisiblement à prendre du retard.



● **Sur le feu**: Talsorian annonce fièrement l'adaptation officielle en jeu de rôle de... (roulement de tambour)... *Dragon Ball Z*!

Bientôt derrière vos écrans, plein de super-pouvoirs, de mégabastons de la mort qui tue dans d'horribles souffrances et de nabots blonds teigneux qui rebondissent partout comme des balles élastiques. Ceci posé, cachez votre joie: c'est annoncé pour «ce printemps», >



10

ce qui, chez Talsorian, se traduit par « probablement aux alentours de cet été, mais c'est pas sûr ».

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Bio-Tech* est là, voir le Coup de projecteur ci-dessous. Le sort de *Gurps Russia* est plus incertain. Normalement, il est paru, mais il n'est pas censé être distribué en boutique, et être seulement disponible par correspondance auprès de l'éditeur. SJG ne veut pas prendre de risques avec un supplément qui, tout bien pesé, ne contient que du background et, en plus, du background sur les Russes. Les Texans sont franchement bizarres, par moments. *Gurps Discworld* est maintenant prévu pour mai ou juin. Il sera deux fois plus gros qu'un supplément *Gurps* normal, et accompagné d'une version « light » des règles, pour faire jouer les orangs-outans et autres non-initiés qui ne savent pas ce que c'est qu'un jeu de rôle.

● **In Nomine** : *Librum Relicarum* (paru) est un gros bouquin plein de... reliques, farpaiement ! *Demonic Player's Guide*, avec un Chippendale rouge et en short sur la couverture, devrait également être arrivé.

TSR

● **Alternity** : Le nouveau jeu de TSR n'est PAS AD&D dans l'espace, et on le dissèque pp. 24 à 27.

● **AD&D** : *Jakondor : Island of War* pose le décor pour une campagne en trois volets qui devrait courir jusqu'à la fin de l'année, avec des gros barbares contre des mages vaguement nécromanciens. *Wizard's Spell Compendium III* a pris du retard, mais il est arrivé. Même chose pour *Moonlight Madness*, un petit scénario à base

de loups-garous. *The Illithiad* est un supplément plein de flagelleurs mentaux, qui arrive en avril.

- **Al-Qadim** : *Reunion* est un recueil de trois scénarios, annoncé pour avril.
- **Forgotten Realms** : *Cult of the Dragon* est paru et Julien Blondel y jette un Coup d'œil p. 20. *Hellgate Keep* (paru) est un bon vieux donj' à l'ancienne, avec des ruines, des couloirs, des portes et plein de monstres. *Cormanthyr : Empire of the Elves* (sans doute arrivé) est un guide consacré au grand empire forestier elfique qui fleurissait dans le passé lointain des Royaumes oubliés. Si vous aimez les elfes, vous pouvez craquer en confiance.
- **Greyhawk** : *Return of the Eight* est un scénario, prévu pour mai.
- **Planescape** : *Monstruous Compendium Appendix III* (avril) est un gros livret plein de monstres délirants, venus des quatre coins du multivers pour manger des aventuriers. Pourquoi pas ? On mange bien des escargots.
- **Ravenloft** : *Servants of Darkness* est un scénario plein d'inquisiteurs et de paysans excités qui brandissent des fourches (arrivé).



Coup de projecteur



GURPS BIO-TECH

Publier un supplément intéressant de 150 pages couvrant intégralement l'étroit créneau des implants biologiques, alors là, moi, je dis chapeau ! Après un petit cours sur la génétique traitant, entre autres joyeusetés, de l'ADN, des chromosomes et des différences fondamentales entre organismes procaryotiques et eucaryotiques (si avec ça vos parents vous interdisent encore le JdR...), le petit détourneur de règles qui sommeille en vous va jubiler en s'apercevant qu'il est désormais possible de jouer un « CyberBill »™ sans craindre la fatale cyberpsychose. Quant à vous, MJ outragé devant tant de mauvaise foi, pas de panique, tout est prévu pour une riposte aussi vile que mesquine : simple virus, agents mutagènes façon Sida¹⁰⁰⁰, vaisseaux spatiaux vivants, clonage, cryogénisation, armes bactériologiques, symbioses biomécaniques intelligentes, tout y passe avec un luxe de détails jubilatoires. Biotechnica & Cie, je vous aime !

Ph. R.

Steve Jackson Games, 150 p., environ 150 F, disponible.



● **DragonLance Fifth Age** : Les trois derniers suppléments ont droit à un Coup d'œil collectif p. 22. *Wings of Fury*, en avril, sera consacré aux dragons et à leurs luttes intestines.

West End Games

- **Star Wars** : *Hideouts & Strongholds* est, comme son titre l'indique, plein de planques et de forteresses prêtes à servir. Comme nous évoluons dans un monde ordonné, *Alien Compendium* sera plein d'aliens (tous les deux devraient être là). *X-Wing Rogue Squadrons Sourcebook* est un guide pour pilotes de chasse en herbe. Reste, fin avril, *Pirate & Privateers : The Far Orbit Campaign*, sur laquelle on ne sait pas grand-chose, mais qui a l'air intéressante.
- **Men in Black** : *Men in Black Introductory Game*, en boîte, est arrivé. *M.I.B. Instant Adventures* est un recueil de scénarios prévu pour début avril.
- **Paranoia** : WEG liquide ses stocks ! Une poignée d'élus vont pouvoir acheter le *Paranoia Pack*, qui regroupe le jeu et une demi-douzaine de suppléments pour le tiers du prix normal.
- **Sur le feu** : *Hercule & Xena Roleplaying Game* arrive en mai.



White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : *Kindred of the East* est là, plein de morts-vivants jaunes, fourbes et buveurs de sang. Tristan Lhomme dit tout le bien qu'il en pense p. 28. *World of Darkness : Hong Kong* ne devrait pas tarder.
- **Vampire – The Dark Ages** : *Dark Tides Rising* est là, avec d'excellents conseils de campagne et trois scénarios indigents. Pourvu que la suite soit mieux !
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Corax* est là, et franchement réservé aux fans (sûrement innombrables) des corbeaux-garous. La deuxième édition du *Player's*

Guide est également arrivée, avec de nouveaux dons, des règles de duel, des chapitres plus développés sur les autres bestiaux-garous, et ainsi de suite.

- **Werewolf – The Wild West** : *Ghost Towns* (avril) présente cinq villes fantômes et des conseils pour créer les siennes.
- **Mage – The Ascension** : *Technocracy Assembled* est une réédition en un seul volume de *Progenitors*, *Iteration X* et *NWO* (paru).
- **Mage – Sorcerer's Crusade** : La version Renaissance de *Mage* arrive en avril.
- **Wraith – The Oblivion** : *Guildbook Spooks & Oracles* est là et franchement pas indispensable, à moins que vous n'ayez adoré le film « Poltergeist ».
- **Changeling – The Dreaming** : *Noblesse oblige* est arrivé. Si un de vos personnages est un noble, ça vaut la dépense. Sinon, vous pouvez vous en passer. A part ça, qu'est-ce qui est velu, obsédé et qui joue de la flûte de Pan ? Un satyre, tout à fait ! *Kithbook Satyrs* arrive en avril.
- **Trinity** : *Hidden Agendas*, avec l'écran, est arrivé. *Descent into Darkness*, le début de la campagne, est là depuis un moment.

● **Theatre of the Mind** : *The Shining Host* contient tout ce qu'il faut pour jouer à Changeling en grandeur nature. Qui va se peindre en bleu schtroumpf et se coller des cornes pour jouer un troll ?

● **Et des dés !** Les trois paquets de dés qui viennent de sortir (pour *Vampire – Dark Ages*, *Mage* et *Changeling*) sont intensément laids, peu lisibles, chers et livrés dans des bourses plutôt ridicules. Cela dit, vous faites ce que vous voulez...

● **Et un briquet !** Un Zippo orné d'une ankh et du logo *Vampire*, pour être précis. Dans un pays aussi hystériquement non fumeur que les États-Unis, cela relève de la provocation, genre « moi aussi je suis un rebelle, je bois du sang et je m'encreasse les poumons avec de la nicotine et du goudron ».

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition



V.F.

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

CASUS HORS SÉRIE

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Aventure

BaSIC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE

Mousquetaires & Sorcellerie



En vente le mercredi 29 avril

BaSIC - LA SUITE. Un nouvel univers à découvrir :
Mousquetaires & Sorcellerie.

**Avec les règles complètes de BaSIC. Plus des scénarios
et des aides de jeu pour Danæ et Enigma, les univers
de BaSIC - LE JEU DE RÔLE POUR TOUS.**

Venez
découvrir

Mousquetaires & Sorcellerie

en avant-première le 25 avril avec l'équipe de Casus

Belli, au centre de jeu Ostelen, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris.

Renseignements: 01 49 23 75 75 (Ostelen) ou 01 46 48 48 41 (Casus Belli).



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

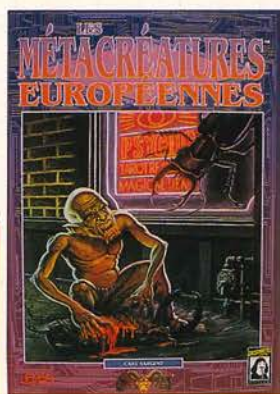
POUR SHADOWRUN, EN V.F.

Les métacratures européennes

Éveillez-vous !

Cet ouvrage est signé Carl Sargent, le génial auteur du Pouvoir derrière le trône pour Warhammer, un des meilleurs scénarios de jeu de rôle jamais créés. Et ce bon vieux Carl ne faillit pas. Ce deuxième supplément consacré aux créatures de Shadowrun surpasse de loin le premier. Là où *Paranormal Animals of North America* n'était qu'une compilation de poncifs de l'horreur de série B et autres castors géants, *Les métacratures européennes* dévoile avec humour de véritables créatures fantastiques. Il fournit en plus les caractéristiques réactualisées de toutes les créatures parues dans son prédécesseur et remet à plat les règles sur les pouvoirs des créatures, intérêt principal de ces dernières (que serait un dragon sans son souffle !). En ajoutant un chapitre sur le Petit Peuple, on obtient un produit indispensable à tout MJ de Shadowrun. En effet, avec *Le Grimoire*, cet ouvrage et l'une des pièces maîtresses de ce qui distingue Shadowrun des autres jeux cyberpunk. Mais alors que *Le Grimoire* est surexploité, les métacratures, pourtant actrices incontournables du monde, sont trop peu utilisées. Les corps n'emploient pas assez de barghests pour protéger leurs installations, les PNJ n'ont pas assez de familiers originaux ; en clair Shadowrun n'est pas assez fantastique et trop cyber. Alors faites-vous plaisir, mettez du garou, du cerbère, des pégases, des albatros scintillants et des Fenrir dans vos aventures, vos joueurs vous diront merci ! Descartes a fait le bon choix en traduisant ce recueil de métacratures ; l'accès au Sixième Monde est désormais grand ouvert !

Mathias Twardowski



Un supplément
pour Shadowrun édité
en français par Descartes.
Prix : 192 F.

POUR PENDRAGON, EN V.F.



Noblesse Oblige

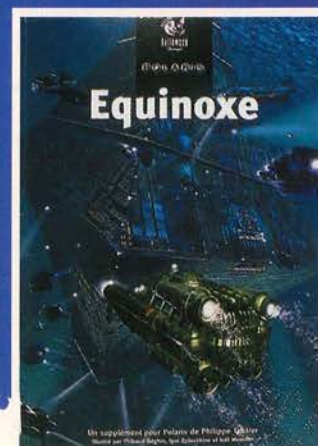
La vie de château

Tous ceux qui y ont goûté vous le diront : *Pendragon* est un jeu extraordinaire, unique, totalement différent des autres jeux de rôle dits « médiévaux-fantastiques ». Situé dans la Grande Bretagne du roi Arthur, il restitue parfaitement le souffle épique des grands romans de chevalerie, tout en renouant avec les racines celtiques de la légende arthurienne. Le résultat : un formidable mélange d'histoire et de mythe, où les grands événements du cycle de la Table ronde se mêlent à la destinée et aux exploits des personnages-joueurs. Dernier supplément paru en français, *Noblesse Oblige* aborde un aspect essentiel de la société féodale : la vie d'un fief et de ses habitants. Le premier chapitre propose des règles simples et complètes pour créer et gérer un domaine. Tout y est passé en revue : étendue des terres, population, ressources et économie, histoire locale, personnalité de l'intendant... autant de critères qui permettent de véritablement simuler la gestion d'un fief, sans toutefois transformer le joueur ou le MJ en expert-comptable. Le deuxième chapitre s'intéresse aux grands événements qui jalonnent la vie d'un seigneur et de ses vassaux : chasses, fêtes, tournois, etc. On aborde ensuite l'aspect militaire du sujet, avec des règles sur les fortifications, les raids, les machines de siège... Rien ne remplaçant la pratique, *Noblesse Oblige* contient également une grande aventure (ou plutôt une petite campagne, puisqu'elle s'étale sur deux ans) illustrant toute l'importance d'une saine gestion des affaires d'un fief. Ajoutez à cela un court chapitre sur l'héraldique, un bestiaire de chasse, le très utile plan en coupe d'un donjon seigneurial typique et vous obtenez un supplément dense, bourré d'informations directement utilisables en jeu, même si vous ne comptez pas axer votre campagne sur la gestion d'un domaine féodal. Les passages sur les festivités, les chasses, les tournois et les batailles, qui justifient à eux seuls l'achat de ce supplément, vous aideront à rendre passionnante la vie quotidienne de vos personnages, entre deux aventures épiques...

Olivier Legrand

Un supplément
édité en français
par Oriflam.
Prix : 144 F.

POUR POLARIS, EN V.F.



Équinoxe

Ça s'écrit...

[L]ekinoks] n.m. 1. Supplément où Philippe Tessier se décide enfin à donner de la vie à *Polaris* et qui se divise équitablement entre background et scénarios. 2. Recueil indispensable où l'on finit par comprendre où veut en venir l'auteur...

La gestation fut longue mais cette fois, ça y est, la machine *Polaris* est lancée. Bonne nouvelle, ce jeu n'est pas un gros tas de règles chiantes recouvert d'un vague embryon d'univers original. En fait, c'est tout le contraire : il s'agit d'une campagne catégorie « mastodonte », intégrant un background très important et un corpus de règles adaptées. Et si les règles me gonflent toujours autant, je dois avouer que pour le reste, je commence à être plus que séduit.

Que trouvons-nous dans *Équinoxe* ? Avant tout la description détaillée de la cité du même nom, véritable « Point Central » sous-marin, base-mère des Veilleurs, sanctuaire du Culte du Trident et havre de paix paradoxal des magouilleurs de tout poil. L'ensemble est suffisamment détaillé tout en restant synthétique pour ne pas être indigeste. On y trouve une quantité appréciable de détails d'ambiance et plein de PNJ originaux qui sont autant de « rencontres aléatoires » que d'amorces de scénarios. Le tout s'adapte sans problèmes majeurs à n'importe quel jeu de rôle de SF...

Parfaites aussi, les informations fournies sur l'organisation générale du Culte du Trident et sur la confrérie de nos « amis de trente ans » les Veilleurs.

Classiques, les nouvelles techniques de combat, les archétypes, le matos supplémentaire et les très « donjonnesques » nouvelles créatures...

Sympathiques enfin, les deux bons gros scénarios bien velus qui prolongent la campagne amorcée dans les règles de base.

Bref, *Équinoxe* est un excellent supplément. Reste deux petites choses gênantes dans ce concept de « jeu de rôle-campagne ». Le MJ est condamné à tout acheter (y compris les romans) pour ne pas être largué et, plus grave, limité dans ses propres créations sous peine d'être « à côté de la plaque » pour la suite. Un résumé global de la campagne me semble donc désormais plus qu'indispensable...

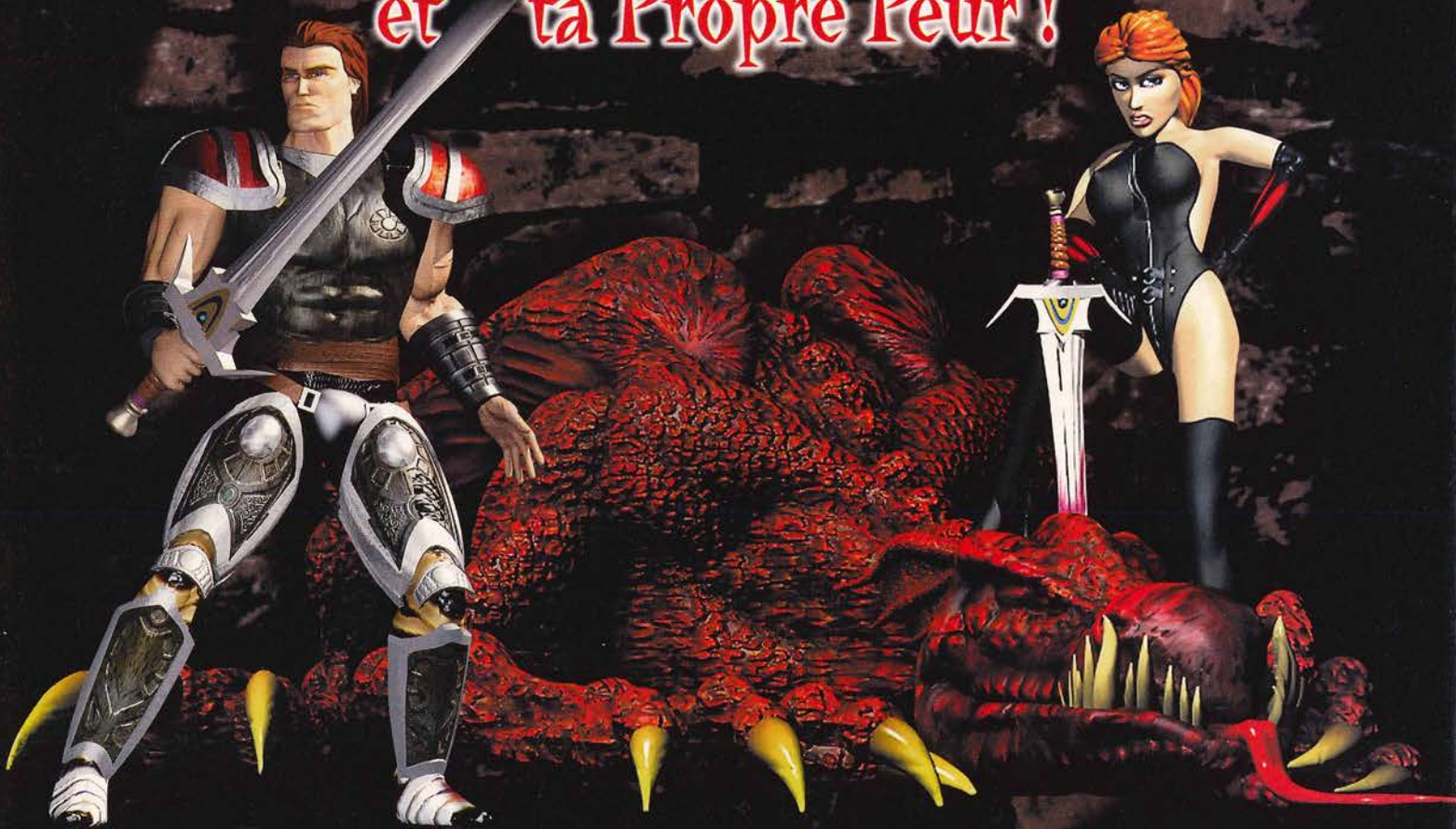
Philippe Rat

Un supplément en français pour *Polaris*
édité par Halloween Concept. Prix : 139 F.

- IAN LIVINGSTONE'S -

DEATHTRAP Dungeon

Pour Survivre, il te faudra Vaincre
les Pièges, les Monstres, les Dragons...
et ta Propre Peur !



Tu vas avoir besoin de ta cervelle... et de tes tripes !



ASYLUM EIDOS
STUDIOS INTERACTIVE

Conseils, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr



© EIDOS INTERACTIVE LIMITED. DEATHTRAP DUNGEON™ est une marque déposée, propriété de Ian Livingstone, utilisée avec sa permission.



POUR DEADLANDS, EN V.F.



The Quick and the Dead

Après les règles, le background !

Q uoi? Déjà! J'avoue que j'attendais avec hâte la traduction de ce qui est pour moi plus la seconde partie du jeu de base de Deadlands qu'un supplément. Mais aussi vite, c'est impressionnant. Les gars de MultiSim devaient être insomniaques ou bien leurs copines venaient de les plaquer... Bref, deux mois à peine après la sortie de la traduction de Deadlands, son écran de jeu et le plus important de ses suppléments paraissent à leur tour en français. De quoi pleinement satisfaire les fans (de plus en plus nombreux) du Weird West en des temps où le Lapin blanc fait régner la terreur sur les rythmes de parution des jeux de rôle.

A l'instar du jeu de base, *The Quick and the Dead* se divise en trois parties. Les deux premières, accessibles aux joueurs, proposent des règles supplémentaires d'intérêt variable (avantages et défauts, règles de duel, nouvelles armes et archétypes, dons et reliques), ainsi qu'un background complet. Et là, c'est le pied pendant 80 pages. Sous la forme d'articles du *Tombstone Epitaph*, le lecteur a droit à un tour du Weird West, de ses héros, Abominations et villes notables (Dodge City, Tombstone, Deadwood). Bien sûr, toute la vérité n'est pas révélée dans cette partie destinée aux joueurs. Mais elle l'est, et dans toute son horreur, dans la troisième partie, réservée au Marshall (meneur de jeu). En tout, 40 pages de secrets à vous glacer le sang. De quoi jouer pendant un bon bout de temps. Des règles sur la magie noire et quelques ultimes règles en vrac bouclent un supplément dont il est clairement exclu de se passer si l'on envisage de jouer à Deadlands.

Au chapitre des regrets, rien à dire sinon que la version française de *The Quick and the Dead*, privée de la couverture rigide, des couleurs et de la grande carte de la version américaine, paraît bien terne.

Quoi qu'il en soit, jeu de base, supplément *The Quick and the Dead* et écran de jeu. Tout y est. Désormais, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas jouer à Deadlands.

Mehdi Sahmi

Un supplément en français pour Deadlands
édité par MultiSim. Prix : 185 F.

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

Liber Constantinopolis

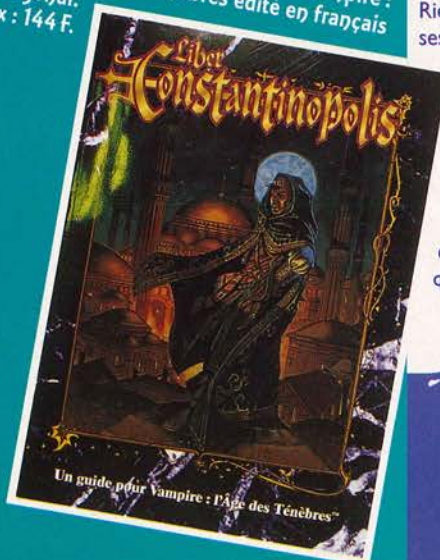
L'orient, c'est l'orient

On s'en rend compte dès la première page avec la citation de Yeats : la traduction du *Liber Constantinopolis* n'est pas toujours admirable (ou alors on ne parle pas du même Yeats). Mais qu'importe finalement? La cité byzantine est bien le sublime cadre d'aventures que les joueurs de *Vampire* appelaient de leurs vœux. Le plus surprenant peut-être, c'est que White Wolf – grand champion des approximations historiques et des maladroites anachroniques – soit parvenu à nous gratifier d'un supplément aussi bien documenté (reste les minarets sur la couverture : balèze en 1197!).

Tout de suite, on y est : la Porte d'Or, la basilique Sainte-Sophie, le Grand Bazar, l'amphithéâtre de Kynégion... A l'instar de Prague ou de Venise, Constantinople est une cité magique. Dès les premières pages, on est littéralement assailli par les images et les idées nées de la simple description de ses quartiers. De fait, on ne rentrera de plain-pied dans l'Âge des Ténèbres qu'à partir du quatrième chapitre. Exit alors la féerie, et place aux machinations politiques sordides. Sans trop déflorer le sujet, disons qu'on quitte les schémas occidentaux traditionnels (Prince agonisant et conseillers corrompus) pour un système assez déconcertant, où même les notions de Prince et de clans sont sujettes à caution : on parle ici de «muses», de «familles», de «Sainte-Trinité» et de «Questeur», dans une ambiance apocalyptique de bon aloi. C'est ce qu'il y a de bien avec *Vampire* : quelle que soit l'époque, c'est toujours la fin du monde – mais plutôt demain, forcément. Le reste du bouquin est consacré aux cainites de Byzance (il y en a plus de cinquante) avec une nouvelle caractéristique très intéressante : le destin – ou ce qui arrivera au personnage dans quelque temps si tout le monde reste sage. C'est là qu'on se rend compte qu'il va y avoir du sport! Au final, le *Liber* est un excellent supplément : la preuve en tous cas que *Vampire* n'est pas seulement le gadget gothique qu'on a parfois voulu voir en lui.

Fabrice Colin

Un supplément pour Vampire :
l'Âge des Ténèbres édité en français
par Hexagonal.
Prix : 144 F.



POUR JRTM, EN V.F.



La Comté

C'est pas du fromage, mais c'est plein de trous

Au départ, l'idée peut surprendre. Si on vous avait demandé de choisir le décor du premier supplément de la nouvelle mouture de JRTM, vous n'auriez probablement pas pensé à l'endroit le plus tranquille et le moins dangereux de toutes les Terres du Milieu. J'entends déjà certains rirent sous cape en imaginant quels extraordinaires exploits un aventurier peut accomplir lors d'un passage dans la Comté : chaparder des champignons chez le père Maggotte, battre Gandalf lors d'un concours de ronds de fumée... Ce serait oublier que la patrie des Sacquet, Touque et autres Brandebouc n'a pas toujours été la terre paisible dépeinte dans *Bilbo le Hobbit*. En l'an 1640 du Troisième Âge, les Hobbits ne sont pas ses seuls habitants. Ils doivent cohabiter tant bien que mal avec des Elfes et des Humains pas toujours amicaux... Sans parler du roi-sorcier d'Angmar qui ne perd jamais une occasion d'affaiblir le royaume d'Arthedain, auquel appartient la Comté. Les occasions d'aventures sont alors beaucoup plus nombreuses, car les colons récemment installés ont grand besoin d'aide pour faire accepter l'édit du roi Argele II, qui leur a octroyé ce territoire en 1601.

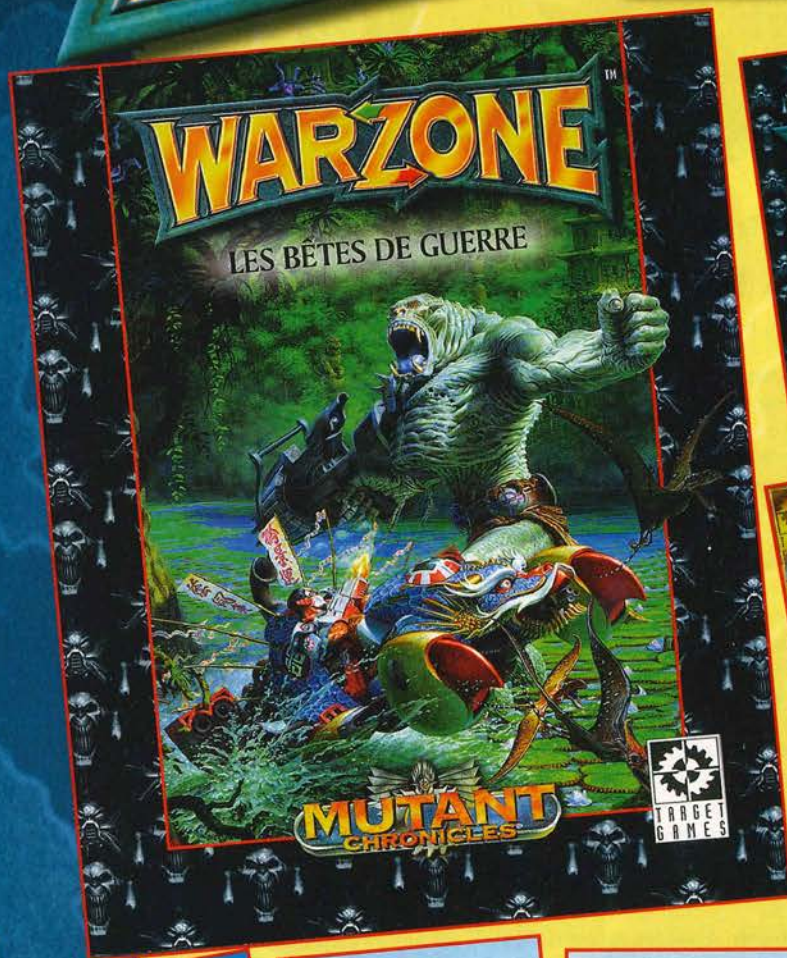
La Comté constitue le premier élément d'une gamme de suppléments intitulée *Royaumes des Terres du Milieu*. On y retrouve les chapitres habituels des suppléments précédents : histoire, politique, peuplement, vie quotidienne, personnages principaux, etc. La Comté se démarque cependant par sa taille (248 pages, contre 66 pour *Les Rangers du nord*, qui décrivait pourtant l'ensemble du royaume d'Arthedain). Rien ne manquera au meneur de jeu pour préparer ses aventures.

L'impression d'ensemble est excellente, à deux exceptions près. Tout d'abord, les scénarios proposés ne sont guère passionnants et sont peu développés. J'aurais préféré trouver deux scénarios de bonne facture et prêts à jouer, plutôt que dix synopsis bâclés et dépourvus d'intérêt. En outre, le prix de l'ouvrage me semble excessif pour un supplément, même s'il est vrai qu'il est assez dense.

Frédéric Ménage

Un supplément pour JRTM édité en français
par Hexagonal. Prix : 207 F.

WARZONE



ÉGALEMENT DISPONIBLES



Liste des figurines disponibles sur simple demande
Visitez notre site internet : <http://www.descartes-editeur.com>

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- ☐ WARZONE, règles de base 249 F.
- ☐ WARZONE Compendium 1 (L'aube de la guerre) 109 F.
- ☐ WARZONE Compendium 2 (Les bêtes de guerre) 109 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.

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.



Figurines vendues non peintes

© 1998 Target Games AB.
Tous droits réservés.



POUR EARTHDOWN, EN V.F.



Horreurs

Le comble de l'horreur

Les Horreurs constituent indéniablement l'une des idées les plus originales de l'univers d'Earthdawn, et certainement un thème moteur du jeu. Il était donc normal qu'un supplément majeur leur soit consacré. Rappelons brièvement que ces affreuses entités incarnent l'essence même du Châtiment qui a contraint l'humanité à se terrer dans les kaers. Originaires des confins les plus inconnus de l'espace astral, elles se matérialisent sur les mondes magiques, traumatisant leurs habitants pour se nourrir de leur énergie émotionnelle négative (douleur, folie, désespoir...).

Le supplément présente en détail quinze Horreurs majeures. Très bien décrites, certaines se révèlent littéralement cauchemardesques (mention spéciale à Aazvhat et surtout à la terrifiante Horreur de Chantrel). D'autres, plus subtiles, telles Ysrthgrathe et la Corruptrice, risquent de créer de sacrés conflits au sein d'un groupe de Donneurs-de-Noms. Quelques-unes, comme Verjigorm, sont d'une puissance telle que les PJ ont tout intérêt à éviter l'affrontement direct.

Des Horreurs dites « mineures », beaucoup plus « abordables » pour des aventuriers moyens mais moins impressionnantes, sont fournies, ainsi que quelques Créations, ignobles serviteurs des Horreurs conçus à partir de la chair des victimes, mortes ou vivantes. Des objets maudits et même une nouvelle discipline, le Chasseur d'Abominations (traité un peu trop succinctement, hélas) complètent le panorama. Notons que le dernier chapitre incite le meneur de jeu à aller encore plus loin dans l'exploitation du thème, en lui laissant beaucoup de liberté. C'est une bonne idée. Les Horreurs se doivent de rester mystérieuses. En créant les siennes, ou en en modifiant certaines, le MJ pourra continuer à surprendre et inquiéter ses joueurs.

Loin de constituer un bête catalogue de monstres (encore que FASA ne nous ait jamais habitués à cela), *Horreurs* est à mon sens un des trois suppléments indispensables à *Earthdawn*, au même titre que *Barsaive* ou *The Theran Empire*, dont on espère une prochaine traduction.

Léonidas Vesperini

POUR DEADLANDS, EN V.O.



The Great Maze

Smith & Robards

Les merveilles de l'Ouest

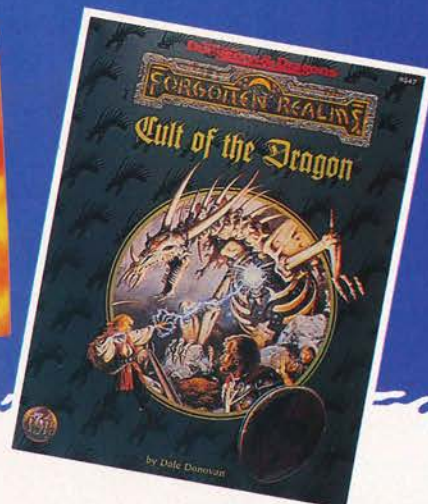
The Great Maze. Imaginez une Californie transformée en un gigantesque canyon inondé où se concentreraient toute la vermine, tous les conflits, toutes les horreurs et toutes les intrigues de *Deadlands*. Puis imaginez que Pinnacle en fasse le meilleur supplément publié à ce jour pour *Deadlands*. Dans la forme ? Un supplément de 120 pages, des cartes en couleur et deux petits livrets (dont un scénario et des règles de kung fu). L'ensemble dépeint un paysage terrifiant constellé d'îlots de « civilisation » (Lost Angels, Shan Fan...) où se côtoient Chinois, prospecteurs de Ghost Rock, Indiens, soldats fédérés et confédérés, Mexicains, pirates ainsi que d'innombrables Abominations et autres phénomènes surnaturels. Résultat ? Un supplément incontournable. Si vous possédez déjà l'admirable *The Quick & the Dead*, jetez-vous sur *The Great Maze*. Pour ma part, cela faisait des années que je cherchais un univers de jeu dans lequel reproduire le ton unique des *Aventures de Jack Burton*, le film culte de John Carpenter.

● **Smith & Robards.** Après les déterrés (*Book o' the Dead*), c'est au tour des savants fous de se voir consacrer un supplément qui vaut le détour à plus d'un titre. Ainsi, très bien, le catalogue de 50 pages bourré d'inventions et de trouvailles allant de l'autogyro au canon à vapeur. Hilarantes, les conséquences (souvent mortelles) des mauvais fonctionnements de chaque invention. Bien, les règles d'alchimie permettant de créer ses propres élixirs. Intéressants, les nouveaux archétypes et les secrets sur les deux savants fous qui donnent leur nom au supplément. Par contre, franchement chiantes, les règles de pilotage. Non pas qu'elles fonctionnent mal, mais parce que les auteurs ont encore fait trop compliqué. Enfin, excellent et mémorable, le scénario, de très loin le meilleur publié par Pinnacle.

Alors ? Que faire sinon économiser pour pouvoir s'offrir ces deux merveilles ? Bon. A mon signal, serrez vos ceintures...

Mehdi Sahmi

POUR AD&D - FORGOTTEN REALMS, EN V.O.



Cult of The Dragon

Sacrifiez le dragon ciblé...

pour mettre en jeu une horde de jetons Dracoliche 12/12 volants qui piquent, grattent, régénèrent et font de vilaines blessures en tapant. S'il pouvait se glisser dans une de ces petites pochettes qui vont bien, *Cult of the Dragon* ferait à coup sûr le bonheur de tous les joueurs de *Magic*. Car avec ses 130 pages bourrées de nécromants vicelards et de créatures toutes plus malfaisantes les unes que les autres, cette petite perle de supplément s'impose comme l'une des meilleures cartes jamais pondues pour « *Forgotten: the Gathering* ». Et il était temps. Il faut dire que le Culte du Dragon, cette mystérieuse organisation où les dracoliches sont vénérées par des adeptes fanatiques, figurait en tête sur la liste des « suppléments indispensables, s'il vous plaît dépêchez-vous ». Après de longs mois d'attente, voici donc enfin révélés les secrets de la terrifiante confrérie qui fut fondée par un Élu de Mistra devenu liche. Les origines du Culte se perdent dans la folie de cet homme qui, perturbé par son retour à la vie, commit une monumentale erreur d'interprétation en déchiffrant un vieux parchemin. C'est cette méprise qui est le point de départ d'une chronologie détaillée où l'on découvre tout du Culte, son évolution, ses fiefs et ses croisades, dont les terribles guerres draconiques, ainsi que les pouvoirs développés par ses puissants adeptes. Des pouvoirs qui sont présentés sur une vingtaine de pages, entre la liste des rivaux du Culte et un bestiaire 100% original, et qui risquent de salement pimenter la vie de vos aventuriers préférés. Ajoutez à ça de nouveaux objets magiques « dragonnesques », des grands méchants vraiment méchants, des dracoliches en gros plan, des intrigues à faire passer le Zentharrim pour un camp de vacances, des illustrations qui ne prennent pas les lecteurs pour des attardés mentaux et des synopsis en pagaille, histoire d'amorcer de longues campagnes truffées d'embrouilles... Si vous aimez *Forgotten Realms*, ne faites même pas semblant d'hésiter.

Julien Blondel

Un chef-d'œuvre et un bijou pour *Deadlands*,
édité en américain par Pinnacle.
Prix : environ 230 F (*The Great Maze*)
et 160 F (*Smith & Robards*).

Un supplément en français pour *Earthdawn*,
édité par Jeux Descartes. Prix : 155 F.

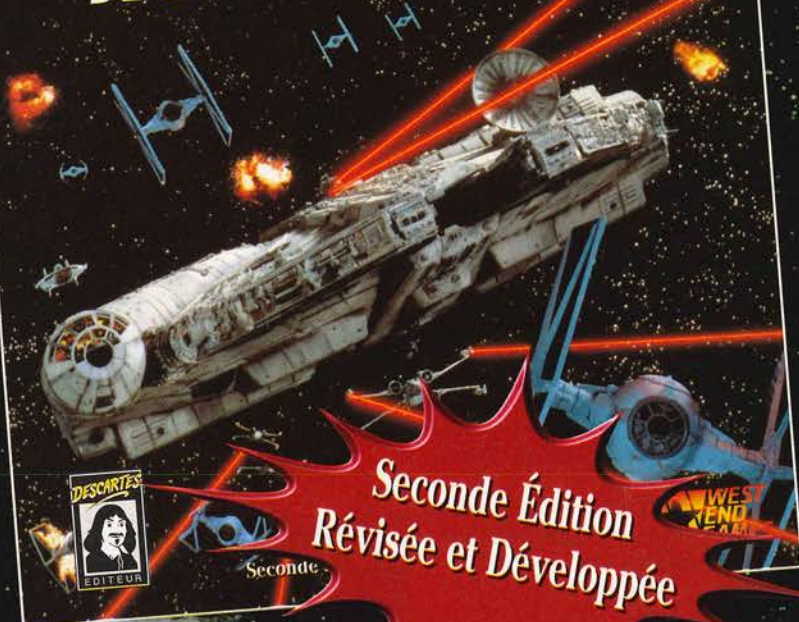
Un supplément pour AD&D - *Forgotten Realms*
en anglais édité par TSR. Prix : environ 145 F.

STAR WARS®

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES

STAR WARS®

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ☐ Star Wars®, le jeu de rôle de la Guerre des Étoiles.....259 F
- ☐ Écran du Maître.....96 F
- ☐ Le Guide de la Trilogie.....189 F
- ☐ Le Guide de l'Héritier de l'Empire159 F
- ☐ Morts ou Vifs.....109 F

Total =

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS Cedex 15

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

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.





UN JEU DE RÔLE EN V.O.

AT Votoms

Des méchas et des hommes

Armed Trooper VOTOMS (Vertical One-man Tank for Offense and Maneuvers) est le titre d'une série d'animation japonaise de 52 épisodes datant de 1983. Elle met en scène des robots dans le style «réaliste», c'est-à-dire des machines de guerre faites sans le moindre souci esthétique. VOTOMS est inédit en Europe, mais relativement apprécié des Américains qui ont toujours eu un faible pour les robots. C'est à l'occasion de la sortie de l'intégrale de la série en vidéo que le jeu vient d'être publié.

Outre les règles du système Fuzion (les mêmes que Mekton Z), le contenu du jeu est assez inhabituel puisqu'il décrit la série dans les moindres détails en se préoccupant très peu de la manière dont des personnages autres que les héros peuvent intervenir dans cet univers. ATV tient donc plus du source-book sur la série que du jeu à part entière.

VOTOMS est néanmoins une série passionnante, pleine de rebondissements, qui fait intervenir des conspirations intergalactiques à plusieurs degrés dans un univers en guerre permanente. Qui sont les sociétés secrètes? Quel rapport entre les héros de l'histoire et Quent, la mystérieuse planète des dieux qui a régressé à l'état sauvage? Et les événements si spontanés ne sont-ils pas le signe d'une manipulation galactique âgée de plusieurs millénaires?

ATV n'est pas un simple jeu bourré de modèles ou de caractéristiques de robots géants : ceux-ci ne sont que des outils entre les mains des personnages. Au contraire, il offre de grandes occasions de role-playing. Un MJ averti saura tirer profit des surprises du monde et faire jouer les intrigues qui concernaient à l'origine les héros de la série. ATV présente donc une excellente base de campagne dans un univers qui manquait jusqu'à présent au système Fuzion, caractérisé par une ambiance sombre, des combats dans des machines de guerre, et la manipulation des personnages par des forces qui les dépassent mais auxquelles leurs destins sont inexorablement liés.

Cédric Littardi

POUR DRAGONLANCE FIFTH AGE, EN V.O.

The Last Tower Heroes of Sorcery Heroes of Hope

Des héros en carton-pâte

DragonLance Fifth Age est, à mon avis, un des jeux de rôle les plus intéressants et novateurs de ces dernières années. Malheureusement, TSR ne sait pas toujours assurer un bon suivi de ses gammes (on se souvient du génial *Dark Sun*, desservi par des règles lourdes et des scénarios à pleurer). Pour *DragonLance*, TSR publie une série de suppléments (sous le titre *Heroes of...*) présentés sous un même format : une boîte en carton (qui ne résiste pas au moindre voyage), une carte en couleur et deux petits livrets. Le premier propose des règles supplémentaires et optionnelles (le combat, la sorcellerie, le mysticisme) et la possibilité de choisir des «rôles», ceux-ci étant l'équivalent des «kits» des *Manuel complets d'AD&D* (voir pp. 30-34), apportant avantages et inconvénients aux classes de personnages. On y trouve également des informations pertinentes sur le monde de Krynn. Le second livret fournit des informations plus secrètes pour le meneur de jeu et un scénario. Les scénarios forment une campagne qui reprend les aventures initiales publiées en romans ; ils sont souvent convenus et ultra-dirigistes alors que *DragonLance* est censé être un jeu très orienté roleplaying et aventures épiques.

● **Heroes of Sorcery** s'intéresse aux sorciers et aux différentes écoles de magie. On y explique surtout que la magie du 5^e Âge n'est plus aussi puissante et qu'il n'est plus possible de réaliser des sortilèges de longue durée.

● **Heroes of Hope** se concentre sur l'autre aspect magique de Krynn : le mysticisme, avec bien sûr Goldmoon et la Citadelle de Lumière.

● **The Last Tower** ne rentre pas dans le cadre de la campagne *Heroes* (son scénario est indépendant). Il décrit la Tour de magie, un des lieux les plus importants de Krynn, son maître, un catalogue d'objets magiques (vestiges du 4^e Âge) et surtout le Test de Haute Magie, celui-là même qui transforma Raistlin à jamais.

En fait, TSR aurait publié un livre de règles optionnelles, un livre d'univers et une campagne séparément, le résultat aurait été beaucoup plus convaincant pour tout le monde.

Pierre Rosenthal

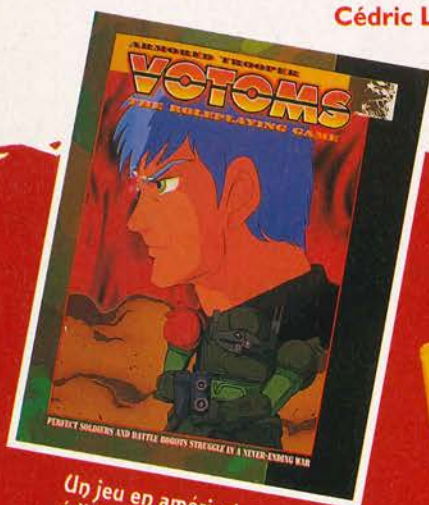
POUR CONSPIRACY X, EN V.O.

Aegis Handbook

Carré, solide, sérieux

A l'heure où l'avenir français de *Conspiracy X* semble plus que jamais compromis, et où la série du même métal se prépare à entamer son chant du cygne, les concepteurs d'Eden Studios semblent loin de rendre les armes. On en voudra pour preuve la sortie de cet *Aegis Handbook* format 208 pages, bourré à craquer d'infos vitales sur la société secrète des personnages-joueurs. Ce qu'on y trouve? Sur ladite société, tout ou presque, de l'inévitable chronologie double page à la liste des organismes affiliés (NASA, FBI et autres entités plus inattendues), en passant par les méthodes de recrutement et d'investigation, les procédures de création de cellules et les différents types d'opération, etc. — le tout avec un luxe de détails souvent ahurissant. *Aegis* peut enlever son masque, on l'a reconnu : en réalité, c'est LE véritable player's book du jeu, tellement indispensable qu'on se demande comment on a pu faire sans. Le chapitre cinq, *Operations*, est à lui seul un petit bijou. Comment interroger un témoin, comment s'introduire illégalement chez quelqu'un, que faire une fois qu'on se retrouve en taule ou qu'on se tape une bonne dépression : bienvenue chez Mulder et Scully. Entièrement destiné aux joueurs, *Aegis* est accompagné de tout un tas de règles additionnelles et de précisions (règles de création de cellules, notamment) qui, si elles rentrent parfois en contradiction avec celles du bouquin de règles, n'en restent pas moins très utiles. Ceux qui ne le savaient pas encore découvriront que *Conspiracy X* est un jeu furieusement technique, et que les informations ne sont pas toujours très bien présentées, sans parler des illustrations, carrément médiocres. On déplorera également le côté un peu convenu de l'ensemble, l'absence chronique du «truc» qui vous scotche à votre fauteuil et vous donne envie d'écrire une campagne séance tenante. Reste que le boulot effectué — une véritable somme encyclopédique qui n'oublie pas d'être jouable — est très impressionnant. Quasiment indispensable.

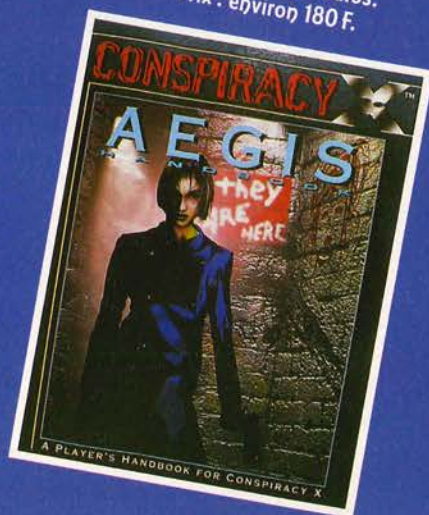
Fabrice Colin



Un jeu en américain
édité par R. Talsorian ;
Prix : environ 200 F.



Suppléments
en anglais
édités
par TSR.
Prix :
environ
145 F
chaque.

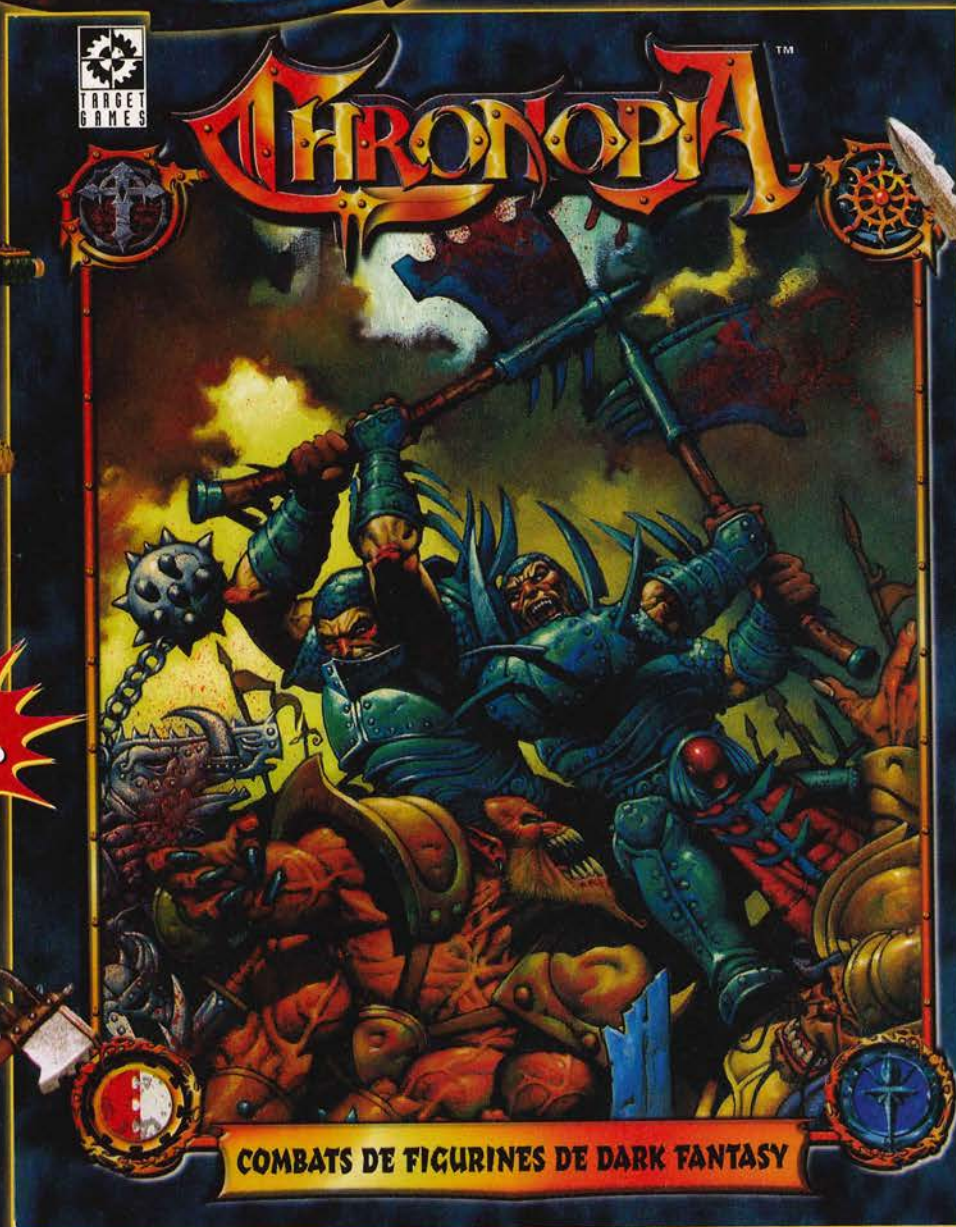


Un supplément pour Conspiracy X
en américain
édité par Eden Studios.
Prix : environ 180 F.

CHRONOPIA™



CHRONOPIA™



V.F.

COMBATS DE FIGURINES DE DARK FANTASY

FIGURINES VENDUES NON PEINTES

© 1998 TARGET GAMES AB. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

JUSQU'AU 26 MAI 1998,

**POUR TOUT ACHAT DU LIVRE DE RÈGLES,
NOUS VOUS OFFRONS UN BLISTER DE FIGURINE INDIVIDUELLE
À CHOISIR DANS LA GAMME CHRONOPIA.**

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



DESCARTES
BOUTIQUES

VISITEZ NOTRE SITE INTERNET : [HTTP://WWW.DSCARTES-EDITEUR.COM](http://WWW.DSCARTES-EDITEUR.COM)

ALTERNITY

Les joueurs du **A**

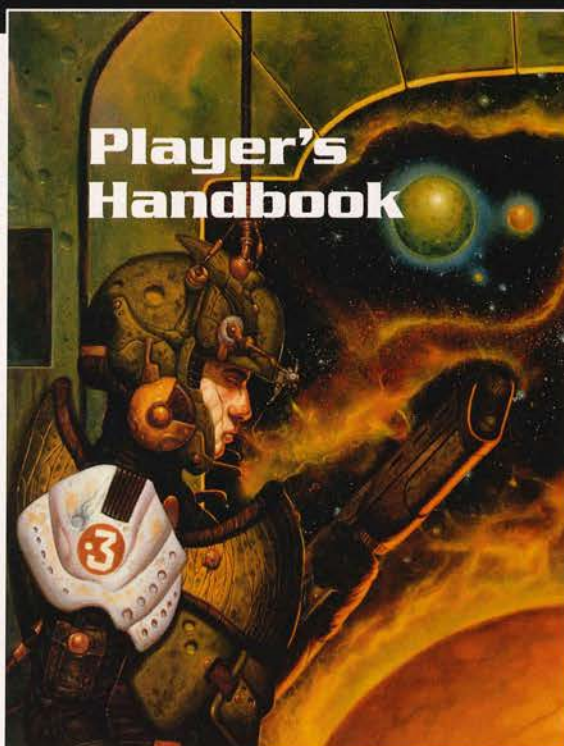


L'ancre
du
Critik

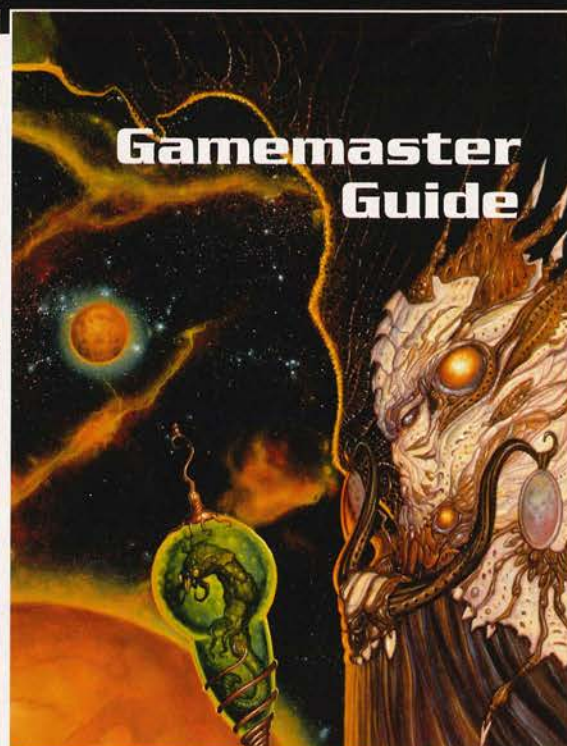
Visuels
provisoires
des couvertures
illustrées

Quelques mois seulement
après la parution du
Trinity de White Wolf,

TSR propose aussi
un jeu de science-fiction,
mais dans une optique
résolument différente.
Un jeu carré, pro
mais sans fantaisie,
qui se veut polyvalent
et se donne les moyens
de couvrir toute la SF
en compilant tous les thèmes
classiques du genre.



Player's
Handbook



Gamemaster
Guide

La vie, l'univers et le JdR

Après *Gamma World* et *Star Frontiers*, de vénérables antiquités qui n'ont guère fait de vagues de ce côté-ci de l'Atlantique, *Alternity* est le troisième jeu de rôle de science-fiction édité par TSR. Néanmoins, la situation est aujourd'hui très différente de ce qu'elle était quand les deux premiers jeux ont été mis sur le marché. TSR - Wizards of the Coast, bien qu'étant toujours la première entreprise de jeu de rôle, ne peut plus se permettre de sortir n'importe quel jeu, en escomptant, sur sa bonne mine, un succès au moins suffisant pour rentrer dans ses frais. En 1998, la palette des jeux de rôle est très large. Quel que soit le thème qui l'intéresse, quel que soit son style de jeu, le rôliste est assuré de trouver un jeu qui lui convient. Et cela fait belle lurette que, condamné pour prospérer à occuper toutes les niches rôlistiques possibles, plus aucun éditeur n'ose proposer de jeu générique, sans background, une simple compilation de règles, bref un jeu à la AD&D.

Et pourtant, *Alternity* ce n'est que ça : deux livres de 250 pages de règles chacun. Une mécanique de jeu, ses développements, des tas de conseils et considérations diverses, et pas l'ombre du début d'un background. C'est technique et tout en anglais !

Mais ami lecteur, ne t'enfuis pas en courant et reste encore quelques lignes, le temps de t'interroger avec nous : les jeux génériques ne représentent-ils pas finalement la voie royale du jeu de rôle ? Car après tout, que demander à un jeu si ce n'est un système bien foutu, fluide mais suffisamment simulationniste pour gérer en souplesse les actions des

personnages ? Que souhaiter de plus ? Un univers ? C'est l'affaire de l'imagination des joueurs, non ? J'exagère, mais il reste que les jeux à background sont nécessairement incomplets, puisque n'est développé que ce qui relève de l'univers du jeu. Au contraire, le pari avec *Alternity* est de proposer un jeu générique, utilisable pour tous les mondes de SF ou les aventures contemporaines. Mais comme il est bien pratique d'avoir un monde tout prêt sous la main, TSR proposera aussi, dès cet été, un cadre de campagne : *Star Drive*. Si *Alternity* a du succès, nul doute qu'apparaîtront d'autres univers d'ici deux ou trois ans. C'est comme cela que TSR gère le développement d'AD&D : un système commun,

**Aucune fantaisie,
aucun humour
nulle part. Alternity,
ça ne plaisante pas !**

décliné en plusieurs mondes : Royaumes oubliés, Ravenloft, etc., chacun possédant une personnalité bien marquée. Le but avoué est de procéder de la même manière avec *Alternity* : imposer un standard de jeu et le développer par la suite. Néanmoins, les deux livres de base, le *Player's Handbook* (PH) et le *Game-*

master Guide (GG), ont l'ambition de faire à eux deux le tour du sujet science-fiction. Ami lecteur, revêt ton scaphandre et plonge avec moi dans cette nouvelle nébuleuse.

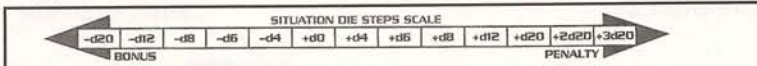
La planète sans folie

TSR reprend donc la bonne vieille formule AD&D du jeu présenté en deux bouquins de règles, l'un pour les joueurs, l'autre pour le MJ. Les deux livres sont bourrés d'informations. Les dessins ne sont pas toujours exceptionnels et la mise en page est plutôt dense. Ce qui frappe tout de suite, c'est le souci réel de traiter tous les thèmes classiques de la SF. Les chapitres se succèdent en une sorte de compilation de règles et de conseils de jeu qui détaillent tour à tour les mutants, les psis, les vaisseaux spatiaux, etc. Tout du long,

les règles souffrent de deux défauts : un manque chronique d'exemples et un sérieux imperturbable. Aucune fantaisie, aucun humour nulle part. *Alternity*, ça ne plaisante pas ! Par contre, le jeu est impeccablement professionnel dans sa volonté de proposer un ensemble qui puisse s'adapter à n'importe quel type d'aventure : cyberpunk, space opera, SF d'horreur, etc. Et le démarquage d'avec AD&D est évident. Même si certains principes de jeu rappellent les mécanismes du glorieux ancêtre, *Alternity* possède sa propre personnalité. Enfin, l'organisation des règles est cohérente et un index très complet permet de retrouver rapidement tel ou tel point de règle.

Fondation

Bonne nouvelle, la base du système est tout ce qu'il y a de plus simple. Les personnages appartiennent à l'une des quatre professions de base : Combattant, Diplomate, Indépendant et Technicien. Ils sont définis par six caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Volonté et Personnalité) qui sont notées de 4 à 14 (exceptionnellement 16 pour certains extraterrestres). Les divers talents des personnages, appelés compétences, sont nombreux et couvrent la quasi-totalité des besoins d'un jeu de SF. Les joueurs disposent d'un certain nombre de points qui leur permettent d'acheter les talents à un coût qui varie selon la compétence et la profession du personnage. Ainsi, le talent *Computer science* coûte 7 points, ou seulement 6 à un Technicien (cf. exemple). Le score de base dans une compétence est égal à la caractéristique dont elle dépend (*Computer science* dépend de l'Intelligence). Si le talent n'a pas été acheté, son score est égal à la moitié de la caractéristique. De plus, les compétences sont divisées en deux familles : les génériques et les spécialisées. Les secondes dépendent des premières et ne peuvent être acquises qu'après l'achat des compétences génériques. Un personnage qui n'a que la compétence générique possède néanmoins les talents qui en découlent au même score, sauf pour certaines compétences très spécifiques (comme *Hacking**). L'avantage des talents spécialisés c'est qu'ils peuvent progresser. Le joueur peut les acheter plusieurs fois, à un coût de plus en plus élevé, et gagner ainsi des niveaux supplémentaires. Les niveaux s'ajoutent au score de base pour déterminer la valeur de la compétence (deux niveaux de *Programming* aboutissent à un score total de 16). Enfin, chaque talent est exprimé sous la forme de trois valeurs : le score de base, le score de base divisé par deux, puis par quatre. Ce système permet d'évaluer très simplement la qualité de réussite d'une action : échec, réussite normale, particulière ou excellente. Pour réussir une action, il faut que le jet de compétence soit inférieur ou égal au score du talent employé. Le jet se fait toujours avec 1d20 (dit dé de contrôle) plus ou moins un modificateur qui est exprimé par un autre dé (dit dé de situation) :



d4, d6, d8, d12 et d20. La chance de base pour un talent générique est de $d20+d4$; elle est de $d20+d0$ pour un talent spécialisé. Les modificateurs de circonstance se calculent par « étapes » sur l'échelle de résolution (voir la *Steps Scale*). Par exemple, un personnage qui tire, après avoir visé, sur quelqu'un à couvert dans la pénombre, a les modificateurs suivants à son jet de compétence spécialisée *Pistol* : -1 étape pour avoir visé, +1 étape pour le manque de lumière, +2 étapes pour le couvert, soit +2 étapes au final. Le jet de compétence se fait donc à la base (+d0) plus deux étapes, soit $d20+d6$. Évidemment, il est possible de ne pas s'emmerder à calculer les modificateurs en détail et d'utiliser les étapes comme des facteurs de difficulté.

Alternity troopers

Le combat est assez équilibré : ni trop facile ni trop meurtrier. L'état physique des personnages est évalué par trois échelles : étourdissements (*stun*), blessures (*wounds*) et blessures mortelles (*mortal*). Les armes infligent des dégâts plus ou moins importants suivant la qualité de réussite obtenue au jet de dés. Ainsi un laser cause $d4+1w$ (réussite normale), $d6+1w$ (réussite particulière) et $d4m$ (réussite excellente) dommages. Les rounds de combat, de douze secondes, sont divisés en quatre phases. Un personnage a en moyenne deux actions par round. Un jet de la caractéristique dérivée Initiative permet de déterminer le moment où un personnage agit, en fonction de la qualité de réussite : réussite excellente = phase 1, etc.

La progression des personnages combine deux éléments distincts : le niveau général de l'aventurier et l'augmentation de ses scores de compétence. En ce qui concerne les talents, c'est simple : le personnage gagne des points de compétence qui lui permettent d'améliorer ses points forts ou de diversifier ses talents. Mais il monte aussi en niveau, ce qui lui permet, suivant sa profession, d'améliorer ses caractéristiques ou de gagner des capacités spéciales. Voilà pour la base des règles. Rien de bien compliqué en somme, même si le système n'est absolument pas intuitif. D'ailleurs, l'une des difficultés pour le MJ débutant est, à cause de l'inhabituelle échelle sur 14 et du dé de situation qui est soit ajouté soit retranché au dé de contrôle, d'évaluer avec suffisamment de précision la puissance des personnages et leurs chances de réussite. Une période de rodage s'impose. De plus, l'utilisation du d20 comme dé de contrôle rend le système assez aléatoire ; heureusement, l'adjonction des dés de situation pallie en grande partie cet état de fait.

Seconde fondation

Le *Player's Handbook* propose différentes manières de personnaliser les aventuriers. Un système d'avantages et d'inconvénients permet d'acquérir des capacités spéciales et des défauts (pas trop graves). Relégués au rayon des règles optionnelles, deux chapitres traitent des mutants et des psis. Les mutations fonctionnent selon la même logique que les avantages/inconvénients : une mutation bénéfique pour une handicapante. Les psis constituent une cinquième profession et leurs pouvoirs relèvent de la biokinèse (contrôle du corps), du contrôle de l'esprit (ESP), de la télékinèse (pouvoir de l'esprit sur la matière) et de la télépathie. Les

La faune de l'espace

Alternity propose plusieurs races extraterrestres, certaines assez originales, d'autres moins. Mais elles ont toutes une spécialité qui les oriente naturellement vers l'une des quatre professions de base. Les Fraal sont des espèces d'Elves aux pouvoirs psis, les Mechalus sont cybernétiquement modifiés, les Sesheyans volent, les T'sa sont des lézards adroits de leurs pattes et les Weren sont de grosses brutes. Chaque race est détaillée dans un historique et une brève description de sa culture.

● FICHE TECHNIQUE

- *Alternity* est un jeu de rôle en américain
- édité par TSR.
- Auteurs : Bill Slavicsek et Rich Baker.
- Présentation : deux livres,
- le *Player's Handbook* (parution en avril)
- et le *Gamemaster Guide* (mai)
- de 250 pages chacun.
- Prix : environ 240 F chaque.

INT Skills	Rank	Score	WIL Skills
Business			Admini
Corporate			Burea
Illicit business			Manag
Small business		14/3/3	Animal
Computer Science		14/3/3	Anim
Hacking		14/3/3	Anim
Hardware		16/8/4	Aware
Programming	2		Intu
Demolitions			

« Moi, la SF qui me branche, c'est 2/3 cyber, 1/3 space op'. Avec *Alternity*, je peux enfin ça l'faire ! »

* NDLR : piratage informatique.





Si vous achetez au poids.



Si vous aimez créer vous-même votre background.



Si vous voulez jouer des martiens.



Si vous jouez en campagne.

À qui s'adresse ce jeu ?

implants cybernétiques ne sont pas oubliés, bien que le chapitre qui leur est consacré soit un peu mince. Enfin, un chapitre propose de définir les personnages grâce à leurs motivations, leurs traits de caractère, mais aussi leur attitude morale. On est plus proche de la définition du personnage à la White Wolf que du manichéisme des alignements d'AD&D.

Le reste du *Player's Handbook* est consacré au matériel, aux véhicules, aux armes, etc. Mention spéciale au chapitre sur l'informatique qui propose des règles très complètes et détaillées sur le sujet. *Alternity* reprend un concept cher aux jeux de SF, celui de niveau de civilisation. Chaque niveau correspond à un stade d'avancement de la technologie. Notre époque se situe au niveau 5 et la propulsion ultraluminique ne sera pas découverte avant le niveau 7. Tout ce qui est matériel, technique, etc., est associé à ces progrès de civilisation afin de pouvoir jouer à des époques différentes.

Le maître du haut-vaisseau

Le *Gamemaster Guide* est, à l'image de celui d'AD&D, un mélange de bla-bla redondant et d'informations réellement intéressantes. Les passages qui expliquent en détail ce que recouvrent les caractéristiques (pourant déjà expliquées dans le PH) sont un bon exemple de remplissage : alors comme ça la Force c'est la force ? Heureusement tout n'est pas de ce calibre. Tour d'horizon, chapitre par chapitre.

- Les deux premiers chapitres reprennent la création de personnage et les règles de base. L'ajout le plus notable est un scénario, ou plutôt un embryon de scénario, ultra classique, mais qui permet au MJ et aux joueurs de rapidement se mettre en train. Des personnages prêtirés sont même fournis dans le PH.

- Le chapitre 3 détaille les situations de jeu que le MJ est amené à gérer : écoulement du temps, mouvement, combat et dommages, etc.

- Les chapitres 4 et 5 donnent quelques précisions sur les compétences et sur les avantages/inconvénients.

- Le chapitre 6 est consacré aux PNJ, leur vie, leur œuvre, leur mort. Quelques relents d'AD&D (on peut louer les services de toute une flopée de PNJ...) voisinent avec des considérations convenues (genre peaufinez vos méchants) et, bien plus intéressant, des profils types : médecin, espion, commerçant, etc.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : la polyvalence du jeu et l'effort fourni pour couvrir tous les aspects de la SF.
Je regrette : le manque de souffle, de fantaisie ; que la lecture du jeu ne donne que rarement envie de jouer.

200% **SUBJECTIF** !

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

- Le chapitre 7 revient sur les attributs (motivations...) des personnages et introduit quelques tables utiles comme celle du statut social des PJ.

- Le chapitre 8 détaille l'expérience. Et non, on n'en gagne pas en massacrant des extraterrestres gluants. Alors que le roleplaying...

- Les choses s'animent avec le chapitre 9, consacré à l'art d'être un bon meneur de jeu. On y apprend qu'une partie est divisée en scènes et que celles-ci sont de trois types : combat, rencontre et épreuve. Les conseils sont nombreux, pertinents et complets.

- Les chapitres 10 et 11 sont consacrés au matos, mais pas n'importe lequel : les véhicules et les vaisseaux spatiaux. Ces derniers sont particulièrement soignés avec des règles, très réussies, qui détaillent comment construire son propre

vaisseau. Le système est malin : chaque vaisseau est divisé en compartiments qui peuvent contenir un certain nombre d'éléments essentiels : moteurs, transmissions, armes, etc. Les règles de combat dans l'espace sont elles aussi bien fichues. On a tout de suite envie de customiser son vaisseau.

- Le chapitre 12 rappelle franchement AD&D, et pas le meilleur côté du jeu : il s'agit d'une description d'artefacts aliens qui fonctionnent ni plus ni moins comme des objets magiques.

- Les chapitres 13, 14 et 15 s'attaquent à la création d'un monde et d'une campagne. On y trouve des conseils pour adapter *Alternity* à différents types de SF : cyberpunk, space opera, uchronie, etc., et pour créer de manière crédible des systèmes solaires, des planètes... Il y a un véritable souci de respecter l'aspect scientifique, ce qui donne un parfum de science-fiction « réaliste » plutôt agréable à ce qui serait sinon bien aride : type d'étoiles, de planètes...

Que demander à un jeu si ce n'est un système bien foutu, fluide mais suffisamment simulationniste pour gérer en souplesse les actions des personnages ?

Fondation fondroyée

Comme beaucoup de jeux, *Alternity* propose un système de points de destin qui peut permettre de sauver la vie des personnages. Cela risque de leur être d'autant plus utile que le nombre de points pour acheter des compétences au départ est un peu chiche, surtout pour les persos qui commencent avec un score un peu faible en Intelligence (caractéristique qui détermine le nombre de points de compétence initial). Le mieux et le plus juste est d'attribuer le même nombre de points à tous.



« Alors là... tu vois, avec *Alternity*, enfin ça respire, tu vois ! Je me la transcris cool ! »

● Le chapitre 16 détaille certaines règles optionnelles et en propose de nouvelles sous le terme «FX» (pour effets spéciaux). Il s'agit ni plus ni moins de magie cléricale, de sorcellerie et de super-pouvoirs, pour jouer dans un cadre de science fantasy ou de super-héros. Bien que l'idée ne soit pas mauvaise, la réalisation n'est pas assez aboutie pour être convaincante.

● Le chapitre 17 propose quelques caractéristiques d'animaux dont l'intérêt ne saute pas aux yeux, mais cette partie reste un chef-d'œuvre comparée au dernier chapitre, une grotesque tentative d'adaptation des personnages d'AD&D à *Alternity* qui ne rime à rien. Heureusement, c'est court.

Un bonheur soutenable

Au final, *Alternity* propose en 500 pages une masse considérable d'informations, de règles et de conseils. Effectivement, le jeu s'attaque à toutes les catégories de la science-fiction. Les règles sur les vaisseaux spatiaux permettent d'envisager sereinement des aventures à l'échelle galactique; celles sur les systèmes informatiques et la cybernétique ouvrent la porte d'une ambiance plus sombre, plus cyberpunk; les mutants et les psis sont là pour mettre un peu d'ambiance, de même que les races extraterrestres. Les règles sont suffisamment fluides pour ne pas effrayer ceux qui aiment leur jeu de rôle light, tout en étant abondamment détaillées pour le plus grand plaisir des simulationnistes. Bref, il y en a un peu pour tout le monde, ce qui est visiblement le but recherché.

Alternity, malgré une polyvalence certaine, est tout de même plus adapté à une SF de type space opera (façon *Star Trek Next Generation*), colonisation et guerres interstellaires, en un mot: épique. Nous verrons à l'usage si malgré l'absence de souffle, de fantaisie, cette grosse mécanique bien huilée, professionnelle et carrée, saura véhiculer les rêves des joueurs.

Un couple de Fraal,
à droite: la femelle!
illu. r k post



illu. Todd Lockwood

Deux héros «Diplomates»



Les faiseurs d'univers

Bill Slavicsek et Rich Baker, les créateurs d'*Alternity*, livrent quelques commentaires sur leur bébé mutant.

● Bill Slavicsek, à propos de la création du jeu: «La philosophie à la base de la conception d'*Alternity* est assez claire. Nous voulions développer une mécanique de jeu susceptible de servir pour tous les genres de SF. Nous voulions qu'elle soit élégante, intuitive et facile d'utilisation. Elle devait aussi se montrer assez solide pour supporter le rajout de règles optionnelles destinées à ceux qui apprécient une certaine précision du système de jeu. De plus, nous voulions qu'*Alternity* soit reconnaissable en tant que produit TSR. Nos clients sont habitués à un certain type de jeu. Nous nous sommes donc efforcés de suivre le modèle AD&D, en proposant deux livres de règles par exemple. Néanmoins le système de jeu est différent et spécialement conçu pour jouer des aventures de SF.»

● Rich Baker, à propos du système de jeu: «Deux éléments ressortent particulièrement lorsqu'on va au cœur du système. D'abord la création de personnage, équilibrée et souple. Il est très facile de concevoir n'importe quel type de héros, d'un espion charmeur dans un monde contemporain au combattant cyborg et mutant d'un futur éloigné. Ensuite, le jet d'un d20 et d'un autre dé comme modificateur pour réussir une action. D'autant plus que nous proposons de nombreux conseils pour guider les MJ dans leurs appréciations.»

L'AVIS DE Philippe Rat

Quand l'Ancêtre du jeu de rôle décide de se lancer à l'assaut des étoiles, ça fait un certain bruit dans le Landernau de la SF ludique. Globalement, je suis d'accord avec l'ami Serge, *Alternity* est effectivement plein de bonnes choses démontrant une réelle intention de bien faire.

Reste qu'un bon jeu de rôle, ce n'est pas seulement 500 pages de règles, de conseils et de bla-bla redondants, c'est aussi un background! La bataille décisive aura donc lieu avec la campagne *Star Drive* que j'attends avec une impatience certaine...

Jiri Rossano a trois centres d'intérêt dans la vie: bidouiller son vaisseau, le jeu, l'informatique. Pas nécessairement dans cet ordre...

Serge Olivier

Infographie: Matthieu Roussel;

illustrations extraites du jeu (© TSR et auteurs).

ALTERNITY Science Fiction Roleplaying Game Hero Sheet

Hero's Name: Jiri Rossano Player's Name: S.O. Career: Bidouilleur

Species: HUMAN Gender: M Profession: Tech op Last Resort: 3 Last Resort Cost: 1

Attributes: Untrained Res. Mod. C.B.

Strength	9	4	+1 step
Constitution	12	5	+2 steps
Intelligence	10	7	
Will	14	4	
Personality	8	6	

DURABILITY: Stun 10 Wound 10

ARMOR: CF LONG COAT 45 (Lvl 16) (Dm 2) (En)

GAME DATA: Special Abilities: None Perks: None Flaws: None Other: None

PERSONAL DATA: Age 26 Height 1m77 Weight 70 kg Appearance: Brown - grey hair - blue eyes Allegiance: None Social Status: None Contacts: None Enemies: None Wealth: None

ATTACK FORMS: Unarmed 9 / 4 / 2 Fists 13 / 6 / 3

COMBAT MOVEMENT RATES: Sprint 30 Run 12 Walk 4 Easy Swim 2 Swim 3 Glide 2 Fly 2

SITUATION DIE STEPS SCALE: -20 -12 -08 -05 -04 +00 +04 +05 +08 +12 +15 +20 +25 +30 +35 +40

ACHIEVEMENT TRACK: Hero's Level 1

ALTERNITY is a registered trademark owned by TSR, Inc. ©1999 TSR, Inc. All rights reserved. Permission is granted to photocopy for personal use.



Kindred of the East

Casse-tête chinois

Depuis sept ans,
White Wolf entretenait
le mystère sur les
vampires orientaux.
Et voilà que le rideau
se lève enfin sur les
principaux habitants
surnaturels d'un bon
tiers du globe...
et, surprise, ce ne
sont pas du tout
des vampires !



FICHE TECHNIQUE

- Un supplément en américain
- pour « Vampire :
- The Mascarade ». Vous aurez
- besoin des règles de ce jeu,
- et une certaine familiarité
- avec « Werewolf : The
- Apocalypse » et « Wraith :
- The Oblivion » ne vous
- fera pas de mal.
- Éditeur : White Wolf.
- Présentation : 220 pages
- noir & blanc,
- couverture dure.
- Prix : environ 160 F.

Naissance d'un kuei-jin

Vous êtes mort et en enfer. Après une éternité subjective de torture aux mains de démons ricanants, votre âme s'est échappée, a regagné son corps et l'a réanimé. Vous êtes sorti de votre tombe sous la forme d'un mort-vivant féroce, inintelligent et anthropophage. Vous avez passé quelques semaines, mois ou années à manger les humains, avant d'être capturé par les autres kuei-jins, qui vous ont appris à vous comporter en mort-vivant responsable. Après de longues années d'éducation, vous êtes de nouveau capable de penser de manière relativement rationnelle. Cela tombe bien, parce que vous avez à faire face à de nombreuses questions épineuses. Les Puissances du Ciel (ou de l'Enfer) ne vous ont pas remis sur terre sans raison. Vous avez un karma à accomplir, mais lequel ? Devez-vous protéger les humains ou au contraire devenir un monstre, comme une petite voix dans votre crâne vous y encourage sans cesse ? Non !, pas de clan, pas d'étreinte, pas de générations... et, du coup, pas de Caïn et surtout d'Antédiluviens affamés qui guettent leur descendance avec concupiscence.

Tempête sous un crâne

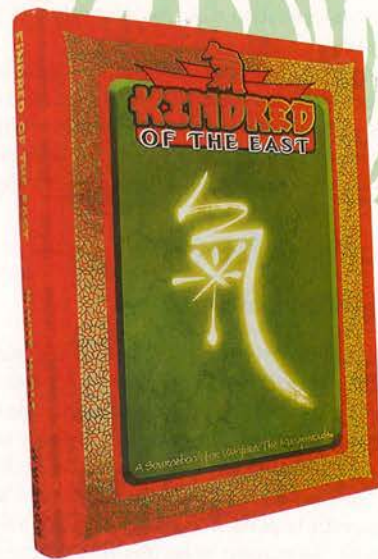
Techniquement parlant, les caractéristiques des kuei-jins sont les mêmes que celles des vampires occidentaux. Les compétences bougent à peine... et tout le reste est différent. Les kuei-jins n'ont pas d'Humanité, ils ont un Hun, un esprit rationnel, et un Dharma (un peu comme les Voies de Vampire : L'âge des Ténèbres). Ils n'ont pas de Bête féroce qui les encourage à la cruauté, mais un P'o, un esprit maléfique conscient et intelligent, qui ressemble à l'Ombre d'un fantôme. Enfin et surtout le sang n'est pas une fin en soi. C'est un moyen de récupérer du Chi, l'énergie magique des humains. Ils la distillent en Chi « écarlate » et Chi « noir ». Le premier est aligné sur le principe yang de l'univers, utilisé pour paraître plus humain et alimenter les pouvoirs les plus agressifs. Le second, lié aux énergies yin du monde des morts, nourrit toutes sortes de facultés abominables.

Là où les vampires occidentaux passent leur temps à essayer de dompter leur Bête intérieure, le problème des kuei-jins est d'arriver à l'équilibre entre leur Hun et leur P'o, et entre les aspects yin et yang de leur nature. Ceux qui y parviennent voient leur Dharma progresser, et deviennent de plus en plus puissants.

« Et alors, j'envoie ma tête en éclaireur »

Les kuei-jins ne sont donc pas des vampires ! Tous peuvent manger et boire, certains sont capables de se reproduire avec des humains, et une minorité peut sortir en plein jour... Les plus anciens ne boivent plus de sang, se contentant de voler l'énergie vitale des humains, voire celle d'une région. Tous sont capables, avec un peu d'entraînement, de passer dans les diverses Umbras, celle des loups-garous comme celle des fantômes.

Quant à leurs pouvoirs, ils sont baptisés « disciplines » et notés sur 5, mais ils n'ont rien à voir avec ceux des vampires occidentaux (qui ne peuvent PAS les apprendre). Les kuei-jins crachent du feu, traversent les murs, marchent sur l'eau, hypnotisent leurs proies à distance, volent, déta-



chent leurs membres, et j'en passe et des pires. A ce propos : le P'o, la part démoniaque de leur esprit, dispose aussi de ses propres disciplines, et elles sont effroyables ! Il est difficile de dire ce que cela donne en jeu, mais à la lecture, cela semble parfaitement jouable... tant que l'on a affaire à de jeunes kuei-jins peu puissants. Les anciens semblent tout aussi capables que les vieux vampires occidentaux de donner des cheveux blancs au meneur de jeu.

Marketing ●●●●●

Comme d'habitude chez White Wolf, c'est très professionnel, très joli et très bien maqueté. Comme inauguration de « l'année du Lotus », on ne pouvait pas rêver mieux. D'ailleurs, la brève présentation des autres créatures surnaturelles est suffisante pour donner envie d'acheter le reste de la série quand il sera disponible (normalement, les garous auront leur supplément en juillet, les chasseurs de monstres en juin et les changelins en décembre).

Le survol, en une petite trentaine de pages, de la totalité de l'Asie, du Japon à l'Indonésie en passant par le Tibet et la Corée... n'est rien d'autre qu'un survol, largement insuffisant pour construire un cadre de campagne. Là encore, on est autorisé à saliver en attendant *Hong Kong by Night* (d'ici mi-avril) et *Tokyo by Night* (à la rentrée).

Et qu'est-ce qu'on fait de tout ça ?

Si vous êtes un vieux joueur de Vampire et que vous voulez faire découvrir de nouveaux horizons à votre groupe, vous pouvez investir en toute confiance. Une fois que vous aurez assimilé ces 220 pages denses, vous aurez le choix entre :

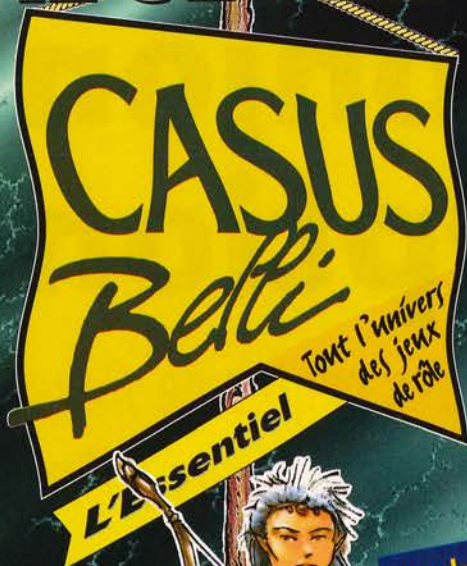
- Faire jouer un groupe de ces bestiaux ? Euh... A moins que vous ne soyez fasciné par l'histoire de l'Asie et que tous les joueurs partagent votre passion, c'est peut-être un peu délicat.

- Les utiliser comme adversaires est déjà plus envisageable. Ils sont tout ce qu'on aime chez de bons méchants : subtils, cruels, plein de pouvoirs exotiques... et tout à fait désireux de dominer le monde.

Quoi qu'il en soit, les kuei-jins représentent une addition fascinante au Monde des Ténèbres.

Tristan Lhomme

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 372 francs*, soit un numéro Jaune **ET** un numéro Rouge gratuits.

Je choisis de régler par :

• Cochez la case de votre choix

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

* 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.



Donjons & Options

Portrait de famille des règles de *Advanced Dungeons & Dragons*

On sait, on sait !
On vous parle encore
d'AD&D !
Mais voyez-vous,
le papy continue
à évoluer, et avec
la sortie des
Aides au Joueur
en français
(*Player's Option*
en v.o.),
il était temps
de faire le point
sur l'impressionnant
corpus de règles
du plus joué
des jeux de rôle !



- Vous ne connaissez pas AD&D, commencez à lire ici !
- Vous connaissez déjà AD&D, allez au chapitre « Après le menu, la carte... ».

Des règles, des règles, des règles !

Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) a toujours présenté deux parties bien distinctes. D'un côté les règles, de l'autre le background (le monde où l'on joue). Autant dire qu'AD&D (était ?) à l'opposé des jeux de rôle construits autour de l'histoire de l'univers, avec peu de règles, bref des jeux comme on les conçoit de nos jours.

Les règles d'AD&D sont elles-mêmes divisées en deux blocs : les règles pour les joueurs, qui concernent principalement les personnages (et donc aussi les personnages non-joueurs), et les règles pour le meneur de jeu (appelé Maître du Donjon), couvrant tout le reste.

L'intérêt — et la limite — d'AD&D est de permettre de jouer n'importe quelle aventure d'heroic fantasy hollywoodienne, puisqu'aucun univers ne s'y rattache particulièrement. Il vous suffit de dire : « Devant vous se dresse la tour du méchant nécromancien qui terrifie la région, que faites-vous ? » et de commencer la partie. En cela, ce jeu est plus proche des aventures d'Hercule (la série télé) que du Seigneur des Anneaux (le roman). On peut toutefois jouer à AD&D de façon subtile, dans des univers cohérents et intéressants, mais ce n'est pas notre propos ici !

Notions de base

AD&D est axé sur ce que sont les personnages, ce qu'ils peuvent faire. Ses trois notions les plus importantes sont : la classe de personnage, le niveau et l'alignement.

— **La classe de personnage** est une sorte de profession. On a le choix entre Combattant, Prêtre, Roublard ou Magicien. Chaque classe a son domaine de compétence et ne peut absolument pas accomplir les actions spécifiques des autres classes. C'est une convention de jeu propre à AD&D, pour que les personnages, par définition complémentaires, soient obligés de collaborer¹.

— **Le niveau** mesure le degré de compétence dans la profession. Par exemple, dans *Star Wars* (je sais, ce n'est pas de l'heroic fantasy), Luke Skywalker serait un Jedi de niveau 1, qui après avoir suivi l'enseignement de Yoda passerait au niveau 3 ou 4. Et Obi Wan Kenobi serait un Jedi de niveau 10 ou 12. On acquiert des niveaux en faisant des aventures et en y récoltant des points d'expérience (en fonction des trésors trouvés ou des monstres vaincus).

— **L'alignement** reflète la nature profonde du personnage. On choisit deux tendances, d'abord entre Bon, Neutre et Mauvais ; puis entre Loyal, Neutre et Chaotique. Cela donne donc neuf combinaisons possibles, depuis le Bon Loyal à la Galahad jusqu'au Mauvais Chaotique à la Caligula. AD&D étant à sa création un jeu d'un genre nouveau, il fallait insister sur la notion de rôle, même de façon caricaturale. Cette notion d'alignement n'a plus vraiment cours (mais des mauvaises langues avancent que les clans de *Vampire* ne sont finalement qu'un mélange savant de classes et d'alignements !).

Les classes de personnage de base sont donc :

● **Le Guerrier**. Il sait utiliser de nombreuses armes et se spécialiser dans certaines. Il peut porter n'importe quel type d'armure et c'est le plus robuste des personnages. Il existe certaines catégories spéciales de guerrier comme le paladin ou le rôdeur.

● **Le Roublard**. A la création d'AD&D, on disait « voleur », mais aujourd'hui voler c'est mal ! Le roublard est une espèce d'éclaireur-démineur, sachant se déplacer silencieusement, désamorcer les pièges, etc. Il utilise peu d'armes, a une armure légère et est moyennement costaud.

● **Le Prêtre**. Grâce au pouvoir de son dieu, le prêtre peut lancer des sortilèges de guérison et de protection, mais aussi d'attaque. Il sait assez bien se battre et est plutôt solide.

¹ Cette division des tâches et des capacités rapproche ce jeu de rôle d'un jeu de société classique, et elle a ensuite souvent été réutilisée dans les jeux sur ordinateur (qui ont repris la dénomination « jeux de rôle »).

Version originale ou française ?

Si vous avez le choix, préférez la v.f. Elle n'est pas toujours du meilleur français, mais elle est compréhensible et il est plus facile de s'y retrouver.

Grâce (à cause) au retard de traduction, les errata anglais sont souvent intégrés aux v.f.

Une exception notable : le *Bestiaire Monstrueux* est bien moins complet (et avec des illustrations moins belles) que le *Monstrous Manual*. Par contre, naviguer entre des suppléments traduits et en v.o. n'est pas facile : les renvois de pages ne correspondent pas et il faut bien connaître la traduction des sorts.

● **Le Magicien.** Faible, sachant à peine se battre, ne pouvant pas porter d'armure, le magicien ne sait que lancer des sortilèges. De plus, il doit les apprendre longuement, puis les réapprendre après les avoir utilisés. Bref, qui voudrait jouer un magicien ? Eh bien, beaucoup de monde car à haut niveau, il devient l'égal d'un Merlin l'enchanteur et il est capable des plus grandes prouesses !

Dans AD&D, il est possible de jouer des races fantastiques humanoïdes. Vous pourrez ainsi incarner un Elfe, un Nain, un Gnome, un Petite-Gens (un Hobbit de Tolkien), voire un demi-Orque. Chaque race a ses avantages et ses inconvénients, mais seuls les Humains peuvent accéder aux niveaux les plus hauts de chaque classe.

Le kit indispensable pour découvrir AD&D

Vous aurez besoin : du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître*, du *Bestiaire Monstrueux*. Sans ces trois piliers, ce n'est pas la peine d'essayer. Un bloc de feuilles de personnage est conseillé. Le reste dépend de votre volonté d'investissement dans ce jeu (dans tous les sens du terme). Prix de l'ensemble : environ 800 F.

Après le menu, la carte...

Un problème surgit au cours des premières années du jeu : les classes de personnages tendaient à devenir des archétypes contraignants. Pour y remédier, la première idée fut d'en créer de nouvelles : Barbare, Samourai, Anti-Paladin... Puis TSR introduisit les « profils » (une classe se décline en plusieurs profils ; kits en anglais), qui combinés avec les compétences issues de la 2^e édition du jeu (où, révolution, un Nain guerrier pouvait nager !), apportaient enfin la diversité demandée. Les profils sont la raison d'être de la série des *Manuels complets de...*, développée de 1989 à 1995. Depuis, une nouvelle série, intitulée *Player's Options*, modifie encore la manière d'appréhender AD&D.

Le Manuel complet des Manuels (The Complete Handbook's Handbook ?)

Les *Manuels complets de...* sont au nombre de quinze et décrivent toutes les classes et races accessibles aux personnages des joueurs. Ils suivent quasiment tous le même plan. Pour les classes de personnages : un rappel des bases, la création du personnage et ses compétences, les divers profils, deux ou trois chapitres spécifiques à la classe en question (la musique pour les bardes, le combat pour les guerriers...), et des conseils pour jouer une campagne centrée sur ce type de personnage. Pour chaque race : ses origines et sa mythologie, sa description physique et sociale, les variations au sein de la même race (avantages et inconvénients), de nouveaux profils pour les personnages multiclassés² et enfin comment concevoir des aventures centrées sur des personnages de cette race.

De profil, c'est plus avantageux !

Chaque profil fournit une idée du « rôle » (comment jouer le personnage), des compétences recommandées (que le personnage peut acquérir plus facilement), les conditions d'accès à ce profil, des talents et des limitations spéciaux. C'est là que la modification de la classe de personnage est la plus importante. Par exemple, dans le *Manuel complet du Druide*, le profil de Changeur de Forme permet au personnage de se transformer en animal dès le 1^{er} niveau (au lieu du 7^e). Mais lorsqu'il utilise ce pouvoir, il ne récupère plus ses points de vie de la

même manière, et la transformation peut parfois être dangereuse.

L'intérêt des *Manuels complets* pour le meneur de jeu (MJ) et les joueurs est simple : ils proposent des personnages plus variés, moins stéréotypés (plus « rôle » ?).

Les Manuels pour les joueurs

A priori, il semble logique de se procurer les quatre *Manuels des classes* les plus importantes : Guerrier, Voleur, Prêtre et Magicien, chacun proposant de nombreuses variantes de règles. En fait, ces *Manuels* ne sont intéressants que si vous n'envisagez pas plus tard de vous tourner vers les *Player's Options* (P.O.) car ces règles y sont reprises, développées et souvent améliorées.

● **Manuel du Guerrier.** Utile pour les profils proposés, mais les règles de combat sont reprises dans *Combat & Tactiques* et les armes dans le *Catalogue des Armes et Équipements*. Intérêt : 5/10, avec les P.O. 2/10.

● **Manuel du Voleur.** La notion de guilde de voleurs, peu intéressante pour les personnages, y est trop développée, et le *Manuel* fait du remplissage pour expliquer que le voleur n'est pas forcément un mauvais bougre. Intérêt : 4/10, avec les P.O. 4/10.

● **Manuel du Prêtre.** Jouer un prêtre signifie définir aussi sa divinité, son clergé. Quand on ne joue pas dans un background ultra-précis (comme celui des Royaumes oubliés ou avec des dieux grecs et/ou égyptiens de *Mythes & Légendes*), il vaut mieux avoir quelques conseils. Ceux de ce *Manuel* sont clairs et judicieux, voire indispensables. Intérêt : 9/10, avec les P.O. 9/10.

● **Manuel du Magicien.** Peu utile, et en conflit avec les nouvelles options et même le *Recueil de Magie*. On y trouve quelques conseils judicieux et d'autres ridicules. Intérêt : 2/10, avec les P.O. 1/10.

● **Manuel des Elfes (des Nains/des Gnomes et Petites-Gens/des Humanoïdes).** Jouer une race non humaine sans en faire une caricature n'est pas évident et les conseils sont toujours les bienvenus. Intérêt : 6/10, avec les P.O. 6/10.

● **Manuel des Psioniques.** Plutôt destiné aux joueurs qui aiment se prendre la tête, et principalement ceux de *Dark Sun*. Attention, les règles des pouvoirs psis ont changé entre *Dark Sun 1* (v.f.) et *Dark Sun 2* (v.o.) ; la liste des changements se trouve dans *Talents & Pouvoirs*. Intérêt : 3/10, avec les P.O. 6/10.

● **Manuel du Barde (du Rôdeur/du Paladin/du Druide).** Ces sous-classes de personnages sont souvent difficiles à intégrer dans une aventure, et à bien interpréter. Les conseils de ces *Manuels* peuvent donc être utiles au débutant. Le *Manuel du Druide* est le plus intéressant. Intérêt : 5/10 (Druide : 8/10), avec les P.O. 5/10 (Druide 7/10).

● **Complete Barbarian's Handbook et Complete Ninja's Handbook.** Si vous aimez les barbares et les ninjas, vous pouvez – à la rigueur – vous laisser tenter. Comique, quand TSR s'effor-



Gorguth est un demi-Ogre guerrier de 1^{er} niveau. Avec ses deux épées à une main, il porte deux attaques à chaque round pair et trois attaques à chaque round impair. Il a +5 au toucher, +9 aux dégâts et 13 points de vie.

Avec *Player's Options*.

Sont-ils encore valables ?

● **Deities & Demigods** (1980). Des mythologies reprises dans *Mythes & Légendes*. Les Melnibonéens et les « dieux » de Cthulhu manquent dans la réédition de 1981.

● **Les recueils de monstres :** *Fiend Folio*, 1981 ;

Monster Manual II, 1983. Toujours utiles, les monstres ont en général été repris dans d'autres ouvrages.

● **Guides optionnels désormais obsolètes** (pour cause de 2^e édition, *Aides au Joueur* ou autres) : *Unearthed Arcana*, 1985 ; *Dungeoneer's Survival Guide*, 1986 (CB n° 34) ; *Wilderness Survival Guide*, 1986 (CB n° 36) ; *Manual of the Planes*, 1987 (CB n° 40). La plupart des règles et modifications de ces manuels ont été reprises dans d'autres ouvrages.



2. Avoir deux professions à la fois, ce qui est permis à de nombreux non-Humains.



Alteriane est une prêtresse demi-Elfe de 1^{er} niveau. Archère de talent (+2 au toucher, +4 aux dégâts), elle sait soigner mais aussi combattre avec sa masse comme un guerrier. Elle a 11 points de vie. Elle lance bien évidemment 3 sorts de 1^{er} niveau.

Avec Player's Options.



ce de justifier les personnages «abominables» de voleurs, tel Robin des Bois (horreur, ils volent les riches) et par contre loue la loyauté des ninjas (made in Hollywood) qui eux assassinent honnêtement pour de l'argent. Intérêt : si vous aimez le thème 6/10, sinon 1/10.

Les Manuels du Maître

Si les Manuels pour les joueurs s'adressent à tous, ceux du MJ lui sont spécifiquement destinés, pour lui faciliter le travail ou lui donner des idées. Attention : en anglais, lire des conseils de jeu est plus difficile que lire des règles.

● **Campaign Sourcebook & Catacomb Guide.** On y trouve des conseils très généraux pour créer une campagne de jeu, gérer les personnages (et les joueurs) irritants, construire des «donjons». Pourquoi pas, mais il y a mieux avec *World Builder's Guidebook*. Intérêt : 5/10.

● **Castle Guide.** Un château qui tient la route, c'est très bien quand on joue à *Pendragon* ou même à *Birthright* (un AD&D où l'on gère des royaumes), mais c'est donner de la confiture aux cochons avec des aventuriers qui viennent tout casser ou juste visiter. Intérêt : variable selon vos joueurs ; pour les Irrécupérables : 3/10.

● **Le Catalogue des Armes et Équipements.** Dans un jeu où la moitié du temps se passe en combat, savoir à quoi ressemble armes et armures est primordial. Attention toutefois, les informations intéressantes de ce livret se retrouvent en grande partie soit dans le *Manuel complet du Guerrier*, soit dans *Combat & Tactiques*. Intérêt : 8/10, avec un des deux autres suppléments 2/10.

● **Les Dieux des Monstres, The Complete Book of Villains et The Complete Book of Necromancers.** Quitte à combattre des monstres, ou affronter des personnages pendables, autant qu'ils soient intéressants. Ces suppléments proposent de leur donner de la profondeur. Intérêt : 8/10 si vous aimez les histoires intelligentes, 1/10 si les personnages de vos joueurs frappent toujours avant de discuter (sauf peut-être pour les nécromanciens qui peuvent revenir d'entre les morts, hé ! hé !).

● **Creative Campaigning.** Vous en avez marre de jouer toujours les mêmes aventures ? Ce guide propose quelques idées originales. Petit problème : il vous oriente surtout vers les univers TSR. Alors pourquoi acheter un catalogue d'éditeur, même bien fait ? Intérêt : 1/10.

● **Sages and Specialists.** Pour ceux qui désirent faire appel à un apothicaire, un receleur, un forgeron, un cartographe, un guérisseur, etc. Achetez d'abord l'indispensable avant le superflu.

Le kit pour ceux qui privilégient l'ambiance

Toujours les trois livres indispensables (voir plus haut) plus : le *Manuel du Prêtre*, les *Manuels correspondant aux races choisies par les personnages*, le *Manuel du Druides* si vous avez un joueur druide. Plus le *Catalogue des Armes et Équipements*. Vous pouvez compléter par les *Dieux des Monstres*. Attention, si vous passez plus tard aux *Player's Options* certains titres de cette sélection deviendront inutiles. Prix de l'ensemble : environ 1500 F.

ABS et air bag, toutes les options !

À force d'empiler les suppléments, les possibilités de jeu, AD&D est devenu une véritable encyclopédie non classée, accessible seulement aux initiés. L'idée des *Player's Options* (en français : *Aide au Joueur*) est de permettre au meneur de jeu de customiser AD&D avec trois manuels supplémentaires : *Combat & Tactiques*, *Talents & Pouvoirs* et *Spells & Magic* (non traduit). Les options pour le meneur de jeu : *Campagnes de Haut Niveau* tenant plus de l'aide de jeu classique.

Chaque titre de cette collection propose un grand nombre de règles optionnelles, où le meneur de jeu est invité à puiser librement. La plupart des profils des Manuels complets peuvent être ainsi construits sur mesure, comme un Mecano, plutôt que choisis sur catalogue. Par contre, plus on prend d'options, plus le jeu se complique, plus la création de personnage est longue. Note pour les MJ : les personnages ainsi créés correspondent dès l'origine à un ancien 2^e ou 3^e niveau. À vous de prévoir les aventures en conséquence.

Temps moyen de création de personnage

(en ayant déjà lu et assimilé les suppléments)

Classe	AD&D	+ Manuels	Avec options complètes
Guerrier	20 mn	+10 mn	2 h 30
Voleur	30 mn	+10 mn	2 h
Prêtre	30 mn	+10 mn	3-4 h
Magicien	40 mn	+10 mn	3 h

Combat & Tactiques

AD&D, ça peut être simple comme un jet de dé. Tu jettes, tu réussis, tu touches. Mais c'est parfois frustrant pour le combattant de ne pouvoir rien faire d'autre que « moi vois, moi frappe », alors que le magicien a le choix entre Projectile magique, Boule de feu ou Éclair. C&T est là pour permettre de mieux détailler le combat. Le système est plutôt bien fait et bien expliqué, mais il ralentit notablement le jeu. Alors à vous de voir si cela en vaut la chandelle. Mon conseil : si vous désirez redonner un peu de punch aux combattants, essayez quand même, mais en évitant la localisation des coups critiques (autant acheter *Rolemaster* !). Mon interdit : bannissez l'usage (optionnel) des armes à feu.

Talents & Pouvoirs

Ce livre est le cœur même des *Player's Options*. On y aborde la notion de points de personnage (PP), qui sont ensuite utilisés dans tous les autres suppléments de la gamme. La création d'un personnage avec *Talents & Pouvoirs* se déroule de la manière suivante :

— Vous tirez vos six caractéristiques selon la méthode habituelle. Chacune des caractéristiques de base est ensuite utilisée pour deux sous-caractéristiques que l'on peut légèrement déséquilibrer. Ainsi un 16 en Force donnera un 14 en Force/Endurance (pour porter des poids) et un 18 en Force/Puissance (pour donner des coups plus efficaces). On voit tout de suite, et le système est fait pour, que cela revient à augmenter quasiment de 2 points les caractéristiques importantes.

— Vous choisissez votre race, avec ses avantages et défauts, chacune étant modifiable avec un premier lot de PP. On pourra choisir un Elfe spécifique, par exemple Elfe aquatique, ou bien le construire en choisissant ses avantages et défauts. Les Humains le peuvent également, mais ils garderont souvent leur PP pour améliorer leur classe de personnage.

— Après avoir choisi votre classe de personnage, il faut la bâtir de toutes pièces. Ainsi, un magicien ne sait pas lancer de sorts tant qu'il n'a pas acheté cette possibilité avec un nouveau lot de PP. Le nombre d'options étant très grand, on passe du temps à peser chaque choix. De plus, des restrictions librement consenties rapportent des PP supplémentaires pour choisir de nouveaux pouvoirs. Impossible ici de créer plusieurs personnages autour d'une table avec un seul livret. Prévoyez une séance spéciale avec chaque joueur.

— Enfin, vous choisirez grâce à un dernier lot de PP, des dons (chance, ambidextrie...), des compétences génériques ou martiales. Ces dernières offrent, pour le guerrier, un vaste choix de tactiques de combat.

Bref avec *Talents & Pouvoirs*, vous ne jouez plus tout à fait au même jeu (serait-ce la préfiguration de la 3^e édition d'AD&D ?). Un ouvrage que tout vieux meneur d'AD&D devrait consulter pour puiser du sang neuf !

Une remarque : si voleurs et prêtres semblent avoir peu d'options, le test montre qu'à la création, les choix sont variés ; ce qui est aussi plutôt vrai du combattant (qui choisira quand même souvent le même type de spécialisation). En ce qui concerne le magicien, malgré un choix très fourni d'options, certaines sont tellement avantageuses que tout lanceur de sorts sera tenté de les choisir. Un peu dommage !

Bonus : pour aider à cette création *Casus Belli* propose une feuille de personnage (voir CB n° 89 ou notre site Internet).

Spells & Magic

Ce supplément (non traduit) continue à peaufiner les lanceurs de sorts. Les diverses propositions et les systèmes de magie alternatifs sont attrayants et apportent autant à la technique qu'à l'univers de jeu. La puissance des magiciens (notamment avec la notion de sort de signature, un sort choisi par le magicien pour être plus performant avec lui) en est encore accrue, alors qu'ils étaient déjà la classe la plus puissante d'AD&D. Pour les prêtres, l'équilibre semble préservé. A ne conseiller qu'aux meneurs de jeu les plus expérimentés et précautionneux.

Campagnes de haut niveau

La première partie du supplément est intéressante puisqu'elle donne des conseils pour éviter les jets de dés inutiles (valable pour n'importe quel jeu de rôle). Pour tous les MJ donc. Par contre, les sorts de niveau 10 et autres règles valables pour les personnages supérieurs au 20^e niveau me paraissent dispensables (enfin, après douze ans de jeu, et n'ayant jamais dépassé le 13^e niveau, je ne suis peut-être pas très bon juge !).

Le kit pour les bricoleurs

Toujours les trois livres de base (voir plus haut) plus : les trois livres d'Options pour joueur et le *Manuel du Prêtre*. Si vous désirez construire votre univers de jeu, je vous conseille *World Builder's Guidebook*.

Mes choix d'options : les nouvelles règles de combat (T&C), la spécialisation et la maîtrise des armes accrues (T&C), le système simple de coups critiques (T&C), les classes de personnages construites avec des points de personnage (T&P, sauf magicien avec S&M), le nouveau système de compétences (T&P), les points de sorts (pour les magiciens uniquement, S&M). Mon interdit : construire avec le système optionnel des personnages multiclassés, tout le système d'avantages/inconvénients étant alors contourné et les personnages trop déséquilibrés. Un personnage multiclassé est possible, mais avec les « anciennes » règles. Prix de l'ensemble : environ 1600 F.



Algrak est un Nain des profondeurs, handicapé par le soleil mais difficilement détectable dans l'obscurité. C'est un voleur de 1^{er} niveau qui trouve et désamorce les pièges avec une rare maestria. Il sait lire et lancer (difficilement) des sorts de magiciens écrits sur parchemin. Il a 8 points de vie.

Avec Player's Options.

- **Book of Artifacts.** Les artefacts sont des objets magiques extrêmement puissants. Utile uniquement à haut niveau et si vous désirez créer vos aventures.
- **World Builder's Guidebook.** Ce livret vous guide, pas à pas, dans la création d'un univers de jeu complet : approche du type de campagne, de planète, continents et géographie générale, politique et sociologie, cités et provinces, et enfin histoire et mythologie. L'une des plus belles réussites de TSR.
- **Encyclopedia Magica et Wizard's Spell Compendium.** Chaque titre comprend quatre volumes qui fournissent la liste de tous les objets magiques (pour le premier) et tous les sorts de magicien (pour le second), jamais publiés pour AD&D. Une référence et une source d'informations pour meneur de jeu confirmé.
- **Les guides « historiques ».** Ils indiquent comment jouer à AD&D chez Charlemagne, dans la Rome antique, voire à la Renaissance. Sans intérêt, sauf pour le MJ qui ne peut pas concevoir que l'on puisse jouer à autre chose qu'à AD&D.
- **Les recueils de monstres supplémentaires.** À acheter quand vous aurez épuisé ceux du *Bestiaire Monstrueux*. Soyez imaginatif avant de chercher l'exhaustivité.
- **Les classes optionnelles.** *Shaman* permet de jouer les chamans. Intéressant, mais le principal est déjà repris dans *Spells & Magic*. *Chronomancer* est consacré aux magiciens qui jouent avec le Temps. Une notion intéressante mais très difficile à maîtriser.
- **Den of Thieves et College of Wizardry.**

Vous avez besoin d'une guilde de voleurs pour que vos personnages aient des contacts louches ou s'entraînent à la cambriole ? Ou bien d'une école de magiciens pour que vos lanceurs de sorts prennent des cours du soir ? Deux bonnes aides de jeu génériques, adaptables à tout univers, avec des PNJ complets et quelques synopsis d'aventures. Pas indispensables mais très agréables à utiliser.

Bon mais moi j'achète quoi ?

- Vous êtes débutant : achetez juste les trois livres de base. Vous aurez de quoi jouer quelques années.
- Vous voulez juste changer l'esprit du jeu : procurez-vous deux ou trois *Manuels complets* selon vos besoins.
- Vous avez fait le tour d'AD&D ancienne formule : essayez les *Player's Options*, peut-être retrouverez-vous la « magie » de la découverte avec ce bon vieux jeu. Option à choisir également si vous avez l'âme d'un créateur d'univers.
- Enfin, plutôt que d'acheter un supplément moyennement utile, je conseillerais plutôt, si votre budget n'est pas extensible, de faire acheter un *Manuel des Joueurs* à chaque personnage lanceur de sorts. Vos parties seront plus fluides, et les joueurs y prendront plus de plaisir.



Et pour quelques dollars de plus !

Pour compléter les règles de base, il existe encore d'autres produits. Ce sont :

- **Recueil de Magie.** TSR le considère comme quasi indispensable, il contient nombre de sorts et d'objets magiques repris dans de nombreux autres ouvrages. On y trouve aussi quelques règles optionnelles de magie. À mon avis il est un peu utile, sans plus.
- **Mythes & Légendes.** Recueil de mythologies, il présente des panthéons classiques (grec, égyptien, etc.).

Le catalogue complet commenté



LÉGENDES

Quand le titre est en anglais, il n'y a pas de version française. Quand le titre est en français, il est suivi du nom du supplément en anglais.

‡ : épuisé (essayez les petites annonces)

* : non disponible, en réimpression dans 2d6 mois.

L'année à la suite du supplément est l'année de parution américaine. La mention CB n°XX mentionne une critique courte parue dans Casus Belli.

LIVRES DE BASE

Manuel des Joueurs (*Player's Handbook*, 1995). Prix indicatif : 249 F.

Guide du Maître (*Dungeon Master Guide*, 1995). Prix indicatif : 213 F.

Bestiaire Monstrueux (*Monstrous Manual*, 1993). Prix indicatif : 230 F.

CD-Rom AD&D : Core Rules, 1996. Pour IBM PC, contient les trois livres de base, plus *Tome of Magic*, avec un programme de création de personnage (mais qui ne tient compte ni des *Manuels complets*, ni des *Player's Options*). Prix indicatif : 350 F.

ACCESSOIRES

Écran du Maître de Donjon (différent en anglais et français). Prix indicatif : 90 F.
Feuilles-Dossier pour Personnages. Prix indicatif : 90 F.

LES « OPTIONNELS DE BASE »

Recueil de Magie ; CB n° 77 (*Tome of Magic*, 1991). Prix indicatif : 150 F.
Mythes & Légendes (*Legends & Lore*, 1990). Prix indicatif : 170 F.
Book of Artifacts ‡. Intégré dans *Encyclopedia Magica*. Prix indicatif : 150 F.

LES « MANUELS COMPLETS » POUR JOUEUR (de 140 à 190 F)

Le Manuel complet du Guerrier (*The Complete Fighter's Handbook*, 1989 ; CB n° 55).

Le Manuel complet du Voleur * (*The Complete Thief's Handbook*, 1989 ; CB n° 58).

Le Manuel complet du Prêtre * ; CB n° 82 (*The Complete Priest's Handbook*, 1990).

Le Manuel complet du Magicien ; CB n° 82 (*The Complete Wizard's Handbook*, 1990).

Le Manuel complet des Psioniques (*The Complete Book of Psionics*, 1991 ; CB n° 63).

Le Manuel complet des Nains * (*The Complete Book of Dwarfes*, 1991).

Le Manuel complet du Barde (*The Complete Bard's Handbook*, 1992).

Le Manuel complet des Elfes ; CB n° 92 (*The Complete Book of Elves*, 1992).

Le Manuel complet des Gnomes et des Petites-Gens (*The Complete Book of Gnomes & Halflings*, 1993).

Le Manuel complet des Humanoïdes ; CB n° 94 (*The Complete Book of Humanoids*, 1993).

Le Manuel complet du Rôdeur (*The Complete Ranger's Handbook*, 1993).

Le Manuel complet du Paladin (*The Complete Paladin's Handbook*, 1994).

Le Manuel complet du Druide ; CB n° 111 (*The Complete Druid's Handbook*, 1994).

The Complete Barbarian's Handbook, 1995.

The Complete Ninja's Handbook, 1995.

LA SÉRIE « OPTION'S »

Aide au Joueur : Combat & Tactiques (*Player's Option : Combat & Tactics*, 1995 ; CB n° 89). Prix indicatif : 199 F.

Aide au Joueur : Talents & Pouvoirs (*Player's Option : Skills & Powers*, 1995 ; CB n° 89). Prix indicatif : 199 F.

Player's Option : Spells & Magic, 1996. Prix indicatif : 160 F.

Les Choix du Maître du Donjon :

Campagnes de Haut Niveau (*DM Option : High-Level Campaigns*, 1995). Prix environ : 190 F.

MANUELS POUR LE MAÎTRE DU DONJON (de 110 à 180 F)

Campaign Sourcebook & Catacomb Guide ‡, 1990 ; CB n° 63.

Castle Guide ‡, 1990 ; CB n° 63.

Le Catalogue des Armes et Équipements (*Arms and Equipment Guide*, 1991).

Les Dieux des Monstres ; CB n° 86

(*Monster Mythology*, 1992).

Creative Campaigning ‡, 1993 ; CB n° 74.

The Complete Book of Villains, 1994.

The Complete Book of Necromancers ‡, 1995.

Sages and Specialists, 1996.

World Builder's Guidebook ‡, 1996.

LES OUVRAGES DE RÉFÉRENCE (de 160 à 190 F)

The Magic Encyclopedia ‡, Vol. I, 1992 ; Vol. II, 1993 (remplacée et complétée par *Encyclopedia Magica*).

Encyclopedia Magica, Vol. I (A-D), 1994 ; Vol. II (D-P), 1995 ; Vol. III (P-S), 1995 ; Vol. IV (S-Z and Index), 1995.

Wizard's Spell Compendium, Vol. I, 1996 ; Vol. II, 1997 ; Vol. III, 1998.

RECUEILS DE MONSTRES (environ 140 F)

Monstrous Compendium ‡, Vol. 1, 1989 ; Vol. 2, 1989.

Monstrous Compendium ‡ : *Outer Planes Appendix*, 1991 ; *Fiend Folio Appendix*, 1992.

Monstrous Compendium Annual, Vol. One ‡, 1994 ; Vol. Two ‡, 1995 ; Vol. Three, 1996.

GUIDES DE CAMPAGNES « HISTORIQUES » (de 110 à 140 F)

Vikings Campaign Sourcebook, 1991.

Charlemagne's Paladins Campaign Sourcebook, 1992.

Celts Campaign Sourcebook, 1992.

A Mighty Fortress Campaign Sourcebook ‡, 1992 (Renaissance et mousquetaires).

The Glory of Rome Campaign Sourcebook, 1993.

Age of Heroes Campaign Sourcebook, 1994 (mythologie grecque).

The Crusades Campaign Sourcebook, 1994.



SUPPLÉMENTS DIVERS

Optional Game Accessory : Chronomancer ‡, 1995 ; CB n° 91. Prix indicatif : 90 F.

Optional Game Accessory : Shaman, 1995 ; CB n° 92. Prix indicatif : 90 F.
Den of Thieves ‡, 1996. Prix indicatif : 150 F.
College of Wizardry, 1998. Prix indicatif : 150 F.

ACCESSOIRES DIVERS

● **Des écrans pour chaque type de personnage** ‡ : *Fighter's Screen*, 1994. *Priest's Screen*, 1994. *Thief's Screen*, 1994. *Wizard's Screen*, 1994. Intérêt quasiment nul.

● **Des sets de dés avec un mini écran** (voir ci-dessus) et des feuilles de perso pour chaque type de personnage ‡ : *Fighter's Player Pack*, 1994. *Priest's Player Pack*, 1994. *Thief's Player Pack*, 1994. *Wizard's Player Pack*, 1994. Intérêt nul sauf pour faire un cadeau.

● **Des petites fiches de monstres** ‡, avec dessin d'un côté et caractéristiques de l'autre : *Monster Cards*, sets 1 à 4, 1982. Une bonne idée, malgré les dessins moyens. Difficile à trouver, dommage que cela n'ait pas marché.

● **Des petites fiches résumant des sorts, des pouvoirs d'objets ou des classes de persos** : *Wizard Spell Cards*, 1992 ; CB n° 70. *Deck of Priest Spells*, 1992. *Deck of Magical Items*, 1993. *Deck of Psionic Powers*, 1994. Laid et inutile, achetez plutôt un *Manuel des Joueurs* supplémentaire. Prix indicatif : 130 F.

● **Des petites fiches avec des propositions de rencontres ou de situations pour créer ou pimenter des aventures** : *Deck of Encounters*, sets 1 et 2, 1994. *Cardmaster Adventure Design Deck*, 1993. Les *Decks of Encounters* sont laids mais peuvent donner des idées, le *Cardmaster* est réservé aux enfants de quatre ans qui parlent anglais couramment.

Zartek est un magicien humain de 1^{er} niveau. Il ne mange pas de poisson, ne boit pas d'alcool ; les chiens, chats et chevaux lui vouent une haine féroce. Mais Zartek n'en a cure, il a 11 points de vie et lance 4 Projectiles magiques par jour, avec une puissance équivalente à un 3^e niveau de magicien (possible avec *Spells & Magic* seulement).

Avec *Player's Options*.

Les prévisions pour 1998

EN ANGLAIS

— Le dernier *Wizard's Spell Compendium* (vol. IV) en septembre.

— *Dungeon Builder's Guidebook* en mai. Espérons qu'il égalera le *World Builder's Guidebook* (TSR étant capable du meilleur comme du pire).

— CD-Rom AD&D Vol. II ; en juillet : contiendra les *Complete Manuals* et les *Player's Options*.

— *Monstrous Compendium Annual* vol. 4 en décembre.

EN FRANÇAIS

— Le Livre des Artefacts (*Book of Artifacts*).

Avant la fin de l'année.

— Le Manuel complet du Barbare (*The Complete Barbarian's Handbook*). Ces jours-ci.

— Les Choix du Maître du Donjon : Campagnes de Haut Niveau (DM Option : High-Level Campaigns). Dans l'année.

— *Player's Option : Spells & Magic*. En 1999.



Dernière minute :

Descartes annonce pour 1998 une boîte de base d'AD&D, qui reprendra les règles principales des trois livres essentiels pour un prix plus modique. Et enfin, toujours pour 1998, la traduction de *Night Below*, une grande campagne qui mène des personnages débutants jusqu'à haut niveau.

Pierre Rosenthal
illustration : Thierry Ségur et Christopher



p. 36

Une vie moins routinière

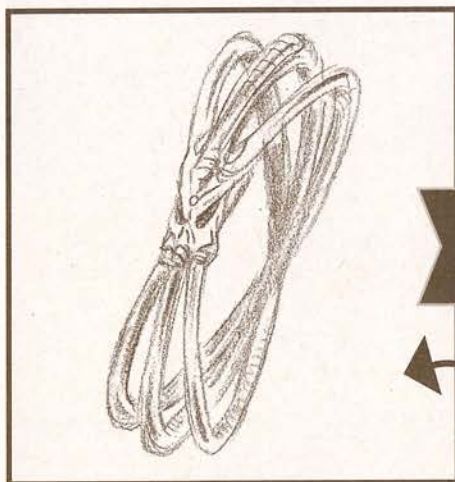
POUR SHADOWRUN



p. 40

Morte soirée

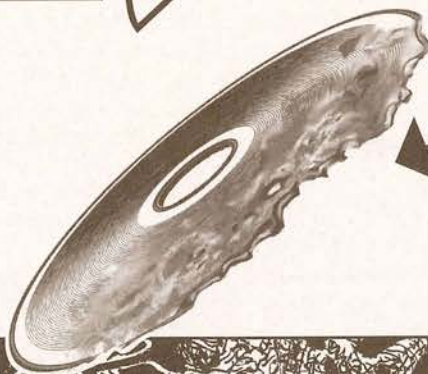
POUR HYSTOIRE DE FOU



p. 44

Troubles dans l'asile

POUR AD&D 2



p. 48

Ghost

POUR POLARIS



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR VAMPIRE : LA MASCARADE
Son et lumière à Chenonceaux

SHADOWRUN



Une vie moins routinière

Ce scénario est directement lié au background « Shadowhunt » présenté p. 76. L'aventure, qui se conclut par la possibilité pour les PJ de devenir des shadowhunters, a pour objectif de les mettre nez à nez avec certains éléments

du contexte, tout en testant leurs réactions et leur sens moral.

Seront-ils dignes de rejoindre la SEAL ? Le scénario prend pour cadre le domicile des shadowrunners (Seattle, par défaut), mais il peut se transposer très facilement dans n'importe quelle grande ville.



Le portail de Seattle

Les dernières études de la SEAL ont conclu qu'un portail pourrait se trouver en plein cœur de la ville de Seattle, dans un ancien cimetière indien, lieu de très forte concentration magique. Pour vérifier sa présence et éventuellement le sceller, l'organisation a dépêché une équipe de trois shadowhunters sur le site, transformé en usine depuis 2054 et abandonné depuis. Arrivés sur place, les shadowhunters ont découvert la présence effective d'un portail, prêt à vomir ses hordes d'Abominations. Le hic, c'est que l'une d'elles, un éclaireur dénommé Shazz, était déjà là. L'affrontement qui s'ensuivit fut d'une rare violence. Des trois shadowhunters, seule la rouquine Diaz s'en est sortie. Ses compagnons, Liam, un troll, et Amy, une asiatique, ont péri sous les assauts d'une créature à la vivacité prodigieuse. Diaz n'a dû la vie sauve qu'à sa lucidité, qui l'a incitée à déguerpir quand il était encore temps. Dans sa fuite, elle a envoyé un signal au labocoptère, qui l'a rappelée aussitôt. Au vu de la situation critique, de nouvelles Abominations étant sur le point de se matérialiser dans la ville, la jeune femme a demandé l'autorisation de faire appel à des non-shadowhunters, pour la protéger le temps de sceller le portail. Comme le labocoptère se trouve très loin de Seattle et que les plus proches shadowhunters ne pourraient de toute manière pas arriver à temps, la SEAL a accepté sa proposition, sans omettre de faire les recommandations d'usage en matière de discrétion.

L'aventure commence au moment où, espérant rapidement trouver les individus idoines, Diaz pénètre dans le bar le plus proche, le *Reno's*, à quelques pâtés de maison de l'usine désaffectée. Elle ignore que l'Abomination est déjà à ses trousses.

Introduction

En ce soir printanier du 28 mars 2058, le thermomètre affiche une température relativement clémente pour Seattle. Les PJ ont décidé d'occuper la soirée à ce qu'ils savent le mieux faire avec les runs : la tournée des bars ! Ils ont choisi de commencer par le *Reno's*, un bar souvent fréquenté par les shadowrunners. Situé à l'angle de Battery Street et de la 4th Avenue, à quelques blocs seulement du Space Needle, le *Reno's* est réputé pour ses délicieux plats d'origine sioux, pueblo et aztlan... et pour ses margaritas ! Le propriétaire, un certain Reno Pyatt, est absent ce soir, et c'est un troll du nom de Buddy qui assure l'intérim... et le service d'ordre. Mis à part un petit groupe d'énergumènes braillards affalés au comptoir, l'ambiance est plutôt calme. Plus que d'ordinaire, en fait. La clientèle semble comme intimidée. Les PJ ont remarqué, par exemple, un homme d'âge mur, certainement un corpo si l'on en juge par son impeccable costume trois pièces, lever la main à plusieurs reprises, depuis bientôt une demi-heure, sans être parvenu à passer sa commande. Il semble que les énergumènes en question soient la cause de cette timidité générale. À y regarder de plus près, les sept individus ne paraissent pas être des habi-

tués. Leurs dégaines de gangers et leurs couleurs vert et or rappellent quelque chose aux PJ. Un test d'Étiquette (La Rue) de seuil 3 les conforte dans leurs soupçons : ces hommes font certainement partie du redoutable gang des Cutters, qui sévit dans le centre de Seattle. Apparemment, Buddy doit les connaître, car les gangers ne sont pas admis dans l'établissement en temps ordinaire. Quoi qu'il en soit, eux ne semblent vraiment pas mal à l'aise, et il est clair qu'ils ont encore plus bu que les PJ.

Entrée en matière

L'attention du groupe est déviée au moment où entre une sculpturale jeune femme rousse, tatouée de la tête aux pieds, aux vêtements quelque peu déchirés, et portant un katana dans le dos. Son bras gauche est en écharpe, le bandage laissant apparaître une tache rougeâtre qui ne peut être que du sang.

Sans se soucier des regards étonnés qui la déshabillent littéralement, la jeune fille scrute attentivement la clientèle du bar. Elle cherche visiblement quelque chose, mais se fait très vite aborder par les loubards du comptoir. Sans s'attarder en préliminaires, deux d'entre eux se mettent à peloter la belle, qui se débat et réagit en faisant exploser le nez de l'un des goujats d'un vigoureux et surtout très rapide coup de tête. La réaction des gangers ne se fait pas attendre. Ils se mettent à plusieurs pour la maîtriser et la tirer en direction des toilettes. Il serait peut-être temps que les PJ interviennent, car personne d'autre ne semble

décidé à venir en aide à la pauvre jeune femme. Qu'ils agissent ou pas, les PJ remarquent une petite fille qui entre dans le bar au moment même où la rouquine est entraînée dans les WC. Si les PJ rejoignent Diaz, l'altercation avec les Cutters a lieu dans les toilettes. S'ils restent attablés, ce qui n'est pas très noble, la femme tatouée réussit malgré tout à échapper provisoirement à ses agresseurs et se précipite vers la table des PJ, en leur disant : « Je vous engage ! Vous serez bien payés... Nous réglerons les détails plus tard, mais la mission est simple et elle commence tout de suite : il faut me protéger ! Et éviter de me poser de questions indiscrettes... ». Si les PJ acceptent de s'impliquer dans les problèmes de la demoiselle, l'altercation avec les gangers semble inévitable, leurs arguments se limitant à un : « Eh, les gars, déconnez pas... On veut juste s'occuper de notre copine... »

Au cours du combat qui s'ensuit, deux Cutters sortent des pistolets. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le *Reno's* est mis sens dessus dessous. Au moment où les balles commencent à siffler, la plupart des clients se ruent vers la sortie, tandis que d'autres se couchent à terre. Buddy, qui s'est pris une balle perdue, n'est pas en état d'intervenir. L'affrontement prend fin d'une curieuse manière : un étrange projectile, sorte de chaise déformée et mélangée avec des morceaux de verres et de bouteilles, suit une trajectoire aérienne ellipsoïdale avant de se diriger droit sur la nuque de la jeune femme. Mais dans le feu de l'action, un Cutter s'interpose involontairement et se fait transpercer par le projectile. Cet événement impressionnant a pour conséquence d'interrompre immédiatement les attaques des gangers, qui se précipitent dehors, dans la frénésie générale. Diaz, pour sa part, n'a rien vu, occupée qu'elle est à entraîner les PJ à quitter les lieux. Au moment de sortir, les shadowrunners ont juste le temps de remarquer (test d'Intelligence de seuil 4) le cadavre de la petite fille, livide, les yeux révulsés. Ce n'est, bien sûr, pas la seule victime de la soirée, mais son aspect étrange, combiné au fait qu'il s'agisse d'une enfant, risque de troubler les PJ. S'ils font remarquer le corps à Diaz, ou s'ils lui parlent de l'attaque volante dont elle a failli être victime, elle se contente d'un : « Meeeeerde ! » peu évocateur. Diaz vient de comprendre que l'Abomination l'a suivie et qu'elle a changé de corps.

Le parcours de Shazz

Shazz est une Abomination de la même famille que celle capturée par Doc Grayson. Sa particularité est de sentir la proximité de ses « cousines ». Du coup, Shazz peut détecter la présence de n'importe quel shadowhunter, qui, par l'intermédiaire de ses technotattoos, dispose de parties vivantes d'Abomination. Grâce à ce pouvoir (inconnu de Diaz), le monstre peut traquer sa proie très facilement. Shazz a ainsi volontairement pris le risque de s'éloigner du portail pour poursuivre la shadowhunter, car il a senti qu'il n'y avait pas d'autres ennemis dans les environs. Son espoir est d'éliminer Diaz, ce qui assurera au portail le délai nécessaire pour fonctionner jusqu'à l'arrivée de la prochaine fournée d'Abominations. Il sera temps, alors, de surveiller en permanence le passage magique, voire d'entamer un rituel d'agrandisse-

ment qui le transformerait en un portail majeur, capable de laisser passer des créatures encore plus puissantes.

Peu après le premier combat contre les shadowhunters, Shazz a investi le corps de la première personne qui passait à proximité de l'usine : une petite fille. C'est sous cette apparence que sa traque a commencé, l'amenant jusqu'au *Reno's*. Arrivée sur place, l'Abomination a changé de corps au cours de la confusion qui régnait, prenant celui d'un des clients du bar, plus puissant et surtout plus passe-partout que celui d'une enfant. Juste après ce transfert, Shazz a aperçu Diaz prenant une nouvelle fois la fuite, cette fois accompagnée de plusieurs alliés. Ce changement de données l'a contraint à renoncer à la traque pour retourner au plus vite au portail, où l'arrivée de nouvelles Abominations est imminente. En s'y rendant, Shazz croise un groupe d'enquêteurs de Saeder Krupp, venu examiner les lieux du remue-ménage du *Reno's*. Les investigateurs de la corporation, toujours sur les traces de Grayson, ont eu vent d'un témoignage faisant état d'une très étrange manipulation télékinésique, et surtout, d'une fille recouverte de tatouages. Une nouvelle fois, Shazz a changé de corps, pour prendre celui de l'un des enquêteurs. Feignant de trouver des indices au *Reno's*, l'Abomination a mis ses « collègues » sur la piste de l'usine désaffectée où se trouve le portail. Shazz s'attend à y retrouver Diaz et ses anges gardiens. Mais cette fois, il n'est plus seul ! Son objectif principal est d'empêcher la shadowhunter de fermer le portail, au moins jusqu'à l'arrivée des nouvelles Abominations.

Denny Park

Plutôt que de se rendre immédiatement dans l'usine, où elle craint de retrouver l'Abomination, Diaz préfère s'arrêter au parc situé juste à côté, Denny Park, afin de faire le point avec les shadowrunners, se soigner et s'équiper.

Denny Park est un espace vert admirablement bien entretenu. Des pins, des fleurs parfumées et même un petit bassin offrent aux visiteurs la possibilité de se détendre durant la journée, en essayant d'oublier le stress de la ville. S'asseyant sur un banc en thermoplastique, Diaz refait le bandage de son bras gauche, qu'elle avait visiblement appliqué à la va-vite. Puis, se tournant vers les PJ, elle leur explique exactement, si ce n'est déjà fait, ce qu'elle attend d'eux (voir plus haut). En gage de confiance, elle leur remet immédiatement la somme qu'elle se propose de leur offrir pour cette mission de protection rapprochée : un peu plus de 5 000 nuyens par personne. C'est tout ce que contient son créditube.

Le calme...

Les moments qui suivent sont les premiers où les PJ peuvent un peu discuter avec leur mystérieux employeur. À partir de ce moment-là, votre talent « langue de bois » va être mis à rude épreuve ! Vous allez devoir répondre aux questions que ne manqueront pas de poser les PJ (malgré les recommandations de Diaz), sans révéler quoi que ce soit de compromettant pour la SEAL. Toute la difficulté sera d'y parvenir sans exaspérer les joueurs. Il ne faut rien leur révéler de fondamental,

et laisser au contraire leur imagination travailler. Diaz est consciente du problème, cela dit, et peut parfaitement lâcher un : « Croyez-moi, j'aimerais que vous n'ayez jamais à connaître le but de mes agissements. Cela signifierait que ma mission est terminée. Sachez, en tout cas, que je marche à la confiance. Et surtout, que je ne bosse pas pour une corpo ! »

Tout en parlant aux shadowrunners, Diaz continue à se préparer. Détachant un étrange coffret métallique qui était fixé sur son dos, dissimulé jusque-là par ses vêtements, elle compose un code (qu'elle cache aux PJ), qui déclenche son ouverture. Elle en sort des bottes et des gants massifs, qu'elle enfle délicatement. Si les PJ cherchent à savoir à quoi servent exactement ces accessoires, la rousse répond en souriant que, par chez elle, la mode est aux gros gants et aux grosses bottes. Le sourire est adressé à un PJ masculin, que vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement. Même si Diaz est une femme psychologiquement forte, les récents événements l'ont éprouvée nerveusement (on le serait à moins !), et elle ressent le besoin légitime de se reposer sur quelqu'un. L'attirance qu'elle a pour l'un des PJ correspond sans doute à cet état de fait. Essayez, en tout cas, de la faire ressentir au cours des dialogues qui se nouent entre les PJ et leur mystérieuse commanditaire.

Il est déjà temps de repartir. Sur le chemin qui mène à l'usine désaffectée, en traversant Denny Way, les PJ repèrent un attroupement, un peu plus bas sur l'avenue. S'ils s'y rendent, ils découvrent un cordon établi par la Lone Star pour tenir à l'écart les badauds. Un cadavre gît par terre. Un jet d'Intelligence de seuil 5 rappelle aux PJ qu'il ont déjà vu cet homme quelque part... Mais oui, c'est « le type qui n'arrivait pas à se faire servir au *Reno's* ». Le mort présente une attitude étrange, le visage figé dans un rictus horrible, les yeux révulsés et un filet de bave lui coule de la commissure des lèvres jusqu'au menton. Rapidement, la Lone Star disperse la foule.

Il est minuit et quart lorsque les shadowrunners et Diaz arrivent à la fameuse usine, à l'angle de Denny Way et de la 7th Avenue. Les PJ originaires de Seattle reconnaissent sans problème une ancienne usine de traitement de déchets, de recyclage et d'incinération. Elle avait été construite en plein centre ville, car elle était censée ne pas polluer et ne dégager aucune odeur. Mais comme, malheureusement, la théorie ne suit pas toujours la pratique, il s'est avéré que l'usine dégageait une épouvantable puanteur dans tout le voisinage, ce qui a entraîné sa reconstruction dans les Barrens (!). Après bientôt quatre ans, l'odeur persiste encore à l'intérieur du local. Même les squatters évitent les lieux. Un test d'Étiquette (Tribus) contre un seuil de 4 permet de se souvenir de ce que les Indiens de Salish-Shidhe racontent à ce sujet : les esprits se seraient arrangés pour éloigner les hommes du lieu sacré et lui rendre sa tranquillité.

En s'approchant du portail, invisible aux yeux des PJ, ces derniers constatent qu'une gemme incrustée sur le gant droit de Diaz se met à luire d'une lueur rouge de plus en plus intense. Mais surtout, les shadowrunners découvrent deux nouveaux cadavres ! Un troll et une asiatique gisent à terre. Décidément, il régne ce soir un parfum

Diaz



photos des cadavres, et filment le groupe des shadowrunners. Apercevant Diaz, ils tentent aussitôt de s'en approcher. Si les PJ s'interposent, les corpos de SK demandent à parler à la fille. Tous les investigateurs, sauf un, resté en arrière, semblent s'y intéresser. L'investigateur en retrait est bien entendu Shazz, qui se concentre sur une fusion télékinésique. Pendant que les PJ sont occupés à discuter, il fait fusionner des tuyaux, des planches de bois et un vieil extincteur. L'étrange projectile effectue un demi-cercle en l'air, prenant de la vitesse avant de se diriger droit sur Diaz. Les PJ ont une occasion chacun de tirer (et de le détruire automatiquement) avant qu'il atteigne sa cible.

Juste après ces tirs, le combat éclate. Les investigateurs de SK sortent leurs armes. Au cours de l'affrontement qui suit, les PJ constatent vite qu'un de leurs adversaires n'est pas tout à fait ordinaire : premièrement, sa vitesse de réaction est fulgurante. Ensuite, il semble maîtriser des pouvoirs étranges,

comme les déplacements aériens d'objets fusionnés. En plus de cela, il émane de lui une aura maléfique qui les glace au plus profond d'eux-mêmes. L'Abomination utilise son pouvoir Peur sur au moins deux PJ. N'oubliez pas non plus qu'elle est totalement immunisée contre la magie et que seules les armes ou les munitions en orichalque lui occasionnent des dégâts normaux, les autres armes voyant leur code de dégâts diminuer d'un niveau (G devenant M, par exemple). À un moment donné, effectuez un test de Détection d'Abomination pour Diaz, contre un seuil de 7 (le Seuil de détection de Shazz). S'il est réussi, décrivez la shadowhunter qui pâlit, avant de se retourner et de continuer son rituel. S'adressant aux PJ, elle leur ordonne de concentrer toutes leurs attaques sur « l'homme de l'arrière ».

Diaz ne combat pas tant qu'elle conserve l'espoir de refermer le portail. Si les PJ parviennent à tuer l'Abomination, la shadowhunter finit son rituel et scelle définitivement le portail avant l'arrivée des nouvelles créatures. Mais si, au cours de l'affrontement, elle est distraite par ses ennemis ou blessée, le rituel s'interrompt et tout est à recommencer. Comprenez qu'il sera trop tard pour prévenir l'arrivée des Abominations, la rouquine se lance corps et âme dans la bataille, utilisant contre Shazz les 5 tirs de laser qui lui restent dans son gant droit. Ce soutien devrait permettre aux PJ d'en venir à bout. Quant aux hommes de Saeder Krupp, arrangez-vous pour qu'ils périssent, l'Abomination pouvant, par exemple, leur régler leur compte au moment où ils réalisaient que leur ami n'avait pas un comportement tout à fait normal.

À l'issue du combat, si Diaz n'a pas pu fermer le portail, elle invite les PJ à quitter

les lieux au plus vite, surtout s'ils sont blessés. Elle prend même le temps de les prévenir que quelque chose de dangereux va se produire. Si les PJ restent malgré tout, ils voient apparaître trois nouvelles Abominations peu de temps après. À eux de voir s'ils essayent de les vaincre (inutile de dire que leurs chances sont minimes), ou s'ils préfèrent fuir. Reprenez les attributs de Shazz pour définir les Abominations, si besoin est. Quoi qu'il en soit, Diaz quitte les lieux après ce rude combat. Si le portail n'a pas été fermé, elle se fait une raison, estimant qu'il n'est pas réaliste de vouloir affronter une nouvelle vague d'Abominations. Mieux vaut revenir plus tard, avec une autre équipe de shadowhunters.

Avant de disparaître, elle veille à détruire les appareils photo, les caméras et les enregistreurs des investigateurs de SK, puis fait ses adieux aux PJ, en leur jurant de les recontacter un jour. Elle adresse un ultime clin d'œil au PJ qu'elle apprécie particulièrement.

Épilogue

Les PJ ont marqué favorablement l'esprit de Diaz. Certains plus que d'autres, sans doute. Mais il reste pourtant une ultime épreuve pour vérifier s'ils sont vraiment dignes de devenir des shadowhunters. C'est ainsi que les PJ sont contactés, quelques heures à peine après ces événements, par un mystérieux M. Johnson, qui leur fixe rendez-vous au *Tam's under the Needle*, un restaurant très proche des lieux de leur dernier combat. Ils peuvent gagner beaucoup d'argent, leur promet-il. Si les PJ se rendent sur place, vous devrez prendre les joueurs un par un, séparément. Décrivez alors un nain (il s'agit de Grayson), entouré d'une dizaine de gorilles, revêtant tous exactement le

... avant la tempête !

Les investigateurs ne cherchent visiblement pas à se cacher. Leurs uniformes exhibent ostensiblement le sigle « SK » de Saeder Krupp. Et leurs lunettes noires ne les rendent vraiment pas discrets. Aussitôt sur les lieux, ils prennent des

photos des cadavres, et filment le groupe des shadowrunners. Apercevant Diaz, ils tentent aussitôt de s'en approcher. Si les PJ s'interposent, les corpos de SK demandent à parler à la fille. Tous les investigateurs, sauf un, resté en arrière, semblent s'y intéresser. L'investigateur en retrait est bien entendu Shazz, qui se concentre sur une fusion télékinésique. Pendant que les PJ sont occupés à discuter, il fait fusionner des tuyaux, des planches de bois et un vieil extincteur. L'étrange projectile effectue un demi-cercle en l'air, prenant de la vitesse avant de se diriger droit sur Diaz. Les PJ ont une occasion chacun de tirer (et de le détruire automatiquement) avant qu'il atteigne sa cible.

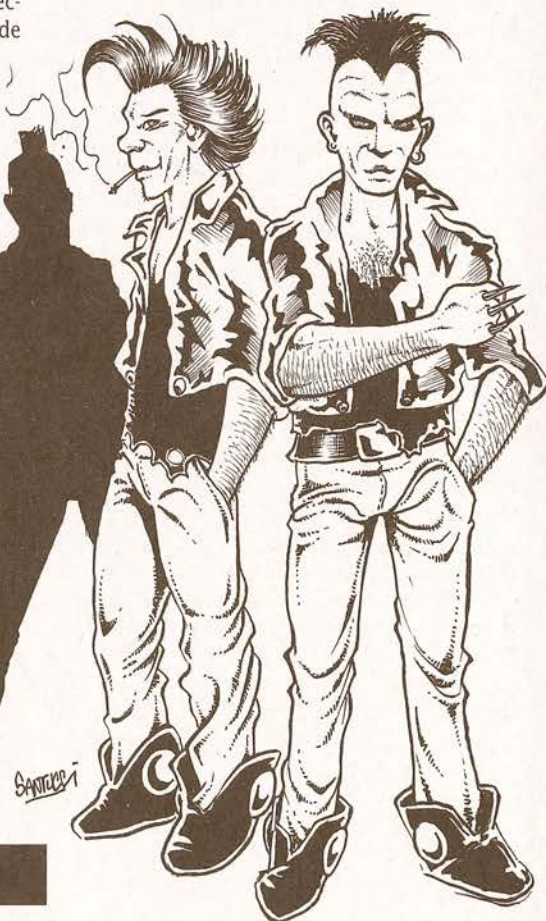
Juste après ces tirs, le combat éclate. Les investigateurs de SK sortent leurs armes. Au cours de l'affrontement qui suit, les PJ constatent vite qu'un de leurs adversaires n'est pas tout à fait ordinaire : premièrement, sa vitesse de réaction est fulgurante. Ensuite, il semble maîtriser des pouvoirs étranges,

comme les déplacements aériens d'objets fusionnés. En plus de cela, il émane de lui une aura maléfique qui les glace au plus profond d'eux-mêmes. L'Abomination utilise son pouvoir Peur sur au moins deux PJ. N'oubliez pas non plus qu'elle est totalement immunisée contre la magie et que seules les armes ou les munitions en orichalque lui occasionnent des dégâts normaux, les autres armes voyant leur code de dégâts diminuer d'un niveau (G devenant M, par exemple). À un moment donné, effectuez un test de Détection d'Abomination pour Diaz, contre un seuil de 7 (le Seuil de détection de Shazz). S'il est réussi, décrivez la shadowhunter qui pâlit, avant de se retourner et de continuer son rituel. S'adressant aux PJ, elle leur ordonne de concentrer toutes leurs attaques sur « l'homme de l'arrière ».

Diaz ne combat pas tant qu'elle conserve l'espoir de refermer le portail. Si les PJ parviennent à tuer l'Abomination, la shadowhunter finit son rituel et scelle définitivement le portail avant l'arrivée des nouvelles créatures. Mais si, au cours de l'affrontement, elle est distraite par ses ennemis ou blessée, le rituel s'interrompt et tout est à recommencer. Comprenez qu'il sera trop tard pour prévenir l'arrivée des Abominations, la rouquine se lance corps et âme dans la bataille, utilisant contre Shazz les 5 tirs de laser qui lui restent dans son gant droit. Ce soutien devrait permettre aux PJ d'en venir à bout. Quant aux hommes de Saeder Krupp, arrangez-vous pour qu'ils périssent, l'Abomination pouvant, par exemple, leur régler leur compte au moment où ils réalisaient que leur ami n'avait pas un comportement tout à fait normal.

À l'issue du combat, si Diaz n'a pas pu fermer le portail, elle invite les PJ à quitter

Les Cutters



même uniforme que les investigateurs de Saeder Krupp. Sans perdre de temps, le nain s'adresse au PJ : « Merci d'être venu. Vous savez pour qui je travaille. Voilà, vous avez appris des choses qui nous intéressent. Nos agents sont morts dans cette enquête. Vous étiez nos ennemis, mais à présent que votre mission est terminée, il n'y a plus de raison que les ennemis d'hier soient les ennemis d'aujourd'hui. Je suis prêt à vous verser 150 000 nuyens si vous nous racontez tout ce que vous savez. »

Si le PJ parle, Diaz apparaît subitement, juste après les ultimes révélations, en disant : « Désolé, tu as raté le coche ! Je vous avais pourtant prévenu que je vous recontacterais... »

L ES PNJ

Pour Shadowrun

► Diaz

23 ans, 1,75 m, 58 kilos.

Longiligne, Diaz est une superbe rouquine aux yeux verts, aux longs cheveux ondulés, dont le corps est recouvert de tatouages tribaux.

Constitution : 4/7/6/9 (*)

Rapidité : 10 (**)

Force : 4/6/10/12 (*)

Charisme : 5

Intelligence : 4

Volonté : 6

Essence : 5

Réaction : 7

Initiative : 7+3d6.

Réserve de dés : Combat 10.

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4,

Combat à mains nues 4, Combat armé 6,

Détection (Abomination) 3, Gants 5,

Étiquette (La Rue) 3, Furtivité 4, Motos 2.

Cyberware : technotattoos.

Équipement : Symbiosquelette, gants

(Balles 10M, Lasers 8G), bottes

et technotattoos, katana en orichalque.

Remarque : Au début de l'aventure, il reste

4 balles en orichalque dans le gant droit de Diaz, et 5 rayons laser.

(*) Le premier chiffre après la barre indique les attributs de Diaz lorsqu'elle revêt ses bottes, le second vaut lorsqu'elle a ses gants, et le troisième lorsqu'elle porte les deux.

(**) Le score élevé de cet attribut est dû aux technotattoos. Sans eux, la Rapidité de Diaz ne serait que de 5.

► Les Cutters

Ils sont 7 dans le bar, au début de l'aventure.

Tous sont vêtus de gilets en synthécuir or, et de pantalon en jean vert. Ils exhalent une désagréable odeur d'alcool.

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

Initiative : 4 + 1d6.

Réserve de dés : Combat 6.

Cyberware : Griffes rétractiles.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 5, Furtivité 4.

Équipement : synthécuir (0/1), couteau (5L), batte (7M étourd.), pistolet Ruger Super Warhawk (10M).

Si le PJ refuse de parler, ou ment, Diaz apparaît à la fin, en le félicitant : « Je savais que je pouvais te faire confiance ! ». Étant donné le nombre de shadowhunters présents sur les lieux, inutile pour les PJ de vouloir jouer les gros bras. Et faut-il préciser qu'ils ne gagneront, bien entendu, pas le moindre sou à l'issue de cette entrevue ?

Le scénario se conclut avec l'arrivée du labocoptère sur les docks de Seattle. Les PJ qui ont prouvé leur courage, leur efficacité au combat et leurs valeurs morales, sont invités à pénétrer dans la forteresse volante. Là, ils sont reçus par Doc Grayson, qui leur révèle en détail la menace des Abominations. Les shadowrunners obtiennent enfin les réponses aux questions qu'ils ont pu se poser, même si les plus perspicaces d'entre eux en auront certainement déjà deviné bien des aspects. Grayson leur propose ensuite de se joindre aux forces de la SEAL, et de les équiper gratuitement

Remarque : Seuls deux Cutters possèdent un pistolet. Les autres se servent de couteaux, de battes de base-ball, voire de leurs griffes rétractiles.



► Les investigateurs de Saeder Krupp

Mesurant entre 1,80 m et 1,90 m, ils ne quittent presque jamais leurs lunettes noires, et portent des uniformes bleu nuit, dont l'insigne SK, au niveau du cœur, ne passe pas inaperçu.

À leur grosse ceinture pendent des appareils photo et un pistolet. Comptez un investigateur par PJ.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
6 (8)	6	5	3	5	4	(2)	5 (7)

Initiative : 7 + 2d6.

Réserve de dés : Combat 7.

Cyberware : Armure dermale 2, Compétences câblées (5) de niveau 5, Réflexes câblés 1.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Furtivité 5, Combat armé 4, Interrogation 5, Négociation 5, Psychologie 3, Voitures 5.

Compétences câblées : Étiquette (Corporations) 5, Étiquette (La Rue) 5, Étiquette (Matrice) 5, Étiquette (Médias) 5, Étiquette (Tribus) 5.

Équipement : appareil photographique 3D, caméra tridré, enregistreur vocal, pistolet Browning Ultra-Power (9M), vêtements renforcés (3/1).

► Shazz

Sous sa forme originelle, Shazz offre l'aspect d'une masse gélatineuse, comportant plusieurs

de ce qui se fait de mieux en matériel high-tech actuellement : le symbiosquelette. Si les PJ acceptent, leur initiation commence dans les jours qui suivent. De nouveaux shadowhunters sont nés. Si certains d'entre eux sont des samourais trop cybernétisés, on leur ôte chirurgicalement tout leur cyberware, que l'on remplace par des tissus organiques reconstitués in vitro. Puis on procède à la cérémonie du tatouage, avant la remise de l'équipement spécial. Si certains PJ ont échoué au test de valeur morale, ils ne peuvent pas postuler pour devenir des shadowhunters. La seule solution, pour les joueurs concernés, consiste à créer un nouveau personnage, directement shadowhunter. Dans un cas, comme dans l'autre, c'est une nouvelle vie qui commence !

Léonidas Vesperini

illustration : Alexis Santucci

orifices dotés de crocs, des yeux éparpillés un peu partout, ainsi qu'une multitude de tentacules capables d'enlacer ses victimes. Quand il a pris possession d'un corps, son apparence devient exactement identique à celle de l'hôte durant (Essence x 10) jours. Au-delà de ce délai, le corps d'accueil s'use au rythme d'1 point d'Essence perdu par jour. Quand l'Essence tombe à zéro, l'Abomination est éjectée du corps de l'ancien hôte, qui meurt instantanément. Shazz doit alors trouver une nouvelle enveloppe physique dans les 15 minutes qui suivent, sous peine de se désagréger.

Attributs (Forme originelle / Forme habitée)

Constitution : 12 / X + 5

Rapidité : 8x4 / X + 3

Force : 20 / X + 10

Charisme : 7 / X + (Essence hôte - 6)

Intelligence : 7 / 7

Volonté : 7 / 7

Essence : (6)A / (6)

Réaction : 7 / 7

(X = attributs de l'hôte avant incarnation).

Initiative : 15 + 3d6.

Indice de danger : 8.

Pouvoirs : Absorption d'émotions,

Camouflage astral, Compulsion,

Fusion télékinésique, Immunité (Magie),

Peur, Possession de corps.

Faiblesses : Vulnérabilité (orichalque),

Vulnérabilité (laser).

Compétences : Celles du corps de l'hôte (voir les enquêteurs de Saeder Krupp pour la troisième incarnation). La Fusion télékinésique est maîtrisée à 4.

► Les hôtes successifs de Shazz

La petite fille

Co	R	F	Ch	I	V	E
2	3	1	4	3	2	6

Le client du Reno's

Co	R	F	Ch	I	V	E
4	3	3	3	4	3	6

L'enquêteur de Saeder Krupp

Co	R	F	Ch	I	V	E
6 (8)	6	5	4	5	4	(2)

HYSTOIRE DE FOU

Morte Soirée

Ce scénario est prévu pour faire découvrir l'univers et les mécanismes d'« Hystoire de Fou » à un groupe d'environ quatre personnages sans expérience. Joueurs et MJ peuvent être expérimentés ou non.

Distribution des rôles

L'histoire se déroule à Paris, où les personnages des joueurs (PJ) ont en commun les points suivants. Ils connaissent tous une certaine Bérangère Balmont, photographe d'art, qui vient d'emménager dans un nouvel appartement et les a invités à sa pendoise de crémaillère. Les PJ ont décidé de se rendre à sa soirée, qui est au demeurant une soirée costumée. Pour légitimer l'invitation, les PJ doivent avoir une profession ou une occupation qui touche plus ou moins au milieu artistique et intellectuel. Ils peuvent ne pas se connaître mutuellement.

Ils sont venus seuls, non accompagnés, à moins que leur conjoint ne soit un autre PJ. Demandez à chacun en quoi il s'est déguisé (Arlequin, fée, mousquetaire, etc.), costume loué chez un costumier. Cela fait, l'histoire peut commencer. C'est un vendredi 10 octobre. Il est 21 heures.

La soirée

L'appartement de Bérangère Balmont occupe le sixième et dernier étage d'un immeuble bourgeois. On y accède par l'escalier ou par l'ascenseur. La réception a lieu dans une pièce aux murs tapissés d'agrandissements des dernières photos de Bérangère, une série consacrée aux cimetières et aux nécropoles dont elle vient de publier le recueil. Hormis les PJ, il n'y a qu'une dizaine d'invités, tous des hommes, tous costumés en pirates; et de fait, l'ambiance est on ne peut plus morne, lugubre, morte. La lumière est très tamisée, des bougies brûlent çà et là dans des candélabres. Personne ne parle ou presque parmi les PNJ. On regarde les photos, en réalité sinistres : tombes

et sépultures sous des clairs de lune blafards; on touche à peine aux petits fours et aux canapés disposés sur le buffet parmi les coupes de champagne. Aux PJ de faire connaissance entre eux et avec les autres invités, personnages touchant également au milieu artistique et littéraire (écrivains, journalistes, musiciens, etc.). À vous d'improviser ces PNJ et, le cas échéant, de leur donner un nom. Cela dit, c'est apparemment une coïncidence qu'ils soient tous déguisés en pirates, personne ne semble s'être donné le mot.

Bérangère Balmont est aussi triste que sa soirée. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années, aux longs cheveux noirs, assez belle. Elle est costumée en héroïne romantique (début XIX^e siècle), avec une robe blanche décolletée, mais porte un petit foulard étroitement serré autour du cou. Pâle, l'air fatiguée, le cou raide, elle erre parmi ses invités avec un sourire languissant. Sur le foulard qui lui enserre le cou, les PJ peuvent remarquer deux petits points rouges, comme une blessure qui aurait légèrement saigné. Interrogée, Bérangère répond qu'elle s'est effectivement blessée avec le fermoir de son collier – rien de grave, assure-t-elle.

Poursuivez ainsi quelque temps cette soirée manifestement ratée malgré la succulence du buffet. Laissez les PJ tenter de mettre de l'ambiance s'ils le souhaitent, efforts voués à l'échec. Peu à peu, les « pirates » prennent congé; les PJ ne devraient pas tarder à en faire autant.

Sur le palier, une corde est tendue en travers de l'escalier, avec une pancarte : « Escalier en panne »... Les autres invités réagissent à cela avec



Décrochez-moi ces gousses d'ail
Qui déshonorent mon portail
Et me cherchez sans retard
L'ami qui soigne et guérit
La folie qui m'accompagne
Et jamais ne m'a trahi :
Champagne!

Jacques Higelin

une anormale normalité.
« Encore! disent-ils, ça

arrive souvent en ce moment! » Et de s'engouffrer dans l'ascenseur qui, lui, fonctionne, descend, remonte pour prendre un autre chargement de passagers. Il ne peut contenir que quatre personnes à la fois.

L'entrée en délire est imminente et inévitable quel que soit le choix des PJ. Si, haussant les épaules devant cette farce aussi douteuse que le reste de la soirée, ils enjambent la corde et s'engagent dans l'escalier, celui-ci ne tarde pas, inexplicablement, à se dérober sous eux... S'ils choisissent l'ascenseur, c'est celui-ci qui les emporte dans le délire. Dans les deux cas, ils éprouvent une sensation de chute vertigineuse, puis le trou noir, l'inconscience.

Si les PJ descendent séparément, ascenseur ou escalier, prenez les joueurs à part pour leur décrire ce qui leur arrive, les personnages restés sur le palier n'en ayant aucun écho. Pour eux, l'ascenseur continue à fonctionner normalement jusqu'à ce qu'ils l'empruntent à leur tour.

Crise 1

CHAMPAGNE...

Réveil

Les PJ reviennent à la conscience allongés dans des cercueils, dont ils peuvent soulever le couvercle pour en sortir. Ils se retrouvent ainsi sur

une plage de sable, où leurs cercueils ont apparemment échoué portés par le ressac. Il fait nuit, mais une énorme pleine lune dispense un éclairage suffisant. Chacun découvre alors qu'il est maintenant costumé en vampire de cinéma, comme Christopher Lee en Dracula : chemise à jabot, cape noire doublée de rouge. Les personnages féminins portent le même genre de robe que Bérangère Balmont. Chacun a soif, un goût ferrugineux dans la bouche, et constate que ses gencives sont irritées au niveau des canines. Si les PJ n'ont encore jamais vécu de crise, c'est maintenant que leurs mots de démençe font irruption dans leurs têtes. (Rappelez les règles des effets démentiels.) Hormis ses vêtements, personne ne possède le moindre objet.

Hold-up et PSVR

Laissez quelque temps les PJ se poser des questions, examiner leurs costumes, leur subit et nouvel environnement. D'un côté, la mer, avec les cercueils échoués sur le sable, de l'autre une lisière d'arbres vers l'intérieur des terres.

En vérité, les PJ se trouvent sur une petite île dont le centre est occupé par une forêt. Peu importe la géographie précise des lieux, seule importe une crique située à quelque distance du point où ont échoué les cercueils (celle des pirates, voir plus loin). La forêt ne contient rien de spécifique pour la résolution de la crise, hormis des branches pouvant servir d'armes.

Puis, au moment où les PJ se décident à bouger, attirez leur attention sur une silhouette qui remonte la grève dans leur direction. Sous le clair de lune, le personnage se précise bientôt : c'est un pirate, ou du moins un homme costumé comme les invités de Bérangère. Les PJ ne le connaissent pas au demeurant, ce n'est pas un des invités.

L'homme est armé d'un sabre ainsi que d'un pistolet qu'il tient à la main et son intention est rapidement très claire : il veut détrousser les PJ, qu'il appelle « du beau monde ». Il paraît ravi de les rencontrer.

Laissez réagir les PJ, mais quoi qu'ils fassent, qu'ils parlent, fuient ou se jettent sur le bonhomme, celui-ci tire ! Son arme n'envoie toutefois qu'un bouchon, qui ne fait évidemment aucun mal à sa cible. La panique se lit alors sur le visage du pirate, qui s'enfuit dans la direction d'où il venait en s'écriant : « Les bouchons ordinaires ne leur font rien ! » (Incrédit, le pistolet devient un lance-pierre qui projette de toute façon un bouchon.)

C'est cet incident qui fournit aux PJ la PSVR : la certitude que la réalité consiste en un bouchon de champagne qui saute, suivi du goût du champagne apaisant leur soif. La quête de cette crise est alors de trouver une bouteille de champagne. Si les PJ veulent aussitôt se lancer à la poursuite du pirate, interrompez-les en leur disant qu'ils restent figés sur place, frappés par la révélation de la PSVR. Le pirate doit avoir la possibilité de retourner à la crique prévenir les autres. C'est là que les PJ vont découvrir toute la bande.

La crique

Les PJ peuvent découvrir la crique en suivant la direction prise par leur agresseur... ou la direction opposée après avoir fait tout le tour de l'île.

Là, au sec sur le rivage, se dresse un petit vaisseau monté sur des cales, la proue inclinée vers la mer, comme s'il était sur le point d'être lancé. Près de la coque, des pirates sont assis autour d'un feu de camp, occupés à boire un liquide transparent dont ils ont chacun une bouteille. Non loin d'eux se dresse un monticule de sable avec une pelle plantée dedans. La crique est entourée de rochers où les PJ peuvent se dissimuler et, s'ils sont assez discrets, observer et écouter les pirates. Tout comme le premier, ce ne sont pas réellement les invités de Bérangère, même s'ils leur ressemblent.

Celui qui a voulu détrousser les PJ est en train d'expliquer qu'il a vu des vampires et répète que les bouchons ordinaires ne leur font rien. Le chef lui dit alors : « Toi, tu as trop bu ! Mais si tu touches au coffre, je te pourfends ! » Le pirate objecte qu'il ne risque pas de se soûler avec de la limonade, à quoi le chef répond encore : « Heureusement que c'est de la limonade ! Si c'était du rhum, nous serions tous déjà en train de ronfler, ivres morts ! Je vous rappelle que c'est demain qu'on baptise le rafiote, et puis on s'en va ! » Sur quoi les pirates continuent à boire au goulot de leurs bouteilles qui semblent inépuisables, comme si le temps était figé.

Le baptême d'un vaisseau consiste usuellement à briser une bouteille de champagne sur sa coque. Les PJ peuvent alors penser, sublogiquement, que les pirates en possèdent effectivement une, apparemment dans le coffre mentionné par le chef. Tout le problème va être de s'en emparer.

Les pirates sont deux fois plus nombreux que les PJ (huit pour quatre, par exemple). Si les PJ révèlent leur présence, ne sont pas assez discrets, ont une crise de nerfs suite à un choc mental, etc., les pirates ne les agressent pas directement – trop intimidés par des vampires ! – mais défendent leur camp. Leurs pistolets sont inoffensifs, pas leurs sabres. Incrédits, ceux-ci deviennent des branches mortes. Inversement, toute branche morte de la forêt devient un sabre une fois incréduite (difficulté -2, intensité 2). Le combat risque néanmoins d'être une chaude affaire.

Une meilleure solution consiste à incréduiter les bouteilles de limonade, qui deviennent alors des bouteilles de rhum. Les pirates continuent à boire sans s'en plaindre, y compris le chef, et tout le monde ronfle bientôt sur le sable, neutralisé. Pour que ce plan fonctionne, il faut que toutes les bouteilles soient incréduites, soit huit en principe. Une alternative peut être de soûler une partie des pirates et de combattre le reste. Les pirates ne peuvent être eux-mêmes incréduits.

Un coffre est enseveli sous le monticule de sable, contenant effectivement une bouteille de champagne avec le nœud coulant d'une corde autour du goulot. Ne reste qu'à en faire sauter le bouchon, et à boire, pour accomplir...

Accomplissement

... Et les PJ se retrouvent à la soirée de Bérangère Balmont, une coupe de champagne à la main. L'ambiance funèbre n'a pas changé, de même que les invités PNJ déguisés en pirates. La seule différence est que les PJ ont conservé leurs costumes de vampires (au lieu de leur déguisement précédent), complétés par des prothèses de longues

canines. Qui plus est, Bérangère est absente de la pièce. Un PNJ déclare alors qu'elle s'est rendue à la salle de bains, mais il y a déjà un bon moment... Bérangère tardant à revenir, les PNJ finissent par s'en inquiéter. Faites en sorte de communiquer cette inquiétude aux PJ, pour que ce soit l'un d'eux qui prenne l'initiative d'aller voir à la salle de bains et frappe à la porte sans obtenir de réponse. Que faire ?

La porte n'est pas verrouillée. Quelqu'un se décide à l'ouvrir, PJ ou PNJ, et l'on découvre Bérangère Balmont nue dans son bain où la mousse est polluée de quelques traînées rougeâtres. La jeune femme est blême, inconsciente, la tête renversée en arrière sur le bord de la baignoire, montrant deux petits trous rouges à la jugulaire.

Revenue à elle, Bérangère prétend avoir eu un simple malaise et prétexte toujours le fermoir de son collier pour expliquer ses blessures. Mais les PNJ « pirates » ne sont pas dupes et considèrent les PJ « vampires » avec suspicion, réclament des explications, menacent d'appeler la police. Aux personnages de se défendre, d'expliquer qu'ils sont de faux vampires, que leurs dents ne sont que des prothèses en plastique. Menaces et suspicion ne sont là en réalité que pour augmenter une pression qu'on peut supposer déjà forte et donner aux PJ l'envie de déguerpir. Peuvent-ils raconter leur « vérité » sans passer pour des malades ? Bérangère calme tout le monde en annulant sa soirée, elle a besoin de repos.

Chacun rentre alors chez soi sans autre problème, sinon la perplexité d'être arrivé en Davy Crockett et de repartir en Dracula. Il faudra expliquer cela au costumier en lui restituant le costume. Mais l'ascenseur fonctionne normalement, l'escalier est normal, tout semble rentré dans l'ordre. Bonne nuit.

Crise 2

... ET CAVIAR !

Nouveau réveil

Hélas ! Les PJ se réveillent en sursaut pour constater qu'ils ne sont plus dans leurs lits, mais dans un wagon de métro. La rame est en route entre deux stations et le wagon totalement vide à l'exception d'eux-mêmes. Tous les PJ sont là, ils se reconnaissent, quoiqu'ils soient maintenant « déguisés » très bizarrement. En termes de règles, chacun est vêtu à la saint-frusquin. Procédez à ces tirages (HdF, p. 156).

Puis le métro s'arrête, et les PJ peuvent découvrir le nom de la station : Outre-tombe. Le métro ne repart pas – et ne repartira que si les PJ le conduisent eux-mêmes. Les PJ sont les seuls passagers de toute la rame, et il n'y a pas non plus de conducteur. Les quais sont déserts.

Outre-tombe

C'est une station « classique » du métro parisien, en mosaïque blanche avec le nom répété tout du long, se détachant sur fond bleu, éclairée normalement par des néons. À chaque bout, le quai donne sur un passage voûté, pareillement éclairé.

ré, marqué «Sortie». Sur les murs sont collées de grandes photos de l'album de Bérangère (tombes et sépultures) en guise d'affiches publicitaires. À ces détails près, la station paraît normale, sauf qu'il n'y a aucun plan du métro affiché, ni indication de direction, sur ce quai comme sur l'autre. La seule indication de parcours se trouve dans les voitures, au-dessus de chaque porte où est succinctement écrit : «Ligne 0 : Enfer – Damnation.»

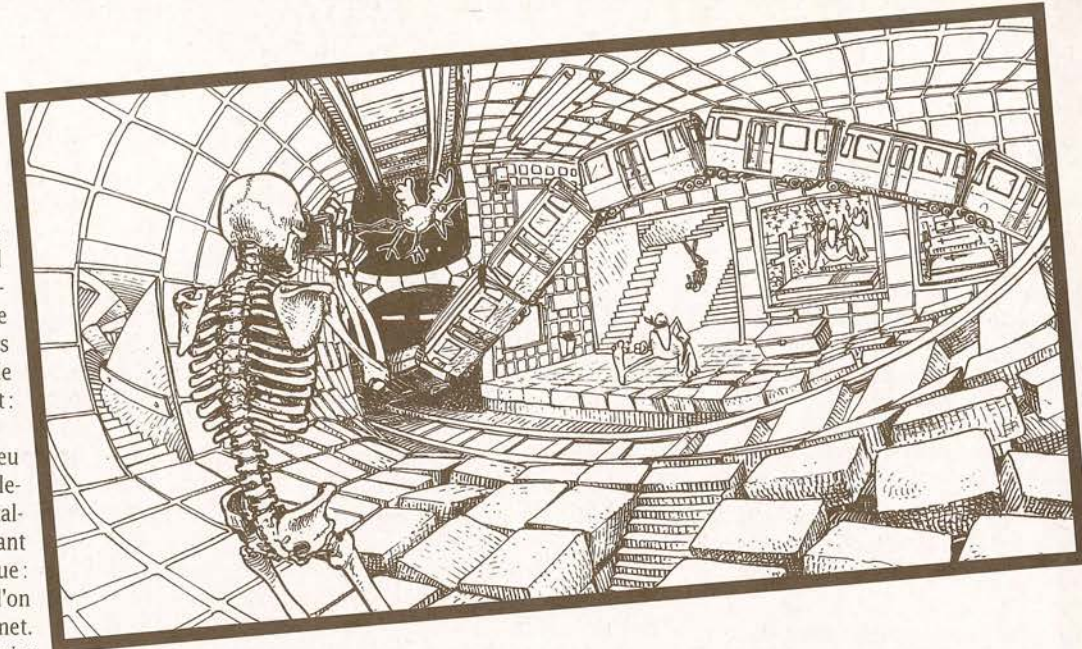
Les deux quais sont identiques. Au milieu de chacun d'eux, là où se trouve généralement un signal d'alarme, une caisse métallique, rouge, est scellée au mur, contenant du sable. Au-dessus, une pancarte indique : «À ne déterrer qu'en cas de paix». Si l'on fouille le sable, on y découvre un calumet. Incrédit (difficulté -2, intensité 2), ce dernier devient une pompe à vélo. Si l'on incrédit la pancarte (difficulté -1, intensité 1), elle indique à la place : «À ne déterrer qu'en cas de guerre». Et la caisse contient alors une hache (dommages C). Incrédite (difficulté -2, intensité 2), la hache disparaît. Si l'on commence par fouiller le sable, trouve un calumet, le réensevelit, puis incrédit la pancarte, on aura tout de même une hache. C'est le libellé de la pancarte qui détermine l'objet enfoui. Les deux haches (une par quai) seront utiles pour combattre les squelettes et les zombis.

Les squelettes

Les quatre sorties (deux par quai) donnent sur un labyrinthe de couloirs et d'escaliers, montant et descendant, dont le plan sans importance est laissé à votre improvisation. On finit tôt ou tard par réaboutir au bout de l'un des deux quais. Le labyrinthe est peuplé de squelettes (des squelettes animés, dans la pure tradition fantastique). Ils errent par groupes de quatre ou cinq et sont armés d'appareils photos. Tombant sur les PJ, ils ne sont pas agressifs mais se contentent de les prendre en photo. Si l'on fonce sur eux, ils prennent la fuite. On ne peut les combattre qu'en les bloquant dans un cul-de-sac. Ils se défendent alors avec leurs mains griffues, l'appareil photo en bandoulière. Une fois leurs points de Résistance éliminés, il n'en reste qu'un petit tas d'ossements au centre duquel trône leur appareil photo. Si on les incrédit, ils disparaissent avec leur appareil.

La PSVR

La sublogique doit les faire s'intéresser aux appareils photos des squelettes, puisque c'est par des photos, celles de Bérangère, que semble induit le délire. Il faut pour cela combattre les singuliers touristes de manière à s'emparer d'un appareil. Chaque appareil est dans un étui en plastique, lequel est en outre pourvu d'une pochette contenant la carte de transport de son propriétaire. Si l'on colle son œil au viseur, on n'y voit pas la scène visée, mais une sorte de petit film vidéo : un buffet éclairé par des bougies, couvert de plats contenant des canapés de caviar. Cette vue entraîne la PSVR, la certitude que la réalité consiste en un canapé de caviar et le goût de celui-ci. La quête de cette crise est alors de trouver de tels canapés pour les déguster.



Mais où trouver du caviar dans cette station de métro sans issue ? Incrédire les friandises des distributeurs, à supposer que les PJ puissent en obtenir (ils n'ont pas d'argent), ne sert à rien.

Le plan du métro

Quelque part dans le labyrinthe se trouve une (unique) petite salle contenant des distributeurs de friandises et un grand plan du métro. La salle est toutefois occupée par quatre squelettes groupés devant le plan. Elle n'a d'autre issue que le couloir qui y mène, en sorte que les squelettes y sont acculés. Leur présence empêche d'examiner le plan. Au fond de la salle, le plan de métro ne comporte qu'une seule ligne, la ligne 0, et cette dernière n'a que trois stations : Enfer, Outre-tombe et Damnation.

Au dos des cartes de transport des squelettes figure également un petit plan de métro. Ce plan est le même, à la différence qu'il comporte une quatrième station entre Outre-tombe et Damnation. Mais le nom en est rayé d'un épais trait noir, comme si le plan était obsolète et la station désaffectée.

Incrédit (difficulté -2, intensité 1), le plan d'une carte de transport est remis à jour : il n'y figure plus que les trois stations du grand plan. La station fantôme devrait néanmoins intriguer les PJ. Ce qu'il faut, c'est songer à incrédire le grand plan (difficulté -4, intensité 2). La quatrième station y apparaît alors, le plan se lisant maintenant : Enfer, Outre-tombe, Pendaïson, Damnation. «Pendaïson – de crémaillère ? peuvent penser les PJ. On doit pouvoir y trouver du caviar.»

Enfer et Damnation

Enfer et Damnation sont des culs-de-sac. Les rails se poursuivent quelques mètres hors de la station, puis s'achèvent sur un butoir. Là, le tunnel est éboulé, complètement obstrué, parmi des ossements. Au bout des quais, les sorties donnent sur un labyrinthe sans issue, comme à Outre-tombe, mais il est peu probable que les PJ s'y aventurent. Aussi bien à Enfer qu'à Damnation, les quais sont en effet noirs de monde : des zombis qui attendent le métro. Et à la différence des squelettes, ces zombis sont hargneux et agressifs. Ils attaquent avec leurs mains puissantes et sont innombrables. Incrédits, ils disparaissent.

Pendaïson

Tant que le grand plan de métro n'est pas incrédit, la ligne ne possède effectivement que trois stations. L'incrédulité fait non seulement apparaître Pendaïson sur le plan, mais la fait apparaître en tant que station véritable. C'est le seul moyen de faire en sorte qu'elle existe. Les PJ peuvent s'y rendre à pied, en suivant la voie dans le tunnel, ou utiliser le métro en le conduisant eux-mêmes. Pour cela, ils doivent soit révéler une compétence véritable de Piloter métro, soit la prendre en démentiel.

Le problème est qu'il n'y a aucune indication de direction sur les quais, aucun moyen de savoir dans quel sens se trouvent Enfer ou Damnation. Cela dit, quel que soit le sens choisi, et selon la bienheureuse loi de Murphy, c'est à Enfer que les PJ commenceront par aboutir.

S'ils y arrivent à pied, les zombis tentent de les poursuivre dans le tunnel. S'ils y arrivent en métro, les zombis tentent de prendre celui-ci d'assaut. Les PJ devront le faire repartir dans l'autre sens. Pour cela, ils devront remonter la rame, pour accéder à la locomotrice opposée, passant de voiture en voiture, avec les zombis tentant de les agripper au passage.

Pour arrêter le métro ou le faire repartir, demandez un jet de Piloter métro à zéro. En cas d'échec, on peut recommencer le round suivant si les circonstances le permettent encore (zombis, déraillement sur le butoir, etc.)

Si les PJ explorent la ligne avant la PSVR et/ou l'apparition de la station Pendaïson, ils arriveront pareillement à Enfer, mais connaîtront ensuite l'orientation de la ligne.

L'ascenseur

La station Pendaïson est vide de zombis comme de squelettes, avec une sortie à chaque bout du quai. L'une est indiquée «Escalier», l'autre «Ascenseur». La première donne sur un labyrinthe comme à Outre-tombe, et finit par amener sur le quai d'en face. L'autre donne bientôt sur un ascenseur, lequel ne comporte que deux boutons : haut et bas.

Ayant pressé le bouton «haut», les PJ se sentent monter ; puis la porte s'ouvre, donnant sur un couloir aux murs lambrissés et au sol de parquet recouvert d'un tapis rouge. L'éclairage, tamisé, est fourni par des appliques. À l'autre bout, le

Pour Hystoire de Fou

Les pirates

Combat 12/ Discrétion 10/ Vigilance 12/
Course 10.
Dommages poings A+I, sabre C+I
Résistance 12

Pistolet à bouchon

Incrédulité -4
Intensité 4
Résultat lance-pierre (à bouchon)

Sabre

Incrédulité -3
Intensité 3
Résultat branche morte

Bouteille de limonade

Incrédulité -1
Intensité 1
Résultat bouteille de rhum

Les squelettes

Combat 8/ Vigilance 11/ Course 13.
Dommages griffes A
Résistance 10
Incrédulité -4
Intensité 4
Résultat disparition, appareil photo compris

Appareil photo

Incrédulité -4
Intensité 4
Résultat pistolet à bouchon

Les zombies

Combat 11/ Vigilance 11/ Course 8.
Dommages griffes A+I
Résistance 12
Incrédulité -3
Intensité 2
Résultat disparition



Bérangère Balmont

couloir s'arrête sur une porte capitonnée. Tout au long du couloir, formant la haie, se tiennent une vingtaine de personnages, hommes et femmes, tous costumés en vampires, avec des canines proéminentes. Ils dardent des regards glouglou sur les PJ, tandis que leurs bouches font de petits bruits de succion.

On ne saurait prévoir la réaction des PJ face à ce comité d'accueil. En vérité, les vampires les laissent passer sans les inquiéter. Ayant poussé la porte capitonnée, les PJ découvrent une salle noyée dans la pénombre. Quelques bougies éclairent une table recouverte d'une nappe blanche où sont disposés des canapés de caviar. Il ne reste plus qu'à déguster, et accomplir...

Accomplissement

... Pour se retrouver à la réception de Bérangère Balmont, un canapé de caviar à la main. C'est toujours la même soirée, morte et lugubre, à la différence que les invités PNJ ne sont plus costumés en pirates. Il y a maintenant autant d'hommes que de femmes, et les costumes diffèrent : Arlequin, Colombine, mousquetaire, fée, etc. De fait, ces costumes sont exactement ceux que les PJ avaient au tout début. En ce qui les concerne, ils sont toujours vêtus à la saint-frusquin, comme ils l'étaient dans le métro.

Les invités les considèrent en souriant, plus ou moins goguenards selon le mauvais goût de leur accoutrement. On les complimente : « Très réussi, ce costume ! Vous êtes déguisé en quoi, au juste ? » Bérangère Balmont n'est pas la dernière à féliciter les PJ, trouvant leur invention « à croquer »... La jeune femme est maintenant en pleine forme. Toujours costumée de sa robe blanche d'héroïne romantique, elle est certes pâle, blafarde, sous la lumière des bougies, mais son cou, dénudé, ne porte plus de blessure. Ses yeux luisent même d'un feu d'enfer tandis qu'elle couve les PJ d'un regard gourmand. Ses lèvres remuent comme pour s'habituer à une présence nouvelle dans sa bouche – qu'elle ouvre sur deux longues canines acérées.

Elle est en vérité aux petits soins pour les PJ, insistant pour faire plus ample connaissance, pour qu'ils reviennent souvent la voir – et toujours avec ce regard plein d'appétit.

Les PJ sont libres de leurs réactions. Enfoncer un pieu en bois dans le cœur de la dame, ou quelque bêtise de ce genre, n'aurait toutefois pour résul-

Note sur les vapes

Si les PJ invoquent les vapes lors de la première crise, ils se retrouvent dans les cercueils fermés échoués sur le rivage de l'île. Puis le pirate arrive pour les détrousser, et la crise recommence, identique. Si les vapes sont invoquées lors de la seconde crise, les PJ se réveillent à nouveau dans le métro, vêtus à la saint-frusquin. Procédez à un nouveau tirage de celui-ci. Si, dans la crise avortée, les PJ ont découvert la station Enfer, ils peuvent éviter d'y retourner, puisqu'ils connaissent maintenant l'orientation de la ligne.

tat que de leur coller les autorités à dos pour un bon bout de temps. Plus probablement, ils trouveront un prétexte pour quitter la soirée au plus tôt, rentrer chez eux... et finir par se coucher. (Si les personnages ont des carences de vêtements gênantes, à cause d'un mauvais tirage sur le saint-frusquin, Bérangère peut leur prêter ce dont ils ont besoin pour rentrer chez eux sans encombre.)

Conclusion

Deux conclusions sont proposées : une fin définitive et une alternative permettant de faire rebondir l'histoire sur une plus longue campagne. Dans les deux cas, les PJ se réveillent dans leur lit et constatent qu'ils sont au matin du vendredi 10 octobre – le vendredi de la soirée chez Bérangère. Cette soirée n'a jamais eu lieu, ce n'était qu'un rêve qu'ils ont fait durant la nuit. D'ailleurs ils n'ont jamais reçu aucune invitation de la photographe. Ils la connaissent certes, ils ont fait sa connaissance il y a deux ou trois ans, se sont procurés son premier album, mais ne se sont jamais fréquentés. Ils ne savent même pas ce qu'elle est devenue.

Le premier album de Bérangère Balmont, consacré aux tombes et aux sépultures, se trouve justement sur la table de nuit de chacun ; et les PJ se souviennent de l'avoir effectivement sorti de leur bibliothèque la veille au soir, pour le feuilleter, sans raison particulière, entre deux autres livres d'art. Et ce sont apparemment ces photos qui ont été la cause de leur cauchemar.

Ainsi, tout peut s'expliquer. Pour chaque PJ, tout se passe comme s'il avait également rêvé les autres PJ dans son cauchemar personnel.

À moins que vous ne désiriez faire rebondir l'histoire sur une campagne de votre cru, dont ces deux crises n'étaient que le prélude. Si c'est le cas, chaque PJ va trouver une lettre au courrier du matin, une invitation de Bérangère Balmont à sa pendaïon de crémaillère, vendredi prochain. L'invitation est rédigée au dos d'une photographie, avant-première de l'album qu'elle vient de terminer, consacré aux araignées mortelles, au vaudou, aux Ovnis – ou tout autre thème à votre choix destiné à servir de tremplin aux crises suivantes. Qu'importe alors que les PJ refusent de se rendre à cette soirée, ils n'en sont pas moins déjà pris dans l'engrenage.

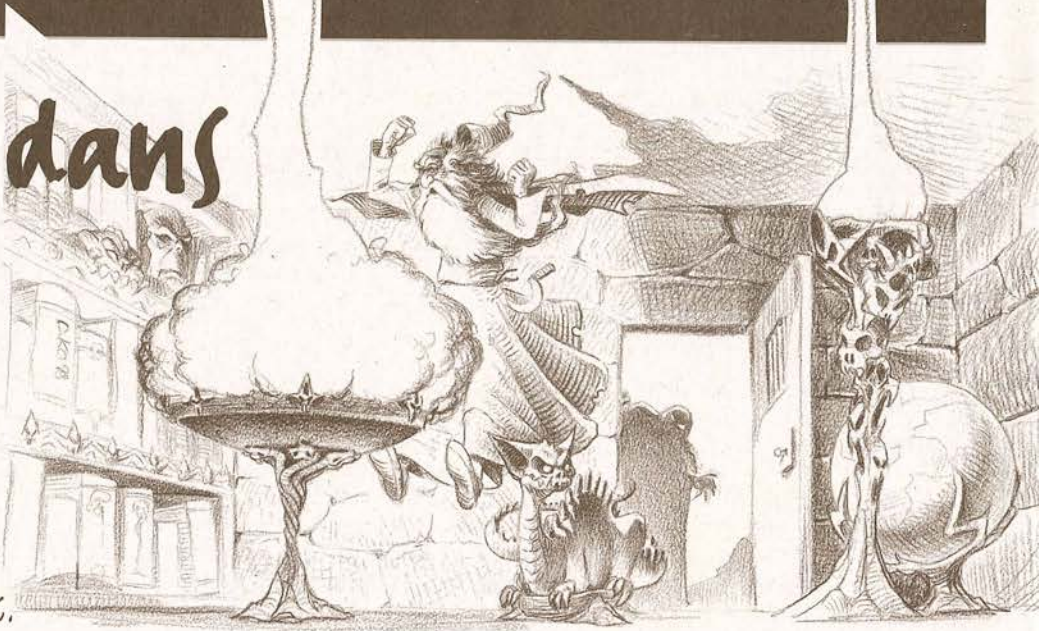
Denis Gerfaud

Illustration : David Cochard



Troubles dans l'asile

Ce scénario, très « 1^{er} avril », s'adresse à des personnages de niveau 4-5, des joueurs doués du sens de l'humour et un meneur de jeu facétieux.



De l'origine des asiles pour mages

La magie est un art délicat. Pour le pratiquer, il faut avoir l'esprit solide et une force morale à toute épreuve. Combien de magiciens a-t-on vu tomber en pâmoison à cause d'un fâcheux lapsus au milieu d'une formule ? Combien d'enchantements dont la raison a vacillé à la suite d'un geste inconsidéré lors d'une incantation ? En vérité, tous ces malheureux n'avaient pas la solidité psychique requise pour manipuler les puissances de l'invisible, leur cerveau n'était pas bien préparée. Pauvres d'eux !

Heureusement, depuis des lustres, de fameux magiciens ont marqué les siècles du sceau de leur personnalité, d'illustres noms de la thaumaturgie ont influencé l'enseignement de générations d'apprentis et d'autres plus modestes, animés d'une louable compassion, ont su prêter leur soutien à ceux de leurs confrères moins chanceux qui souffraient de démence magique.

Ainsi en fut-il du mage Sigmund Freu Ude. En son temps, cet homme plein de sagacité et d'intérêt pour le genre humain eut la charitable idée de recueillir les magiciens dont la raison vacillait. Il créa à cet effet des établissements spécialisés dans l'étude du Rem (Rabougrissement de l'esprit magique). Cela valait mieux que de livrer ces magiciens fous à eux-mêmes, voués à une vie de paria dans le meilleur des cas.

L'idée de Freu Ude porta ses fruits, et un élan de solidarité se développa au sein de diverses écoles de magie. Plusieurs lieux de refuge furent fondés dans différentes villes du royaume.

L'auberge Masaintane

Les personnages ont précisément rendez-vous avec l'un de leurs représentants, le mage Grand Halbert. Celui-ci se trouve être à la fois le sous-directeur de l'asile pour magiciens de la ville et

l'ami d'enfance de l'un des personnages. Le groupe attend sa venue dans les fumées de *L'auberge Masaintane* quand la conversation de l'une des tablées prend une tournure particulière. Il y est question d'une mort mystérieuse dans l'asile. L'un des apprentis a été retrouvé pendu avec le cordon de sa robe.

Suicide atroce pour les uns, meurtre déguisé pour les autres, la conversation dévie sur le caractère bizarre et peu rassurant de l'asile. On se demande pourquoi les autorités de la ville permettent l'existence d'un tel lieu (« eh ben moi je dis, tous ces dingos y détraquent le temps avec leurs espérances tordues »). En fait, il y a deux raisons officielles à cela : la facilité de surveillance d'un endroit potentiellement dangereux et la mainmise sur les objets magiques ; et une raison officielle : l'asile fait marcher le commerce du quartier. En effet, le principe du traitement contre le Rem consiste en une rééducation spirituelle au travers d'ateliers de création magique. L'asile est ainsi acheteur d'objets divers : anneaux, herbes, poudres et parchemins, notamment. Les commerçants y trouvent leur compte et ferment les yeux sur les étranges occupations de leurs clients. Après tout, du moment que l'argent rentre... Pas plus tard que la semaine passée, l'orfèvre a vendu un lot de trois cents anneaux au directeur de l'asile, le verrier dix douzaines de fioles et l'herboriste des paquets entiers d'assortiments d'herbes. Si les personnages s'intéressent de plus près à la conversation, ils n'apprendront rien de notable sur la mort de l'apprenti. En revanche, ils auront droit aux potins du quartier (voir l'encadré *Les rumeurs de l'auberge*).

Grand Halbert

Un silence tombe sur l'assistance quand la porte d'entrée s'ouvre et que Grand Halbert pénètre dans l'auberge. N'ayant pas de temps à perdre, le mage invite les personnages à une table isolée afin de s'entretenir avec eux. Dès cet instant, les

habituels de l'auberge se montrent plus circonspects à l'égard du groupe.

Après les présentations d'usage (et s'être assuré que les PJ sont dignes de confiance), Grand Halbert parle en ces termes : « Comme vous le voyez, nous n'avons pas bonne réputation, et les récents événements ne sont pas pour arranger les choses. Vous êtes au courant de la navrante affaire de l'autre jour, je suppose, toute la ville ne parle plus que de ça, tristes temps ! »

D'après le mage, l'apprenti ne s'est pas suicidé, mais a bel et bien été assassiné. La preuve ? Aucune mandragore n'a été retrouvée sous le pendu. Or, comme chacun sait, c'est une plante qui ne pousse que sous les authentiques suicidés par pendaïson. Grand Halbert demande aux personnages de mener leur enquête. Lui-même est sollicité par ses fonctions au sein de l'asile, et l'enquêteur officiel chargé par la garde de la ville d'élucider les circonstances de la mort de l'apprenti lui paraît soit bien benêt soit très corrompu.

Selon Grand Halbert, et là sa voix se fait murmure, le meurtre de l'apprenti est lié à la série de disparitions de mages fous depuis quelque temps. Personne n'est au courant, car il faut à tout prix éviter un scandale et empêcher une population paniquée de faire fermer l'asile par les autorités, mais plusieurs pensionnaires, et pas des moindres, ont été enlevés.

Depuis maintenant deux bons mois, les responsables de l'asile ont été forcés de constater avec effarement et impuissance les disparitions successives de leurs mages. Les raisons, ainsi que la méthode employée par les ravisseurs, sont mystérieuses. En revanche, une chose est certaine : les mages enlevés sont à la fois les plus fous et les plus capables des pensionnaires. Ils se sont comme volatilisés, ustensiles et fourbi magique compris, les uns après les autres.

Si les personnages demandent des détails sur ces disparitions, Grand Halbert leur confie qu'elles ont systématiquement lieu durant la nuit, à intervalles irréguliers, sans aucune trace d'effraction

ou d'évasion, et qu'elles ne sont pas bruyantes. La dernière en date remonte au début de la semaine et concerne un mage appelé Saroufmane. On a retrouvé sa chambre au matin, absolument vide, comme si personne n'y avait jamais habité.

Grand Halbert leur propose de surveiller les portes de l'asile et de filer discrètement tous les mages et les apprentis qui en sortent pour quelque raison que ce soit. Halbert ne doute pas que le ravisseur et le tueur ne soient une seule et même personne et, selon lui, il ne peut s'agir que d'un membre du personnel de l'asile. Tôt ou tard, il rendra forcément visite à ses victimes et se trahira.

Si les personnages acceptent d'apporter leur aide au mage, celui-ci leur fournit une cape qui rend invisible (une seule!) ainsi qu'un parchemin contenant les noms des magiciens disparus. Il propose en outre une rémunération de 100 po par jour et par enquêteur.

Filatures

L'asile a deux portes : celle de devant est bardée de fer, celle de derrière, moins impressionnante, est pour les domestiques. La première difficulté consiste à surveiller les deux portes simultanément, tout en évitant les patrouilles de la garde dont les rondes sont nombreuses dans le quartier (toutes les deux heures, 1 chance sur 6 d'être interpellé).

Les personnages ont pour consigne d'agir dans le plus rigoureux secret. Si l'affaire de la disparition des mages fous venait à s'ébruiter, ce serait catastrophique pour l'image de marque de l'asile. Il faut opérer à l'insu de tous, des gens du quartier comme de la milice urbaine. Si les personnages retrouvent les mages kidnappés, ils doivent les ramener à l'asile sans que personne ne le sache. Il s'agit d'une mission délicate, le moindre faux pas pourrait se révéler lourd de conséquences.

Les filles de joie

Au terme de la première journée de surveillance, à l'heure où le ciel bleuit, la petite porte à l'arrière de l'asile s'ouvre et un individu sort furtivement de l'établissement. Il est encapuchonné et affecte des attitudes de conspirateur. Il entraîne les personnages dans des quartiers franchement louches (possibilité d'une fâcheuse rencontre dans une ruelle, une demi-douzaine de brigands qui ouvrent les hostilités par : « alors, les bourgeois, on s'encanaille ? »). S'il se rend compte qu'il est suivi, l'homme encapuchonné tente de semer ses poursuivants. S'il est rattrapé, il s'avère que c'est l'un des intendants de l'asile. Il supplie les personnages de le laisser aller et de ne rien dire au directeur. Il ne sait rien sur les enlèvements des mages, ni sur la mort de l'apprenti. Seulement, deux ou trois fois par semaine, il a pris l'habitude de se rendre dans des lieux mal famés pour y passer la soirée avec des filles de joie. Il a 50 po sur lui, ainsi qu'un anneau de Cornes de bouc (qui rend vigoureux dans... ahem... un domaine assez spécialisé).

La cueillette des champignons

Le lendemain matin, aux aurores, la porte arrière de l'asile s'ouvre de nouveau. L'individu qui en

sort offre un contraste parfait avec celui de la veille. Un panier sous le bras, il siffle et se engageant tranquillement dans une rue. Il ne prête aucune attention aux personnages qui le suivent. D'ailleurs, s'il les surprenait, il les saluerait poliment avant de s'éloigner sans autre commentaire. C'est un apprenti, et il se dirige vers les portes de la ville. Si on le laisse faire, il marche un moment dans la campagne, insouciant, faisant de temps à autre un moulinet avec son panier, puis il pénètre dans un bois et se met activement à chercher quelque chose par terre (contentez-vous de décrire tout ça aux joueurs, si possible de manière à éveiller leurs soupçons).

Approché, l'apprenti peut apprendre aux personnages que son confrère décédé s'occupait des comptes de l'asile sous la férule de Garçamore, le directeur, et que ces derniers temps, il paraissait soucieux.

À toute question adressée à Grand Halbert à propos de Garçamore, le mage rit et dit que le directeur de l'asile est au-dessus de tout soupçon. Il se fâche au besoin pour défendre l'honneur de son supérieur. De manière générale, Grand Halbert n'est pas très disponible après sa première entrevue avec les personnages. La pleine lune approche, et ses pensionnaires sont toujours agités à ce moment-là.

La vieille tante

Le lendemain, vers midi, le mage Hax sort de l'asile par la porte de devant. Comme toutes les semaines, il va rendre visite à sa vieille tante dans une maison de retraite des quartiers chics (ce serait un endroit parfait pour enfermer en secret des mages fous). Mais Hax est innocent. Interrogé par les personnages, il leur apprend qu'il a découvert le matin même la disparition d'une bonne moitié des anneaux non-enchantés conservés dans le placard à fournitures, pour l'usage des pensionnaires durant leurs séances de rééducation. Dans l'asile, il n'y a que trois personnes qui possèdent les clefs du placard à fournitures : lui-même, Grand Halbert et le directeur.

Garçamore

Le directeur de l'asile, quoi qu'en pense Grand Halbert, est bien l'instigateur des enlèvements. Avec l'aide d'un complice dans la garde municipale (l'enquêteur qui a expliqué la mort de l'apprenti par un suicide), il a démenagé en secret un par un ses pensionnaires les plus déments pour exploiter leurs talents à son profit.

À chaque nouvelle opération, il mêle secrètement au dîner des responsables de l'asile un puissant somnifère de sa fabrication, ce qui lui permet d'agir à sa guise sans être importuné. Le démenagement s'effectue alors avec force main-d'œuvre, au beau milieu de la nuit et à travers le secret d'un réseau de ruelles menant hors de la ville. Le tour est rôdé d'une manière que l'on pourrait qualifier de professionnelle.

Il tient tous les mages enfermés dans une grande maison à l'écart de la ville, et fournit à chacun les ustensiles nécessaires pour que leur folie respective porte ses fruits. L'inconvénient est qu'une telle entreprise demande un soutien financier constant, auquel Garçamore ne peut souscrire.

Les rumeurs de l'auberge

- D'énormes araignées vertes se sont échappées de l'asile au printemps dernier, semant la panique dans la ville (vrai).
- Les soirs de pleine lune, des hurlements et des éclats de lumière proviennent des fenêtres de l'asile, empêchant tout le quartier de dormir (vrai).
- On dit que le directeur de l'asile est aussi fou que ses pensionnaires (faux).
- L'asile cache en fait les agissements d'une secte chaotique (faux).
- Il paraît que certains magiciens fous sont d'un assez haut niveau (vrai, hélas !).
- L'augmentation du taux de criminalité dans les bas quartiers est due à l'influence de la magie dégénérée (faux).
- La folie des magiciens est contagieuse (faux).
- Pierre qui roule n'amasse pas mousse (peut-être vrai, mais qui a essayé récemment ?).

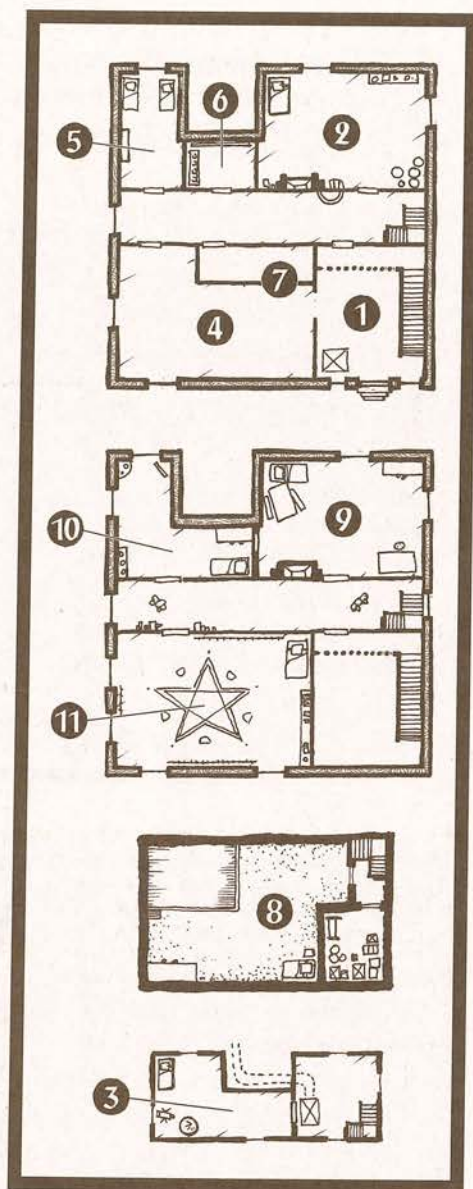
Les fabuleux fous fugitifs

Si les PJ pensent à lui poser la question, Grand Halbert peut leur remettre cette liste.

- **Galliernic** : travaille à la conquête de l'espace.
- **Perlinzinzin** : travaille sur des poudres d'escampette, de perlimpinpin et de fumigation.
- **Saroufmane** : travaille sur un tissu aux mille couleurs.
- **Dame de Cerceau** : magicienne, travaille sur une liqueur enchantée qui vise à changer tous les hommes en pourceaux.
- **Dame de Médeux** : magicienne, travaille sur un onguent de jouvence.
- **Grandoulf** : travaille sur un anneau qui, par magnétisme, doit attirer tous les anneaux du monde à lui.
- **Léonard de Vinçou** : travaille sur des machines bizarres (particularité : écrit à l'envers).

Le mage a donc commencé à puiser dans les caisses de l'asile, établissant une double comptabilité. Tout aurait pu aller pour le mieux dans le meilleur des asiles, si l'apprenti préposé à la comptabilité n'avait pas découvert la supercherie. Garçamore le tua aussitôt en lançant à ses troussees un Assassin fantasmagique. Ensuite, il fit appel à un complice haut placé dans la milice pour étouffer l'affaire.

À présent, Garçamore pense pouvoir continuer en toute impunité ses agissements frauduleux. C'est compter sans la vigilance des personnages qui le surprennent, le soir de la pleine lune, un peu avant minuit, sortant de l'asile avec un paquet sous le bras. Il va retrouver ses magiciens fous avec les anneaux subtilisés dans l'armoire à fournitures.



La grande maison dans les bois

Il n'est pas facile de suivre discrètement quelqu'un dans les bois, encore moins par une nuit de pleine lune. On n'est jamais à l'abri d'une branche qui craque (1 sur 1d6), d'une racine traître (3 sur 1d6) ou de vilains malandrins (6 sur 1d6, mêmes caractéristiques que ceux des villes : « alors les bourgeois, on se met au vert ? »). Cependant, les véritables difficultés commencent devant la maison. Là, les personnages doivent opérer avec une extrême prudence, ils se souviennent des recommandations de Grand Halbert : « Nos fous ne sont pas dangereux, ils vous suivront si vous le leur demandez gentiment, mais surtout ne les contrariez pas. Au besoin, allez dans le sens de leur folie. » Qu'ils choisissent ou non la confrontation avec Garçamore, voici ce que les personnages trouvent à l'intérieur. Bien sûr, il y a des barreaux à toutes les fenêtres.

1 - Le vestibule. C'est ici que le directeur de l'asile a rendez-vous avec son complice dans la milice, lequel aide les deux domestiques à surveiller les mages fous en cette nuit de pleine lune. Sous une trappe prête à être ouverte sont enfermées les araignées de garde. Les magiciens sont bouclés dans des pièces soigneusement isolées les unes des autres. Un petit guichet aménagé

dans chaque porte permet de les observer et de leur passer de la nourriture. Les clefs des portes sont à la ceinture de l'un des domestiques.

2 - Le salon (atelier de Perlinzin). Garçamore s'est vu offrir un petit élément d'eau à la suite d'un service rendu au roi des Ondins. L'élément est dans une vasque profonde, incrustée dans le mur près de la porte. Il a reçu la consigne d'empêcher quiconque de passer, dans un sens comme dans l'autre, sauf si l'on prononce les mots occultes « glouglou bubble ». Perlinzinzin craint grandement cet être qui pourrait éteindre son feu, diluer ses herbes et faire de la bouillie avec ses poudres.

Perlinzinzin entretient toujours un feu allumé dans la cheminée, et il y jette de temps à autre ses poudres de fumigation. Cela explique l'atmosphère enfumée et les drôles d'odeurs qui y règnent constamment. L'aspect de la pièce est comparable à l'arrière-boutique d'un herboriste : des sachets d'herbes pendent aux murs par dizaines, une table est encombrée de pots pour élaborer des mélanges. Dans un coin, des jarres traînent.

3 - Le grenier de Galliernic. Des mots ont été sculptés dans le bois de la porte : « Et pourtant elle t... », un disque en bois représentant le monde est situé dessous. Il est certes tentant de le tourner pour ouvrir la porte, mais cela déclenche l'ouverture d'une trappe, sous laquelle se trouve un toboggan menant directement à la partie du jardin de Garçamore où sont plantés des massifs de roses Well. Pour ouvrir la porte, il suffit de pousser le disque. Galliernic pense que la terre est ronde, qu'elle tourne sur elle-même et qu'elle tourne autour du soleil, ce qui dénote chez lui un degré de folie assez élevé. La pièce est un capharnaüm d'objets scientifiques. À noter : une petite ouverture au-dessus des barreaux de la fenêtre pour observer les étoiles et un globe en suspension au milieu de la pièce.

4 - La cuisine. C'est ici que les domestiques préparent à manger pour les mages fous.

5 - La chambre des domestiques. Il y a 50 po sous chaque carpe. Les domestiques ne portent pas d'armure, ils n'ont que des dagues comme armes, ils ont respectivement 7 et 8 pv.

6 - Les latrines. Dernier arrivé, Saroufmane est très mécontent qu'on ait installé son atelier dans les latrines. L'endroit est fort exigu et il pue. Mais il n'y a plus de place ailleurs, alors il faut bien qu'il s'en contente. Cependant, le mage sera fort aise de quitter la place.

Attention, il y a un golem excrémental au fond des latrines. Il empêche l'évasion de Saroufmane par tous les moyens (tous les moyens). Il tente notamment d'entraîner les personnages dans la fiente pour les noyer.

7 - Le débarras. On a entreposé ici tous les grimoires des mages fous. Il y en a pour une valeur de plusieurs milliers de pièces d'or. Certains sont scellés de runes explosives, d'autres sont magiquement fermés et les derniers arborent le Sceau du serpent sépia (voir le *Manuel des Joueurs*, p. 199).

8 - La cave. Plusieurs dessins étranges sont gravés sur la porte : un vieil homme barbu portant une baguette et un chapeau pointu, des vaguelettes symbolisant l'élément liquide, une tête d'imbécile et une main montrant deux doigts. Il s'agit d'un rébus. De toute évidence, il faut trouver et

prononcer un certain mot pour que la porte s'ouvre. Ceux qui n'aiment pas les rébus doivent cumuler un total de 80 points de Force pour défoncer la porte et recevoir des masses hérissées de pointes sur la tête (4 masses, 1d6 chacune). Le mot est « ma Joconde » (mage - eau - con - deux). La cave est un endroit que Garçamore envisage d'agrandir, dans la perspective d'accueillir de nouveaux pensionnaires. Pour l'heure, c'est Léonard de Vinçou qui en occupe la totalité. Il a besoin d'espace pour entreposer ses savantes machines, ainsi que ses toiles, car il peint.

9 - Première chambre. Un petit golem de verre pilé garde la porte. Il n'a qu'un désir, c'est qu'on lui ouvre pour aller casser les fragiles instruments de dame de Cerceau, s'y vautrer et devenir plus puissant. C'est la hantise de la magicienne. L'aide et l'obsequiosité du monstre avant que la porte ne soit ouverte sera inversement proportionnelle à son exaltation et à son agressivité une fois qu'il se sera jeté sur les débris de verre.

Dame de Cerceau est une magicienne acariâtre, elle voue une haine particulière aux hommes. La pièce qu'elle occupe est encombrée de tables avec force alambics, tuyaux de verre, bonbonnes contenant des liquides en ébullition et autres appareils distillatoires.

10 - Deuxième chambre. Devant la porte de cette chambre, il y a Crad Muchon. C'est un être repoussant, à la fois laid et infect. Dame de Médeux préférerait renoncer à la magie plutôt que d'avoir affaire à cette « immonde créature ». Mais comme de bien entendu en pareil cas, le gardien est tombé amoureux de sa prisonnière. La situation est donc tendue quand les personnages surviennent.

Une fois écartés messire Muchon et ses pénibles relents, d'agréables parfums se dégagent de la chambre. Dame de Médeux est une magicienne nymphomane. Elle passe son temps à préparer des onguents pour s'embellir et à se mirer dans une psyché. Son grand désir est de trouver le secret du rajeunissement. Elle excède Grandoulf dans la pièce d'à côté par ses tentatives de séduction déplacées (il pourrait être son grand-père).

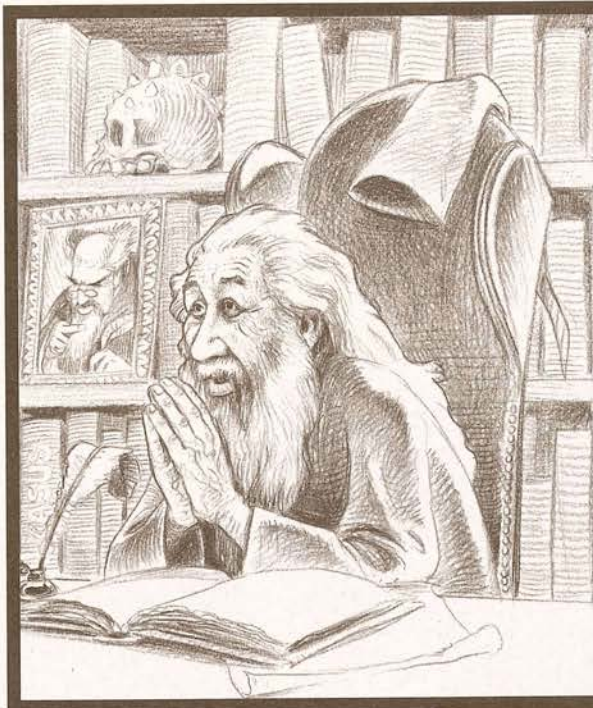
11 - Troisième chambre. Une machinerie complexe attend les personnages ici, un puissant système d'aimantation se met en marche chaque fois que l'on passe la porte. Subséquemment, tout ce qui est métallique se trouve attiré et fixé par une force extraordinaire aux deux aimants qui encadrent la porte. Pour arrêter la machine, il faut manœuvrer des manettes et des loquets. Seuls Garçamore, son complice et les domestiques savent le faire. S'ils ne sont pas déjà morts, ils parlent sous la contrainte.

Contrairement aux autres pièces de la maison, celle-ci est impeccablement rangée. Des anneaux sont méticuleusement classés par taille, matière, possibilité d'emploi, enfilés sur des tiges de fer le long des murs. Un pentacle est dessiné sur le sol. Grandoulf, le chouchou de Garçamore, est le plus puissant des mages fous et le plus prometteur. C'est pour lui que le directeur de l'asile a subtilisé tous ces anneaux, en prenant des risques inconsidérés. Grandoulf est persuadé qu'en cette nuit de pleine lune, il est en passe de faire la plus grande découverte de sa carrière. Les personnages auront toutes les peines du monde à le faire sortir de la maison.

La grande évasion

Tous les magiciens veulent emporter leurs affaires avec eux. Aux personnages de trouver des compromis. Bien sûr, nos héros peuvent assommer ou endormir les mages fous pour les ramener à l'asile, mais ce serait se priver du plaisir de certaines situations intéressantes à jouer. Une fois les mages rassemblés, il ne reste plus qu'à rentrer discrètement à l'asile. Autrement dit, à franchir les portes de l'enceinte et à traverser la moitié de la ville. Manipulez les événements de manière à ce qu'ils rencontrent du monde, malgré leurs précautions...

- Galliernic accoste un ivrogne et entreprend de lui expliquer les lois de l'univers.
- Perlinzinzin, d'un naturel farceur, teste ses herbes et ses poudres sur les passants.
- Saroufmane trouve l'occasion parfaite pour enfin essayer lui-même ses feux d'artifices.



Le grand Halbert

- Dame de Cerceau essaye de vider ses fioles dans les gourdes des personnages masculins de l'équipe.
- Grandoulf cherche des noises à Saroufmane, qu'il ne peut pas supporter.

- Dame de Médeux teste ses charmes sur le premier venu. Elle se crêpe le chignon avec dame de Cerceau, qu'elle agace.

- Léonard de Vinçou veut faire du cerf-volant.

- Tous les magogols, bien satisfaits de leur escapade, chantent ensemble à gorge déployée et demandent à s'encailler dans quelque auberge.

Bien entendu, des personnages mauvais ou chaotiques peuvent avoir l'idée de reprendre à leur compte la petite entreprise de Garçamore. Rien ne les en empêche. Il est vrai que la maison renferme un potentiel magique assez impressionnant et que la tentation de le faire fructifier peut se révéler forte, surtout quand on pense aux géniales inventions que les mages fous sont capables de produire. Évidemment, cela leur coûtera du temps, de l'énergie et des cheveux blancs.

Surtout des cheveux blancs, en fait.

Noël Chanut

**illustration : David Cochard
plan : Cyrille Daujean**

L ES PNJ

Pour AD&D2

► Les gardes

6 gardes (2 DV) + 1 capitaine (3 DV), armure de cuir, épée normale, arme spéciale : sifflet.

► Les brigands

8 brigands (2 DV) + leur chef (3 DV), armure de cuir, dagues, arme spéciale : pipeau.

► Garçamore

Niv. 8, pv 25.

Sorts niveau 1 : Amitié, Fermeture, Mains brûlantes, Sommeil.

Niveau 2 : ESP, Force, Or des fous.

Niveau 3 : Dissipation de la magie, Runes explosives, Sceau du serpent sépia.

Niveau 4 : Assassin fantasmagique, Émotion.

► Le complice de Garçamore

Guerrier niv. 6, 40 pv, cotte de mailles + 1 épée + 1.

► Les araignées gardiennes

Trois araignées vertes lumineuses à pattes roses tissant de la toile bleue : CA 5, 4DV, dég. 1d6 + poison. Ce sont des monstres géants créés par les mages fous en guise d'amusement.

► Petit élémentaire d'eau

CA 2, DV 4, Att. 1, dég. 1-12 (vulnérable uniquement aux armes magiques +2 ou mieux).

► Les roses Well

Nb. 30, CA 6, DV 2-4, Att. épines éjectables et pollen, dég. 0, 25 + étourdissements bruyants pendant 3d10 rounds.

► Golem excrémentiel

CA 7, pv 40, Att. 2, dég. 2-12/2-12

Spécial : pet suffocant, portée 3 m (risque d'étourdissement, voire d'évanouissement, si le jet sous la Constitution est raté), étron grenade, dég. 1-6 (sans commentaires).

► Crad Muchon

CA 4 (cotte de mailles + couche de crasse), pv 25, arme : masse (1d6).

► Golem de verre pilé

Petit golem... (CA 5, pv 30, Att. 2, dég. 1-6/1-6) ... deviendra grand (CA 5, pv 60, Att. 2, dég. 2-12/2-12).

Spécial : verre tranchant.

Les mages fous

► Galliernic

Niv. 4, pv 8.

Sorts niveau 1 : Agrandissement, Amitié, Disque flottant de Tenser.

Niveau 2 : Lévitation.

Objets magiques : thermomètre, lunette astronomique (quatre lieues), balance hydrostatique, globe terrestre en lévitation permanente (ne supporte qu'un poids de vingt kilos).

► Perlinzinzin

Niv. 4, pv 10.

Sorts niveau 1 : Altération des feux naturels, Mur de brouillard, Ventriloquie.

Niveau 2 : L'irrésistible rire de Tasha, Poussière scintillante.

Objets magiques : toutes sortes de poudres à éternuer, à gratter, poudre aux yeux servant à épater ses ennemis (+ 2 à l'initiative), poudre purgative, poudre de soufre, poudre fulminante, poudre d'escampette (provoque la fuite de ses ennemis).

► Saroufmane

Niv. 5, pv 12.

Sorts niveau 1 : Lumière, Lumières dansantes, Réflexion du regard, Vapeur colorée.

Niveau 2 : Image miroir, Motif hypnotique.

Niveau 3 : Forme ectoplasmique.

Objets magiques : robe caméléon, cape miroir, mouchoirs écossais, teintures de toutes les couleurs (fioles), chapeau de lune, baguette dévoreuse de couleur (13 charges), feux d'artifices.

► Dame de Cerceau

Niv. 3, pv 6.

Sorts niveau 1 : Changement d'apparence, Tour mineur.

Niveau 2 : Rayon débilant.

Objets magiques : toutes sortes de potions de transformation en âne, en crapaud, en poule, en lapin cornu, en araignée, en girafe, en hippopotame et en gnou volant (toutes sont efficaces pendant trois heures après ingestion).

► Dame de Médeux

Niv. 6, pv 15.

Sorts niveau 1 : Amitié, Aura magique de Nystul, Charme-personne, Hypnotisme.

Niveau 2 : Lien, Piège de Léomund.

Niveau 3 : Immobilisation des personnes, Suggestion.

Objets magiques : moult onguents, crèmes et pommades merveilleuses, antiride, crème hydratante, crème du jour, crème de nuit, pour peaux sèches, pour peaux sensibles, huiles solaires, pommades embaumantes.

► Grandoulf

Niv. 8, pv 27.

Sorts niveau 1 : Alarme, Compréhension des langues, Lecture de la magie, Détection de la magie.

Niveau 2 : Lien, Localisation d'objets, Poches profondes.

Niveau 3 : Immobilisation des personnes, Objet, Clairvoyance.

Niveau 4 : Cri, Œil de magicien.

Objets magiques : anneau aimant (attire tout ce qui est métallique à la portée du porteur... ou inversement), anneau collant (se colle à tout autre anneau magique), anneau hurleur (fonctionne dès qu'un autre anneau magique se trouve à sa portée, qui est de deux mètres).

► Léonard de Vinçou

Niv. 5, pv 15.

Sorts niveau 1 : Feuille morte, Glisse, Saut, Monture.

Niveau 2 : Lumière continue, Main spectrale.

Niveau 3 : Calligraphie illusoire.

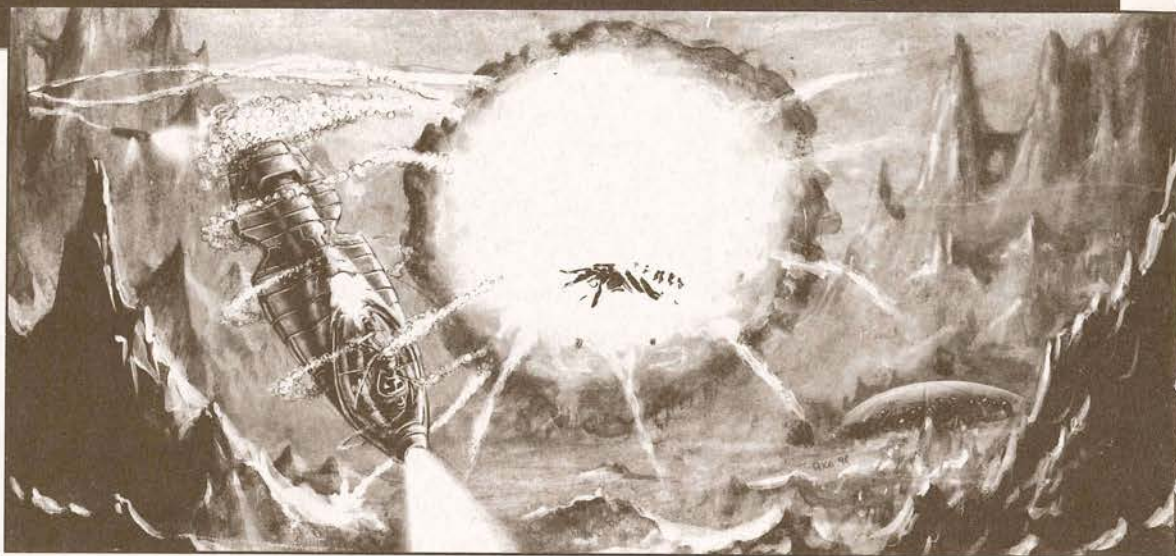
Objets pas magiques mais encombrants : maquettes d'engins volants, maquettes d'engins sous-marins, patins à roulettes, cerfs-volants, tableaux...

POLARIS



Ghost

Ce scénario peut servir d'amorce à une campagne. Il s'adresse à un



groupe de 4 à 6 indépendants, disposant d'un petit bâtiment et sachant réfléchir avant de plonger dans les ennuis. Le MJ doit s'attendre à improviser et devrait avoir un peu de bouteille. Les mentions « p. XX » font référence aux règles de « Polaris ».

Acte I LES 24 HEURES DE TANKILGHAN

Canal 27 News

« Encore un convoi attaqué aujourd'hui. Faute de médicaments, la situation de Zuigwald, où la fièvre rouge poursuit ses ravages, devient dramatique. Monsieur Bremen, du Fonds mondial de développement humanitaire, s'est refusé à tout commentaire... »

L'Hégémonie refuse toujours de participer à la conférence mondiale pour le futur de l'humanité, tout comme d'ailleurs la Ligue rouge, les États du Rift et la Confédération d'Enderby. Le culte du Trident ne désespère cependant pas de trouver un accord...

Sans transition, les sports : aujourd'hui, retransmission intégrale des 24 Heures de Tankilghan, où quatorze équipes s'affrontent dans un train d'enfer sur la célèbre boucle de 40 kilomètres ! Ne manquez pas la course d'endurance la plus célèbre du monde, en direct sur Canal 27, le seul média qui traite des événements en profondeur ! »

En piste !

Seize heures déjà que les bolides s'affrontent dans le silence des abîmes. Décidément, cette course n'a rien d'une partie de plaisir. Comment Ron Tylers, un vieil ami, a-t-il réussi à entraîner les PJ sur ce coup ? Goût du risque ? Challenge sportif ? Avidité face à la prime offerte aux vainqueurs ? Quoi qu'il en soit, nos héros forment le « Team 13 ».

Selon leurs capacités, ils sont pilotes, mécanos,

navigateurs rivés aux écrans dans les stands, attachés de presse, chasseurs de sponsors, directeurs de course, voire, pourquoi pas, « espions » chargés de découvrir les atouts cachés des autres équipes (dans les limites du raisonnable tout de même...). Tankilghan est une petite communauté sans histoire, située à environ quatre jours de voyage au sud d'Équinoxe. Totalement indépendante, ses membres exploitent paisiblement quelques fermes sous-marines. On peut comparer l'endroit à une grande banlieue tranquille où il ne se passe jamais rien. Histoire de faire bouger les choses, le chef de station a eu l'excellente idée d'organiser une gigantesque et très médiatique course d'endurance annuelle, en collaboration avec l'Aquaracing Club Atlantique.

Pour ceux qui ne se sentent pas inspirés par ce remake des 24 Heures du Mans, la lecture de quelques albums de la BD « Michel Vaillant » ou la location des films *Le Mans* ou *Jours de tonnerre* est plus que recommandée.

Le circuit est une boucle d'une quarantaine de kilomètres, sinuant dans les canyons bordant la station. L'ensemble est extrêmement tortueux et exige des jets de Pilotage de difficulté variable. Et, histoire de donner du piment à la course, les organisateurs ont installé quelques « pièges » supplémentaires.

- Un ingénieux système projette aléatoirement des torpilles ionisantes qui perturbent les commandes (sans têtes chercheuses, esquivé néanmoins acrobatique) sur la seule ligne droite du parcours. Si elles ne sont pas à proprement parler dangereuses, l'impact augmente la difficulté de pilotage pendant 1d10 minutes.

- Non loin de l'arrivée, un champ énergétique se déclenche automatiquement tous les sept passages de véhicule. Le pilote doit stopper pour 1d10 minutes. Il est possible de l'éviter en empruntant un passage secondaire extrêmement étroit (deux

véhicules de front, pilotage difficile, dépassement quasi suicidaire).

- Enfin, la partie sud du circuit emprunte un réseau de cavernes cachant un tourbillon intermittent. Il y a 25% de chances qu'il se déclenche (voir pp. 41-43).

Les adversaires du Team 13 forment l'aristocratie des courses d'endurance et pilotent les fameux sous-marins monoplaces Tritons, de véritables petits bolides rapides et maniables. Ces hommes sont des professionnels aguerris qui baignent dans le milieu des compétitions depuis longtemps. Dans l'ensemble, ils forment une grande famille avec leurs « tronches » pittoresques et leurs brebis galeuses. Mais quand le Grand Cirque démarre, les amitiés et les rancœurs restent aux vestiaires...

Organisez à votre guise les seize premières heures de course en imaginant une multitude de petites intrigues secondaires. Ainsi, par exemple, une panne imprévue nécessitant une « réparation chatterton » peut avoir lieu, un adversaire peut se révéler un peu plus « viril » que la moyenne, une fan pour le moins collante trouble la concentration de l'équipe de soutien, etc.

De plus, il est important pour la suite du scénario qu'un individu soit vu en grande conversation avec Ron, l'ami des PJ. L'entretien tourne court assez vite. Arrangez-vous pour que les personnages assistent de loin à la scène sans pour autant trop insister dessus. S'il est interrogé sur le sujet, Ron reste évasif, tout à sa concentration pour son prochain relais. Les PJ ayant eux aussi probablement légèrement « magouillé » du côté des autres écuries, l'affaire en reste là.

Le drame

Seizième heure de course. Ron Tylers aborde maintenant à pleine vitesse la ligne droite et rat-

trape Bob Dupré, un jeune et sympathique pilote du Team 4. La lutte est féroce en abordant la ligne droite. Les rugissements de la foule debout face aux hologrammes couvrent le hurlement des navigateurs dans les stands. Torpille lâchée! La foule salive d'avance. Impact... et monstrueuse explosion! Les spectateurs qui hurlaient de joie réagissent avec quelques secondes de retard, grand silence. La course est stoppée et les premiers véhicules de secours s'élancent. Que s'est-il donc passé?

Les deux pilotes sont immédiatement transférés à l'hôpital central. Dupré meurt dès son arrivée. Tylers, quant à lui, souffre de fractures internes multiples et est dans le coma. Chances de survie: 1 sur 100 000... Début d'une longue attente.

Les autres pilotes, en accord avec les organisateurs, ont unanimement décidé d'interrompre la course. Les médias assaillent littéralement l'accueil. Une reporter ingénieuse parvient même jusqu'à la salle où sont réunis les PJ et quelques officiels en empruntant un conduit d'aération. Seul petit problème: elle est coincée dans la gaine et ne parvient pas à en sortir. Intervention de la sécurité, éternel couplet sur la liberté de la presse, expulsion de l'emmerdeuse, fin de l'incident.

L'état de Tylers est désespéré. C'est clair, il ne s'en sortira pas, même s'il reprend momentanément conscience grâce aux soins d'une équipe de médecins très compétente (pour l'ambiance, imaginez une version high-tech de la série *Urgences*). D'une voix faible, il demande à parler à un PJ. Maigre sourire, souffle court. Quelques mots chuchotés: «Le Ghost, Foxy...». Spasme de douleur, ultime crispation. C'est fini...

Les officiels ont, bien entendu, immédiatement demandé une enquête et la police a organisé une vaste rafle de tout ce qui de près ou de loin, lui a semblé suspect (et ça fait du monde...). Il semble qu'une véritable torpille ait été glissée par erreur dans l'approvisionnement du canon automatique. L'appareil est actuellement en cours d'examen, tandis que les techniciens chargés de son approvisionnement sont entendus par la police. Deux heures plus tard, les résultats des investigations confirment les premières hypothèses. Les heures suivantes apportent leur lot de précisions.

- On découvre un ingénieux petit système de déclenchement à distance permettant de lâcher l'engin à un moment précis. Il y a donc bien eu homicide volontaire.

- Un employé du lanceur craque et avoue. Pas grand-chose en fait, si ce n'est qu'il dit avoir été payé par un individu dont la description correspond à celle de l'homme vu avec Ron. Peu après, il est abattu en cherchant à s'évader.

- Le commanditaire est connu des forces de police. Il s'agit d'un petit malfrat que les PJ ont pu apercevoir à plusieurs reprises errant autour des stands. Un jet d'Intellect permet d'ailleurs de se souvenir de l'incident entre Ron et son mystérieux interlocuteur...

- Il fait partie des Narvals, un gang local de 12 individus.

Il ne vous reste plus qu'à mettre en scène un pseudo-final avec une prise d'assaut en règle de leur cantina-QG, en collaboration avec la police locale. Visiblement, les commandos d'intervention ont reçu carte blanche pour faire place nette, ce dont ils ne se privent pas. L'attaque est un véritable

carnage, filmé en direct. Pas un seul survivant du côté des Narvals, 3 morts et 8 blessés graves (dont un journaliste) du côté des «gentils».

Bref, encore une affaire classique de corruption qui tourne mal. Faute de rescapés, elle est rapidement classée...

Acte II « LES TROIS SIRÈNES »

Oui, mais ?

S'ils sont malins, les personnages vont logiquement tiquer sur le dénouement de l'épisode précédent. Même s'il y a beaucoup d'argent à la clé, il y a des moyens beaucoup moins spectaculaires de contraindre un coureur à «lever le pied». Et puis, il y a quand même un peu trop de coïncidences. Cet «ami» qui vient menacer Tylers juste avant son relais; cet employé trafiquant le lanceur, connu des services de police et abattu fort à propos; ce gang composé de «petits bras» bien trop stupides pour monter un tel coup; et enfin la police qui mène l'enquête tambour battant et qui se contente un peu trop rapidement d'un résultat trop simple.

En fait, le maire de Tankilghan et les organisateurs craignent de désagréables retombées médiatiques. Cette course étant avant tout un formidable business, ils ont exigé un résultat propre, net et rapide. Dont acte...

Et ces mots mystérieux de Tylers, juste avant sa mort? Les personnages ne vont être guère avancés s'ils enquêtent dessus. «Ghost» n'a aucune signification dans le jargon des courses, ce n'est pas le nom d'un vaisseau ou d'une quelconque compagnie de transport, ce n'est pas un moyen de communication et encore moins le nom d'un bar ou d'une secte. Quant à «Foxy», ce nom est probablement un diminutif. Mais de qui?

S'ils décident de faire part de leurs doutes aux autorités locales, le commissaire chargé de l'affaire, un gros fonctionnaire détestant par-dessus tout l'imprévu, n'est pas du tout intéressé et visiblement très pressé de retourner à son train-train quotidien.

Bien évidemment, l'affaire n'a rien à voir avec le petit monde des courses comme vous pourriez le constater en lisant l'encadré *Le Ghost*.

Et maintenant ?

Il n'y a plus grand-chose à faire à Tankilghan, si ce n'est éventuellement participer aux cérémonies officielles, à la crémation de Ron et à subir l'assaut implacable des médias avides de sensationnalisme. Une journaliste est d'ailleurs particulièrement insistante. Les PJ la reconnaissent facilement, c'est la même qui s'est retrouvée coincée dans la bouche d'aération de l'hôpital. Elle n'est pas bien méchante, mais elle joue habilement de son charme indéniable pour obtenir «son» scoop. La repousser est une erreur. «Miss Pulitzer» (un surnom dont elle est très fière) fait partie de ces fouineurs bourlinguant depuis longtemps dans les «eaux troubles» du monde de Polaris. Et, bien évidemment, elle sait qui se cache derrière le nom de «Foxy». C'est une chanteuse qui travaille

Le Ghost

Son le nom de Ghost se cache en fait un ancien groupe de mercenaires composé de six individus ayant effectué la sale besogne de la plupart des gouvernements en place depuis vingt ans.

Se faisant vieux (tout est relatif...), ses membres ont un jour décidé de cesser leurs activités. Ayant pris soin de ne jamais dévoiler leur identité à qui que ce soit, ils disparaissent dans la masse grouillante de l'humanité. Tenez, prenons Zeb Bremen, par exemple.

C'est une pourriture finie, un individu sans scrupules avide de pouvoir et d'argent. Après la dissolution du groupe, cet ancien commando devient pirate.

Et puis, un jour, malgré un sérieux handicap (il lui manque le bras gauche, un mauvais souvenir d'abordage),

il épouse dame Fiorina. C'est une vieille fille, héritière de SeaFood, une agri-corporation connue pour ravitailler sans discrimination toute organisation suffisamment riche pour pouvoir la payer. Devenu président du directoire du consortium, notre homme, habile politicien et fin manipulateur médiatique, est finalement nommé au Fonds mondial de développement humanitaire.

Cet organisme, siégeant à Équinoxe, est indépendant et se charge de coordonner l'aide humanitaire en organisant des convois de ravitaillement d'urgence.

Bref, une position rêvée pour un pillage en règle à grande échelle...

Bremen est donc un homme très important, mondialement connu. Et un ancien de Ghost commet l'erreur de vouloir en profiter en tentant un petit chantage. En réglant le «problème», Bremen prend conscience du harpon pointé sur lui. Il ordonne donc l'élimination des Ghosts. Et Ron Tylers dans tout ça? Comme vous vous en doutez, il a lui aussi fait partie du groupe. Reconnaisant immédiatement le sinistre sillage d'une vraie torpille, il a compris en une fraction de seconde que son passé le rattrapait. Plus prévoyant que les autres, il avait cependant pris soin de confier à une amie très chère un enregistrement révélant l'identité du groupe plus quelques «dossiers chauds» à faire vaciller la plupart des gouvernements mondiaux. Cette amie se nomme Foxy...

actuellement aux *Trois sirènes*, un club situé à Équinoxe. Se débarrasser de l'encombrante journaliste n'est pas chose facile. Faites-en un personnage comico-irritant redondant dans toute l'enquête qui va suivre, juste histoire de stresser un peu plus les PJ et, accessoirement, d'assurer leurs arrières au cas où...

Contrairement à ce qu'ils imaginent probablement, *Les trois sirènes* n'a rien d'un bouge infâme. C'est même plutôt le contraire. Il s'agit en fait d'un gigantesque complexe de loisirs: un hôtel de 300 chambres, sept restaurants à thème, 25 salles d'holociné, trois night-clubs, deux salles de concert, un zoo terrestre et des dizaines de casinos. L'ensemble est accessible à tous, même si une tenue correcte y est exigée et si les «délits de faciès» y sont assez fréquents.

On y trouve aussi le siège du Club des 1000, une association aussi mondaine que fermée, regrou-



pant le gratin du gotha de la haute société équinienne. La sécurité y est encore plus pointilleuse que dans le reste du complexe (mieux équipée aussi) et il est évidemment extrêmement difficile d'y pénétrer. Et c'est justement là le défi que les PJ doivent relever, car Foxy y travaille en tant que meneuse de revue. Ne doutant pas de l'imagination débordante des joueurs, je vous laisse le soin de régler ces menus détails en n'hésitant pas à en rajouter dans le genre «éléphants dans un magasin de porcelaine». Au cas où ils se distinguent particulièrement par leur nullité crasse, sortez Miss Pulitzer de votre chapeau : en bonne professionnelle, elle a ses entrées partout... Foxy était visiblement plus qu'une amie pour Ron. Apprenant sa mort, elle éclate en sanglots et paraît inconsolable. N'oubliez pas que c'est une comédienne, même si sa peine est réelle. Elle ignore absolument tout de Ghost. Impasse ? Pas tout à fait. Une fois mise en confiance et après avoir «testé» les PJ sur leurs intentions, elle finit par avouer que Tylers lui a confié un enregistrement destiné au culte du Trident, le cas échéant...

L'enregistrement

Foxy conduit les PJ dans les sombres sous-sols d'un centre de retraitement des eaux usées et exhume un disque laser d'une cachette. Petit problème : il a été caché dans un conduit et a subi de gros dégâts dus aux produits acides servant de dissolvant. Une bonne partie du disque est abîmée, et n'est absolument pas récupérable. Le message est donc irrémédiablement tronqué. Ce qui reste est quand même diablement intéressant : «Mon nom est Ron Tylers. J'ai un temps travaillé comme membre de Ghost. Demandez donc à votre grand chef de vous parler de l'Aquila, du Sun Canyon ou de l'opération Astré... Règle numéro 1 : là où on passe, l'adversité trépassé. Règle numéro 2 : laisser toujours le coupable idéal derrière soi...».

Une image apparaît alors sur l'écran. Le film, muet, dure à peine trois secondes. On y voit quatre individus en train de faire une bringue de tous les diables dans un lieu inconnu (et qui le

restera à jamais...). Sur la table six verres, les reliefs d'un plantureux repas et un énorme gâteau d'anniversaire bien entamé. Dans un coin, un portemanteau. Dessus, une veste de treillis un peu particulière, puisque sa manche droite est nouée. Noyez le poisson sur l'ensemble du décor, même s'il est très important pour la suite, donnez tout au plus l'impression que vous faites simplement votre boulot de MJ... L'image se fige, et la voix reprend : «Personne, je dis bien personne, ne connaît la véritable composition de Ghost. Ceci est le seul document où nous sommes tous ensemble. Si vous le voyez, c'est que je suis tombé de la passerelle... Le coup provient probablement de nos vénérables «amis» ou d'un «collègue». Et comme on dit, à tangage, contre-tangage... Laissez-moi faire les présentations : de gauche à droite, les brailards que vous pouvez voir sont John Roqual, Adrian Toungenstrof, Xykar le cyber et Mary Terplestrip. Nous fêtons ici...» (grésillements, fin du film).

Acte III

CHASSE AUX GHOSTS

Choix

L'affaire prend donc des proportions inattendues. Que vont faire les PJ ? En fait, deux solutions s'offrent à eux.

- Contacter le culte du Trident et lui remettre l'enregistrement. Les Veilleurs et les services de contre-espionnage du culte sont loin d'être des imbéciles, et ils finissent par remonter jusqu'à l'assassin. Cela nous conduit directement à la fin du scénario. Les PJ ratent la suite de l'histoire et, si tout rentre dans l'ordre pour eux, il y a cependant fort à parier qu'un jour ou l'autre, l'un des États dénoncés remonte la piste et leur fasse chèrement payer. Solution annexe : ils contactent le culte et demandent officiellement à participer aux recherches des autres membres de Ghost. Dans ce cas, l'histoire continue, un «parapluie» efficace ouvert au-dessus de leur tête...

- Ils ne disent rien et décident de trouver eux-mêmes l'assassin. Bon courage, c'est terriblement risqué. Néanmoins, tout est possible, y compris la découverte du coupable. Au regard de l'énormité de la chose et surtout des moyens dont dispose Bremen pour se protéger, il y a de fortes chances qu'ils finissent tout de même par contacter le culte du Trident. Si vraiment les choses tournent mal ou s'ils s'obstinent à se diriger vers une mort annoncée, Foxy ou Miss Pulitzer le fait à leur place...

Les opérations citées

- L'Aquila est un vaisseau de transport de luxe ayant fait naufrage il y a de cela dix ans. Fleuron de la Transatlantique de Navigation, le sous-marin était censé être «le vaisseau le plus sûr du siècle». Il a sombré lors de son premier voyage, faisant 1587 morts et coulant du même coup sa compagnie, accusée d'avoir négligé les systèmes de secours. Deux mois plus tard, un navire du même type sortait des arsenaux des États du Rift.

- Le Sun Canyon était un rêve idéaliste. Il s'agissait de construire une station puis un État indépendant permettant aux clans Metzens (les «romanos» des mers) d'avoir enfin un port d'attache. L'échec fut causé par l'assassinat d'Emiliano Liberdad, leur leader, par un obscur cousin éloigné. Depuis, les Metzens errent toujours... quand ils ne servent pas d'esclaves dans les mines hégémoniques ou dans celles de la Ligue rouge...

- L'opération Astré fut un choc émotionnel important pour toute la communauté terrienne. Il s'agissait du premier vol d'exploration visant à atteindre Olympe. La navette a explosé au décollage. Le coupable, un employé chargé de vérifier les joints d'isolation des servocontrôles du second booster, s'est par la suite suicidé. Un an plus tard, une nouvelle mission est partie avec à son bord, grande première, un astronaute originaire de la confédération d'Enderby. Si tout va bien, lui et ses dix-neuf compagnons arriveront autour de Saturne d'ici cinq ans...

Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas grand-chose à glaner en suivant ces pistes, si ce

n'est prendre conscience que c'est très sérieux. Reste que si vous avez l'inspiration...

Les anciens de Ghost

Il vous faudra étoffer quelque peu les intrigues intermédiaires permettant de remonter jusqu'aux anciens du groupe.

- John Roqual s'est lui aussi reconverti dans la piraterie, mais il a eu moins de chance que Bremen. Aux dernières nouvelles, il purge une peine incompressible de 874 ans dans une forteresse de l'Alliance polaire. Le climat y est très dur, trop dur. S'il est toujours vivant, il a «largué les amarres» depuis cinq ans. Comment faire parler un légume? Et surgelé, en plus?

- Aux dernières nouvelles, Mary Terplestrip coule des jours paisibles en tant que directrice d'un centre caritatif dans les bas-fonds d'Azuria (République de Corail). En débarquant, les PJ apprennent que la présidente Trenton vient de décréter trois jours de deuil national pour honorer la mémoire de cette «mère Theresa» des temps nouveaux. Elle est morte d'une «maladie» jusqu'alors inconnue (une création des Généticiens altérant la composition du sang qui, dès lors, agit comme un acide, malgré les transfusions totales).

- Adrian Toungenstrof s'est retiré sur Nouvel Espoir, une station indépendante située dans la

plaine abyssale de Demerara, non loin de Puerto Rico. Il est directeur d'un petit kolkhoze (125 personnes) qui survit tant bien que mal. Il est tout ce qu'il y a de plus vivant lorsqu'il rencontre les PJ. Reste qu'il ne comprend rien, mais vraiment rien, à ce qu'on lui raconte. Et pour cause, c'est un proteus (p. 133) qui vit sa vie sans rien savoir des agissements passés de son enveloppe corporelle. Il n'est pas du tout agressif. Si on le bouscule un peu trop, il cherche à regagner l'océan où il reprend sa forme initiale avant de détalé sans demander son reste. Au fait, la communauté de Nouvel Espoir aime beaucoup son patron... Conclusion logique: si un proteus est devenu Adrian, c'est que l'original est tout ce qu'il y a de plus mort!

- Xykar le cyber est celui par qui tout est arrivé. Reconverti dans la profession de gladiateur à Nazca (Ligue rouge), il a sombré dans la dèche et l'alcoolisme. En contactant Bremen, il espérait un petit boulot pépère. Devant son refus, Xykar a laissé entendre que... Il est mort trois jours après, d'une cirrhose mutagène aggravée par un très mauvais coma éthylique provoqué par une bouillotte un peu spéciale...

Et Bremen dans tout ça ?

Bremen finit bien par s'apercevoir que des foudrailleurs enquêtent sur ses anciens compagnons. Dès lors, la chasse à l'homme s'organise. Au mieux, il s'agit de quelques assassins, au pire de commandos spéciaux de l'Hégémonie qu'il a pris soin de contacter... anonymement, bien sûr. Une seule variable va faire hésiter notre homme: Miss Pulitzer, la journaliste. Son nom est souvent synonyme de scoops retentissants. Si vraiment les choses tournent mal et s'il apprend qu'elle est très liée avec les PJ, il cherche avant tout à récupérer d'éventuelles preuves en ordonnant l'enlèvement de tout le monde. Dans ce cas, à vous d'imaginer une base secrète, de jouer Bremen comme un grand vilain vantard et d'organiser un final «évasion» digne d'un James Bond...

Acte IV

«MAIS Y SONT
TOUS MORTS !»

Le plus ténu des indices

Tous morts? Eh bien oui... ou plutôt non, si les PJ font bien attention aux quelques secondes de film dont ils disposent. Et c'est là que tout va se jouer. Qu'y voyons-nous? Un groupe de quatre personnes en train de faire la brigue. Visiblement, il s'agit d'un anniversaire ou de quelque chose d'approchant (le gâteau). Sur la table et entre les mains des convives, six verres. Six? Il manque donc deux personnes. Logiquement, même s'ils n'y pensent pas tout de suite, les PJ vont finir par se demander qui a pris ce fichu film. Ils vont donc l'éplucher dans tous les sens... Jouez à fond avec leurs nerfs. Comment s'y prennent-ils? Où travaillent-ils? Qui mettent-ils dans

la confiance? Laissez entendre qu'ils ne trouvent rien puis lâchez cette perle de sadisme «Mjesque»: en utilisant un très bon logiciel de retouche photo doté de fonctions de morphing, il est possible de reconstituer le cameraman à partir des reflets sur les verres et les glaçons. C'est... Ron Tylers!

Reste un convive. En fait, la solution est plutôt «multimédia» et les indices sont éparpillés non seulement sur l'image, mais aussi dans les dires de l'ami Ron. Selon son enregistrement, ils fêtent quelque chose et c'est une bande de brailards. C'est là que le talent «lecture sur les lèvres» sert enfin à quelque chose. Le film a immortalisé la prononciation de quelques syllabes. Et donc, grosso modo, on obtient «ni, ver, bre» ou quelque chose d'approchant.

Secundo, la veste de treillis à la manche nouée. Pourquoi? Un manchot peut-être... De plus, en cherchant vraiment bien (si un PJ vous le dit très précisément) on peut obtenir un minuscule morceau de la bande patronymique, au-dessus de la poche de poitrine: «em».

Conclusion, la fête fut probablement organisée en l'honneur d'un militaire manchot dont le nom comporte les syllabes «bre» et «em». Reste à faire le rapprochement avec le très médiatique membre du Fonds mondial de développement humanitaire, qui porte une prothèse mais qui, dans de nombreuses interviews, a raconté l'histoire (totalement fallacieuse) de sa «blessure de guerre». Bremen fait souvent la une en ce moment, ne serait-ce que pour la fête monstrueuse qu'il se prépare à donner pour ses cinquante ans. Au pire, si Miss Pulitzer est avec eux, elle le mentionnera en passant... après tout, elle vit par et pour «les news», et Bremen est un personnage public.

Conclusion

La fin du scénario est assez ouverte. Il y a de fortes chances que les PJ aient déjà contacté le culte du Trident. Dans le cas contraire, ils vont probablement le faire maintenant. Bremen étant intouchable à leur niveau, vous avez le choix entre plusieurs fins.

- Il «disparaît» mystérieusement quelques jours plus tard (les Veilleurs? un ancien employeur pas vraiment à l'aise?).

- Il est spectaculairement arrêté pendant la réception qu'il donne pour ses cinquante ans. Baston générale ou digne sortie d'un homme qui, de toute façon, se sait intouchable à cause des secrets qu'il détient?

- Il s'enfuit en sentant le vent tourner (ennemi récurrent, implacable et très motivé).

- Il meurt, se rend ou s'enfuit pendant l'assaut de sa base si les PJ se sont fait enlever.

Quoi qu'il en soit, la station de Zuigwald finit par être secourue, une importante organisation pirate est démantelée (ou du moins mise en sommeil s'il parvient à fuir) et Canal 27 News annonce que finalement, la conférence mondiale pour le futur de l'humanité va enfin avoir lieu. Décidément, les diplomates du culte du Trident ont bien du talent...

Philippe Rat

illustration : David Cochard

L ES PNJ

Pour Polaris

► Les Tritons

Comme le chasseur Trident, p. 139, sans armes ni défenses, avec accélération 9.

► Les coureurs

Comme le Pilote de chasseur, p. 150.

► Les flics, veilleurs, gardes et «cavalerie»

Comme les Veilleurs ou les Soldats hégémoniens, p. 146.

► Les Narvals

Comme les Charognards, p. 146, avec talents à -2. Équipement réduit.

► Miss Pulitzer

Utilisez le Diplomate, p. 144.

► Foxy

Même chose, mais remplacez Politique par Spectacle.

► La bande de Bremen

6 assassins (p. 152), 48 pirates dans la base (p. 145) ou 4 soldats hégémoniens (p. 146) + 1 techno-hybride (p. 148) sous couverture si ça tourne mal.

► Adrian Toungenstrof

C'est un proteus, p. 133.

VAMPIRE : LA MASCARADE



Ce scénario s'adresse à des vampires basés en France, si possible à Paris. En dehors des règles de « Vampire : La Mascarade », vous pouvez avoir besoin de celles de « The Sabbath Players Guide » et « Le Monde des Ténèbres - France » peuvent être utiles. Les mentions « p. XX » renvoient à l'édition

Dire que Tristan Lhomme est un auteur prolifique est un euphémisme. Il est partout, écrit plus vite que son ombre (et sans nègre!), aussi bien des scénarios, des critiques de jeux que du background. Aujourd'hui, vous êtes invité à boire un verre de jus de raisin à sa santé, car s'il vous a tout particulièrement peaufiné ce Grand Écran Vampire, c'est qu'il s'agit de son **100^e scénario** publié!

Ouverture

Paris, nuit de la Saint-Sylvestre 1997. Les personnages, comme la plupart des vampires parisiens, ont été invités à une soirée très privée, celle que donne le prince Villon pour fêter le Nouvel An et l'achèvement d'un projet qui lui tenait à cœur : le Grand Louvre.

Tout le gratin de la Camarilla parisienne est là, en smoking et robe du soir. Les plaisanteries fusent, les ragots s'échangent, des domestiques humains circulent, prêts à offrir leur cou ou leur poignet, un quatuor à cordes joue en sourdine... Laissez les personnages évoluer au milieu des trésors du Louvre, participer aux conversations, marquer quelques points face à leurs adversaires au jeu des intrigues, en perdre quelques autres...

A minuit, Villon ouvre le bal, en compagnie de sa dernière conquête mortelle, une superbe Noire qui fait régulièrement la couverture des magazines de mode. Très vite, une quarantaine de non-morts valsent au milieu des statues antiques... Peu après, un agent de sécurité vient murmurer quelque chose à l'oreille de Sarfont, l'un des

Toréadors de l'entourage de Villon. Il disparaît quelques minutes, puis revient, l'air préoccupé. Il se dirige droit vers les personnages et leur demande poliment de le suivre. Il y a un mortel à la porte, et il exige de leur parler de toute urgence. Ensemble, ils descendent jusqu'au premier sous-sol. Dans la grande salle qui s'étend sous la pyramide, deux goulas de garde retiennent un clochard barbu, que les personnages n'ont jamais vu de leur vie. Il a l'air terrorisé, et leur crie : « C'est vous ? Ne les laissez pas me tuer ! Je viens de la part d'Amélia ! »

Flash-back !

Sans transition, les personnages se retrouvent à Paris, dans la nuit du 24 au 25 mai 1871. Il y a trois jours, les troupes versaillaises sont entrées dans la capitale révoltée. Les Communards résistent de leur mieux mais, rue par rue, ils cèdent du terrain. La ville brûle. Les soldats sont partout, et fusillent tous ceux qui leur semblent « suspects ».

Minuit vient de sonner au clocher de Saint-Pierre de Montmartre. Amélia de Martigny, arrière petite-fille de François Villon, y célèbre son mariage

Son et lumière à Chenonceaux



Joueurs, Conteur et personnages devront être plutôt expérimentés.

« Vampire : L'âge des Ténèbres » ou du « Manuel du Conteur », mais c'est optionnel pour l'acte III. Enfin, un plan de Paris vous rendra certainement service. française de « Vampire ».

avec Jean Santenoy, son amant mortel. L'assistance est peu nombreuse, avec quelques membres de la Famille (dont les PJ) et un ou deux amis mortels du marié (des ouvriers barbus, hagards, sentant la poudre et armés de fusils, qui n'ont pas l'air d'avoir bien compris ce qui se passe).

A l'orgue, un bel enfant très pâle, qui ne respire pas, improvise une marche nuptiale. Le prêtre, visiblement pas dans son état normal, débite la messe d'une voix mécanique. La lueur des incendies, reflétée par les vitraux, crée d'étranges jeux de lumière. L'un des personnages sert de témoin à Amélia. Les anneaux sont échangés, les serments prononcés. Une larme de sang coule sur la joue de la mariée et tombe sur sa robe blanche. La fusillade se rapproche, entrecoupée de coups de canon.

Les nouveaux époux s'embrassent.

La noce se disperse par les égouts. Le couple fait ses adieux aux invités, et tente de rejoindre l'appartement du marié, du côté de la Bastille. Il n'y parviendra pas, disparaissant sans laisser de traces dans l'ouragan de feu de la Semaine sanglante. Les recherches menées par leurs amis resteront infructueuses. Le temps passant, tout le monde oubliera Amélia et Jean.

Comment jouer cette petite scène ?

Pour que le flash-back fonctionne, trois possibilités :

- Si vous jouez une campagne parisienne depuis un moment et que les personnages sont assez anciens pour se souvenir de 1871, parfait !

- Si vous créez des personnages exprès pour ce scénario, faites en sorte qu'ils soient un peu plus puissants que la moyenne, décidez qu'ils ont été étreints au XIX^e siècle, et le tour est joué ! Dans ce cas de figure, faites très attention à leur position actuelle à la cour de Villon. Contrairement à ce qui se passe outre-Atlantique, des vampires âgés de plus d'un siècle sont encore considérés comme des « jeunots », mais ils auront certainement des responsabilités, des amis... et des ennemis.

- Si les personnages sont désespérément jeunes, décidez que ce n'est pas eux, mais leurs sires ou leurs grands-sires qui ont assisté au mariage. La scène a été racontée aux PJ longtemps après, probablement comme exemple de relations harmonieuses entre vampires et mortels. C'est plus simple, mais un peu moins satisfaisant...

Au secours de la Belle au bois dormant

Un battement de cil plus tard, les personnages sont de retour au Louvre, dans les premières heures de 1998. Ils connaissent bel et bien Amélia, et il ne reste plus au clochard qu'à s'expli-

quer. Il s'appelle Jean-Marc Delcampo, et son histoire tient en deux mots : à la belle saison, il dort au cimetière de Montmartre. Il a remarqué que les fossoyeurs restaient travailler anormalement tard. Un soir, il en a suivi un, et l'a vu parler à une « belle dame blanche » endormie dans le sous-sol d'une grande chapelle, au centre du cimetière. Il a attendu qu'il soit parti, a examiné le corps,

Q

ui sont les Baalis ?

Les Baalis sont un groupe de vampires qui ont vendu leur âme au démon. Leur principale préoccupation est de corrompre tout ce qui les entoure, en attendant de pouvoir livrer le monde aux hordes infernales. À côté d'eux, les pires vampires du Sabbat paraissent presque sympathiques. Leur destruction est d'ailleurs l'une des rares choses sur lesquelles tous les grands clans soient d'accord. Du coup, les Baalis sont très peu nombreux. Dans l'Antiquité, les Baalis étaient gouvernés par un conseil de treize Anciens, tous de la 4^e génération. On perd leur trace vers le X^e siècle avant notre ère, mais ils sont tous vivants, en torpeur quelque part. Shaitan, le plus dangereux du lot, a été réveillé au début des années 1990. Depuis, il cherche à retrouver ses frères. Leurs disciplines favorites sont Occultation, Présence et Damoinon (qui leur permet entre autres de sentir les péchés de leurs proies, de les terroriser et de les maudire). Ils pratiquent également avec enthousiasme leur propre variété de Thaumaturgie, et les plus corrompus exhibent souvent une foule de pouvoirs bizarres, qui leur ont été accordés par leurs maîtres démoniaques. Leur principale faiblesse est une vulnérabilité aux symboles religieux – ce n'est pas un handicap si gênant qu'il y paraît, beaucoup de vampires des autres clans étant plus ou moins nerveux vis-à-vis de tout ce qui touche à la foi.

remarqué les dents pointues... et a vite compris à quoi il avait à faire. Pendant tout l'automne, il est revenu la voir. Au début, il se contentait de lui parler, puis il a entrepris de lui amener à manger – depuis quelques mois, le cimetière de Montmartre est remarquablement vide de chats. Il y a quelques semaines, la dame a commencé à lui parler dans sa tête. Ses murmures, incohérents au début, sont devenus de plus en plus précis. Ce soir, elle a exigé la présence des personnages (ou, le cas échéant, de leurs sires. Dans ce cas, en l'absence de ces derniers, c'est Sarmont qui a pris sur lui de prévenir les PJ). Avant d'avoir compris ce qui lui arrivait, Delcampo s'est retrouvé en route pour le Louvre. Il a eu beaucoup de mal à trouver l'entrée et les gardes du prince. « Et maintenant, s'il vous plaît, on peut y aller ? Je la sens qui m'appelle ! »

Il ne reste plus aux personnages qu'à expliquer rapidement à Sarmont de quoi il retourne et à partir sans prendre congé.

Le cimetière de Montmartre, au nord de Paris, est vaste, morose et désert. Coupé en deux par le pont routier de la rue Caulaincourt, il est composé pour l'essentiel de tombes bourgeoises et de chapelles, remontant pour les plus anciennes aux années 1820. S'y introduire n'est pas difficile : un

mur à escalader, rien de plus. Delcampo les guide jusqu'au centre du cimetière, pas très loin de l'absurde pyramide du duc de Montmorency. Il ouvre une imposante chapelle, soulève une dalle, et leur fait signe de descendre. Il n'y a qu'une vingtaine de marches, et les PJ débouchent dans une toute petite salle (3 mètres sur 3). Au centre, sur une dalle, Amélia, encore vêtue de sa robe de mariée sale et déchirée. Elle n'est pas encore vraiment sortie de torpeur, et la seule pensée qu'elle se donne la peine de transmettre est : « Il me faut du sang. Beaucoup de sang. »

Reste à en trouver. Delcampo, qui a entendu, décampe si les PJ le regardent un peu bizarrement. À défaut, la place Pigalle et ses fêtards sont à deux pas. Pour recommencer à fonctionner à peu près normalement, Amélia a besoin de 15 points de sang, ce qui équivaut à une ponction majeure pour trois adultes en bonne santé (ou à un mortel vidé de son sang et un autre très affaibli, si nos vampires ne font pas attention). Bien sûr, le cimetière est gardé, et il est bordé par des rues pleines de curieux potentiels... Autant y pénétrer n'était pas un problème pour les PJ seuls, autant ce sera délicat en portant des paquets récalcitrants.

Une fois Amélia un peu requinquée, il ne reste plus qu'à la conduire quelque part. Le Louvre paraît la meilleure solution. Bien sûr, l'arrivée du groupe, en compagnie d'une vampire à peine sortie de torpeur, soulève une sensation considérable. Villon les remercie, prend Amélia sous son aile, et leur promet qu'ils pourront la voir dès qu'elle sera remise, d'ici quelques jours.

L'histoire d'Amélia

Tout commence vers 1650, par la trahison de Calabris, l'un des enfants de François Villon. Calabris se laisse séduire par les forces de l'enfer, et quitta Paris en compagnie d'un inquiétant cirque itinérant... Il abandonna son enfant, le père Matthieu, un jésuite qu'il avait étreint en 1635. Matthieu prit la trahison de Calabris presque aussi mal que Villon et, faute de pouvoir détruire son géniteur, il entreprit une tâche colossale : démasquer les serviteurs des puissances des ténébres, tant parmi les vampires que parmi les mortels. Il était doué et, en un peu moins de deux siècles, il exécuta une foule de gens parfaitement insoupçonnables, mais totalement corrompus. En 1849, s'étant montré imprudent pour la première fois de sa carrière, il mourut dans « l'inexplicable » incendie de son repaire.

Matthieu laissait derrière lui un fille, Amélia, étreinte en 1807. Après l'avoir présentée au prince, il en avait fait une taupe, s'arrangeant pour qu'elle pénétre dans les cercles « décadents » de la bonne société parisienne. Peu de vampires connaissaient sa parenté avec le prince.

Après la mort de son père, Amélia continua son œuvre, accumulant patiemment des notes sur le travail de sape mené par les divers représentants des forces du mal. En 1867, elle finit par tomber sur un morceau trop gros pour elle : un Ancien baali nommé Loki, servi par un petit groupe d'adorateurs du démon dissimulés dans toutes les couches de la société. Ils la démasquèrent, et entreprirent de la corrompre. Ils l'impliquèrent dans des choses qui auraient fait perdre la raison

à des vampires beaucoup plus anciens et plus stables. C'est à cette époque qu'elle rencontra Jean Santenoy et en tomba amoureuse. Leur relation lui servit de point d'ancrage, lui évitant de sombrer dans la folie.

La politique humaine fit tout dérailler. La guerre de 1870, le siège de Paris par les Prussiens, la proclamation de la Commune en 1871... Santenoy traversa tout cela avec enthousiasme, et finit par siéger au Comité de salut public de la capitale. Lorsque l'armée régulière pénétra dans la ville, Jean sut qu'il allait mourir. Le mariage était la dernière chose qu'il pouvait offrir à Amélia. Il prévoyait, au lendemain de leur nuit de noces, d'aller se faire tuer sur une barricade.

Entre l'église et la demeure de Jean, les mariés furent attaqués par un groupe de tueurs mortels au service du Baali. Jean fut pris, et Amélia allait succomber lorsque Joseph, un vieux Nosferatu, intervint et mit les agresseurs en fuite. Amélia sombra en torpeur, et Joseph confia son corps inanimé à Gaspard, une de ses goules. Il prévoyait de l'utiliser comme élément de négociation avec Villon, mais il se fit tuer le surlendemain dans l'incendie de la Halle aux vins.

Gaspard déposa le corps au cimetière de Montmartre, où il travaillait comme fossoyeur. Privé du sang de son maître, il dépérit et ne tarda pas à mourir, mais avant, il passa l'information à l'un de ses collègues. Depuis, la « belle dame du cimetière » a toujours eu des admirateurs dévoués. Ils veillent à ce qu'elle ne soit pas dérangée, la changent de crypte quand cela devient indispensable, et lui offrent de temps en temps un peu de sang. L'entrée en scène de Delcampo coïncide avec sa sortie de torpeur.

Quant à Jean, il est toujours en vie... en quelque sorte. Le Baali l'a conservé comme jouet vivant pendant un moment puis lui a donné le choix entre se damner en le servant ou mourir tout de suite. Jean a choisi la damnation. Aujourd'hui, l'élève a même dépassé le maître. Jean n'a plus grand-chose d'humain, et c'est l'un des infernalistes les plus puissants de France. Sous le nom d'Abaddon, il dirige une douzaine de cultes plus abominables les uns que les autres.

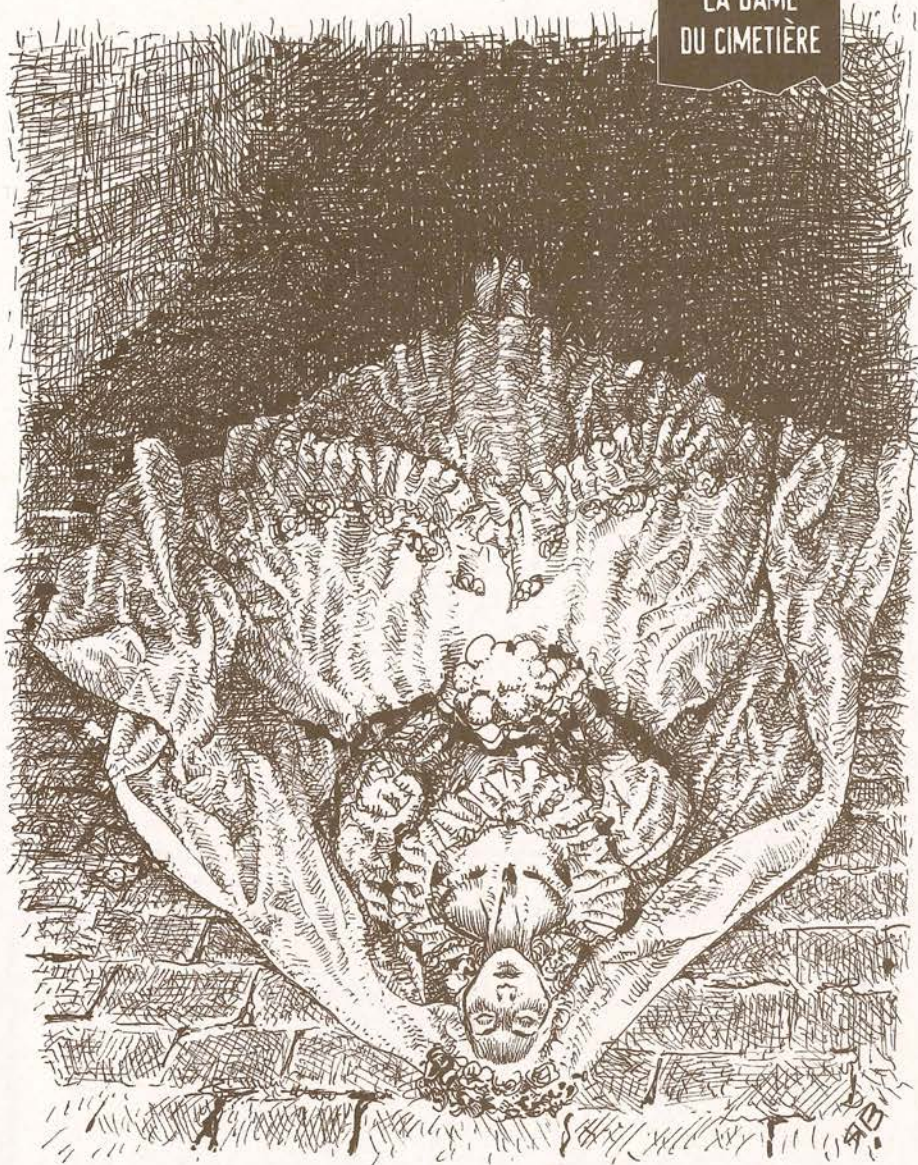
Acte I

PERTE DE LA REINE BLANCHE

La disparition

Trois mois ont passé. Les vampires ont eu l'occasion de revoir Amélia à une ou deux reprises. Ils l'ont trouvée... changée. Ce n'est plus la jeune femme sensible qu'ils ont connue il y a un siècle. Les épreuves l'ont affectée : elle est froide et indifférente, se montre volontiers violente, et a d'inquiétants accès de cruauté. Son comportement préoccupe beaucoup Villon qui, mi-janvier, la confie à Boris Ivanovitch Grachenko, l'un de ses conseillers. Officiellement, Boris est chargé de

LA DAME DU CIMETIÈRE



lui apprendre à évoluer dans ce nouveau siècle (et, officieusement, de s'en débarrasser s'il estime qu'il est impossible de la ramener à la normale). Amélia semble faire quelques progrès, se refait quelques amis... jusqu'au soir, mi-avril, où elle disparaît. Boris rentre chez lui après une chasse pour trouver l'appartement vide, ses affaires disparues, et aucun indice. Il prévient Villon. Nos vampires sont convoqués toutes affaires cessantes au restaurant panoramique de la tour Montparnasse, sur le coup de 2 h 00 du matin dans la nuit du 18 avril. Ils y trouvent Villon, accompagné de deux goules patibulaires et d'un vampire grand, maigre et moustachu, qui semble très anxieux. Villon le présente comme Boris Ivanovitch Grachenko, du clan Ventrue. Le prince résume les faits pour les personnages, et leur ordonne de mener l'enquête. Ils sont chargés de retrouver Amélia et « de prendre les mesures que son état rendront nécessaires ». A ce stade, Villon craint qu'elle n'ait succombé à la Bête et qu'elle ne s'en prenne à des humains de manière voyante...

Chez Boris

Boris est un Ventrue, qui semble âgé d'une quarantaine d'années. Cet ancien colonel de cosaques a en fait été vampirisé en 1919, peu après son arrivée à Paris. De son passé, il garde un vague

accent et des manières très militaires. C'est un brave homme, mais il n'est pas follement efficace. Il invite les personnages à visiter son hôtel particulier d'Auteuil quand ils le désirent. Ce sera probablement tout de suite...

Amélia disposait de deux grandes pièces, isolées contre le soleil, au premier étage. L'ameublement est confortable, mais impersonnel. A part quelques livres, il semble qu'elle ait emmené toutes ses affaires : quelques vêtements et un cahier de notes (pour citer Boris : « Non, je n'ai pas l'habitude de lire le journal intime de mes hôtes ! »). Dimitri, la goule qui garde l'entrée, n'est pas très utile : Amélia est sortie la veille vers 22 h 00, est rentrée à minuit, et est ressortie une heure plus tard. Elle portait une valise. Il n'a pas osé lui demander où elle allait. Elle n'est pas rentrée pour le lever du soleil.

Un usage judicieux d'Auspex 3 sur les objets qui se trouvent dans sa chambre racontent une histoire différente : la créature qui est revenue était ancienne, puissante... et masculine. (C'est Arzeedu - voir plus loin -, qui après s'être emparé d'Amélia, est venu faire le ménage, sous les traits de la jeune femme.)

Questionné sur ses fréquentations, Boris précise qu'Amélia voit souvent Hector Dutertre, un Toréador qui devait être à peu près de son âge. C'est le seul ami qu'elle se soit fait au cours de ses trois

mois d'éveil, et Boris ne le tient pas en haute estime : « Un maigrichon tout mou, qui passe son temps dans les bouquins. » Avant de s'intéresser à son cas, voyons ce qui s'est réellement passé.

Le pourquoi du comment

Amélia s'est réveillée avec une foule de souvenirs passionnants : le nom de tous les hommes clés des forces du mal de la région parisienne et une idée assez claire de leurs plans, etc. Évidemment, un siècle de sommeil a rendu une bonne partie de ces données obsolètes... mais, comme les vampires, les sorciers maléfiques ont tendance à vivre vieux. Par ailleurs, l'idée de les retrouver et de découvrir ce qu'ils avaient fait à Jean est la seule chose qui a empêché Amélia de basculer complètement dans la folie.

Hector Dutertre l'ayant déjà aidée autrefois, elle lui a fait reprendre du service. Ensemble, ils se sont mis sur la piste de ses anciens ennemis. Elle ne sait pas que Jean a senti son éveil, ni qu'il a décidé de l'intégrer à ses plans. Pour cela, il a besoin de la faire passer dans son camp... pour ensuite qu'elle l'introduise à la cour de Villon. Le tour de passe-passe est délicat à réaliser mais, avec l'aide involontaire des personnages, c'est jouable. Jean a donc fait enlever Amélia par Arzeedu, un Baali à la solde de Loki. Il espère bien que les PJ vont remonter la piste.

Chez Dutertre

Il se trouve sur l'île Saint-Louis, rue des Deux-ponts, dans le coin le plus cossu et le plus calme de la capitale. Enfin, en temps ordinaire. Lorsque le groupe s'y rend, ils trouvent l'immeuble en flammes, la rue barrée par des voitures de pompiers, des voisins apeurés... Il ne reste rien de l'appartement et de la petite galerie d'art du Toréador. Celui-ci était à l'intérieur et ne s'en est pas sorti. En revanche, contemplant les flammes à distance prudente, les PJ peuvent remarquer un autre vampire, qui observe l'incendie, fasciné.

Qu'ils l'abordent tout de suite ou qu'ils préfèrent le suivre, ils finiront certainement par prendre contact. Pierre Masevic est un tout jeune vampire, à peine plus qu'un nouveau-né, et il était l'enfant de Dutertre. La mort de son créateur le touche et, surtout, l'inquiète. Abordé par un groupe d'inconnus, il a tendance à paniquer. Une fois le malentendu surmonté, il s'avère sympathique, mais joue les imbéciles. Visiblement, il cache quelque chose. Si les personnages semblent dignes de confiance ou s'il en reçoit l'ordre d'une autorité supérieure (Boris ferait l'affaire), il leur raconte ce qu'il sait.

Pierre est étonnamment au fait des relations entre Dutertre et Amélia. « En fait, je leur servais d'assistant, explique-t-il. Amélia s'intéressait beaucoup à la technologie. Elle m'avait demandé si, avec les ordinateurs, je pouvais retrouver quelqu'un. Elle m'a fourni plusieurs portraits et une liste de noms. Je n'étais pas optimiste, mais j'ai fini par lui dénicher un truc. »

Il cède bien volontiers liste et portraits aux PJ. Les dessins représentent une douzaine d'hommes et de femmes, allant du patibulaire au fourbe en

passant par le seulement inquiétant... La liste comprend une trentaine d'éléments, noms propres, noms de lieux ou concepts. «C'est dans cette dernière catégorie que j'ai fini par trouver quelque chose, reprend Pierre. La Lune immaculée. Il y a un groupe de types qui s'appelle comme ça – ils sont dans le rapport parlementaire sur les sectes.»

Les autres données d'Amélia ne correspondent plus à rien... à moins que vous n'en décidiez autrement. Même si leur emballage a changé, certains cultes sont peut-être toujours là...

Les conséquences de l'incendie

C'est bien entendu Loki qui l'a allumé magiquement (des niveaux élevés en Damoinon et Thaumaturgie permettent ce genre de «miracle»). Si les personnages font jouer leurs divers contacts chez les mortels, ils finissent par apprendre que rien n'explique l'incendie et que cela préoccupe beaucoup les pompiers. D'après le rapport des experts «c'est comme si une gigantesque boule de feu était apparue dans le salon de l'appartement du deuxième étage. Et rien ne l'explique». D'autres experts, mandatés par toutes sortes d'organismes officiels ou non, viennent jeter un coup d'œil aux ruines. L'un d'eux finira par se rendre compte que Duterte menait une vie bizarre, et vivait là depuis soixante ans, alors qu'il paraissait à peine avoir la trentaine... Si vous avez envie de développer, vous avez de quoi lancer une sous-intrigue pleine de chasseurs. Villon ne contrôle pas tous les flics et tous les militaires du pays...

La Lune immaculée

Le rapport parlementaire classe ses membres comme «néo-païens/peu nombreux/inoffensifs pour la communauté/potentiellement dangereux pour eux-mêmes».

La secte est dirigée par un certain Martial de Mer. Ses 75 fidèles sont autorisés à mener une vie normale, mais lui versent un copieux pourcentage de leurs revenus. La plupart sont oisifs, trop riches pour leur propre bien et vaguement déséquilibrés. Martial vit très à son aise dans une grande villa, à Neuilly, dans un quartier élégant et très surveillé. En dehors des cérémonies mensuelles, qui ont lieu sur la terrasse, à la pleine lune, Martial vit seul avec deux domestiques et des réserves de cocaïne suffisantes pour l'envoyer en prison pour un bon moment.

Une perquisition des lieux ne débouche sur rien. Pas de prisonnière, pas de cellule dans la cave, pas de vampires. Néant. D'ailleurs, l'endroit n'est pas particulièrement gardé.

Une petite enquête sur de Mer montre néanmoins qu'il est issu d'une famille un peu étrange. Pour commencer, il est le troisième gourou en moins de deux cents ans. L'un de ses ancêtres a monté un «ordre maçonnique» au XVIII^e siècle, et un autre dirigeait l'Ordre Ésotérique & Occulte de la Lune immaculée vers 1860. Deux de ses oncles sont morts fous, et il a lui-même été interné à plusieurs reprises. Si les personnages persistent, ils se rendront compte que presque toutes ses «cures» ont eu lieu à la maison de repos du Dr

Légasse... or, c'est l'un des noms de la liste d'Amélia! Légasse lui-même rend visite une ou deux fois par mois à de Mer, souvent tard dans la soirée (ils jouent aux échecs ensemble). C'est un grand vieillard maigre, avec des sourcils broussailloux et une barbe hirsute: le portrait craché de l'un des dessins d'Amélia!

De Mer est exactement ce qu'il paraît être: un escroc cupide et borné. Ses ancêtres, en revanche, étaient dangereusement proches de certaines puissances maléfiques, suffisamment pour que leurs représentants gardent un œil sur la famille.

Martial n'a jamais entendu parler de vampires. Si les PJ lui rendent visite et dévoilent leur nature, il est terrorisé. Lorsqu'il comprend qu'ils n'en ont pas après lui, il est si soulagé qu'il s'épanche volontiers sur le Dr Légasse. Il est tout à fait possible d'utiliser le gourou pour tendre un piège à Légasse, qui ne se doute de rien. A terme, lui et sa secte pourraient même se métamorphoser en un troupeau tout à fait consentant...

L'appel au secours

Deux ou trois nuits après le début des recherches, une Amélia spectrale et en haillons les appelle au secours. Elle apparaît à un moment stressant pour les PJ (par exemple quand ils sont dans une voiture, à la merci d'une fausse manœuvre). Elle murmure quelque chose comme «l'asile... le vieil homme... le docteur...» puis dis-

paraît. Légasse est le seul «docteur» de sa liste. A partir de là, une recherche un peu plus minutieuse que celle de Pierre permet de remonter rapidement à la maison de repos.

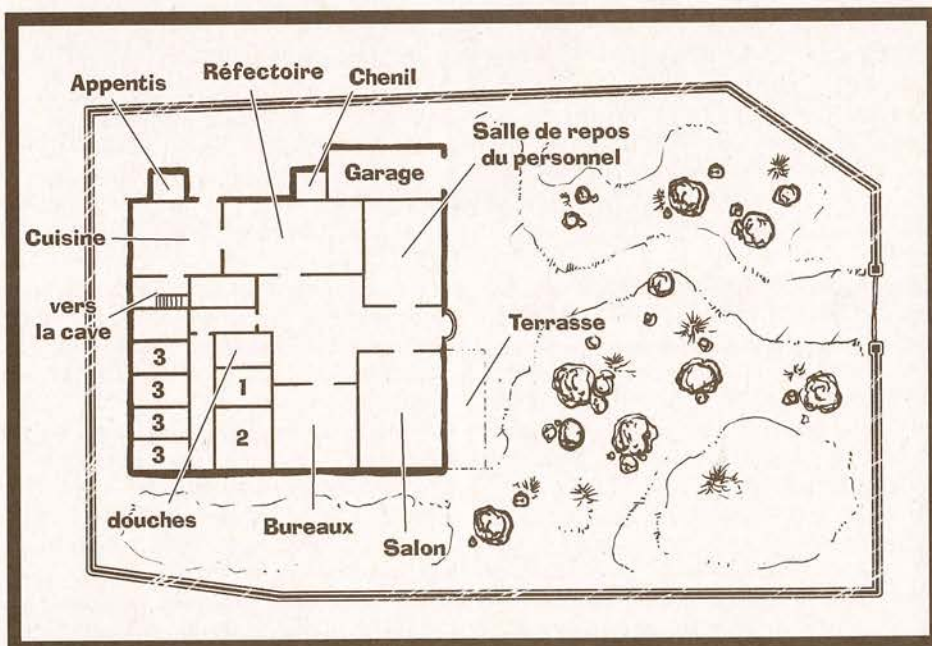
Bien entendu, à ce stade, Amélia a déjà été retournée par Jean. Les PJ ont été choisis pour jouer les héros...

La maison de repos

Elle se trouve dans le sud de la banlieue parisienne, à Choisy-le-Roi, un peu à l'écart de la ville. C'est une grande propriété XIX^e, avec un parc, une haute grille, des chiens de garde lâchés la nuit et des barreaux à toutes les fenêtres (pour ne rien dire des portes). Bref, c'est une vraie forteresse. Il est tout à fait possible de s'y introduire, mais ce doit être difficile... et les vrais problèmes commencent une fois à l'intérieur.

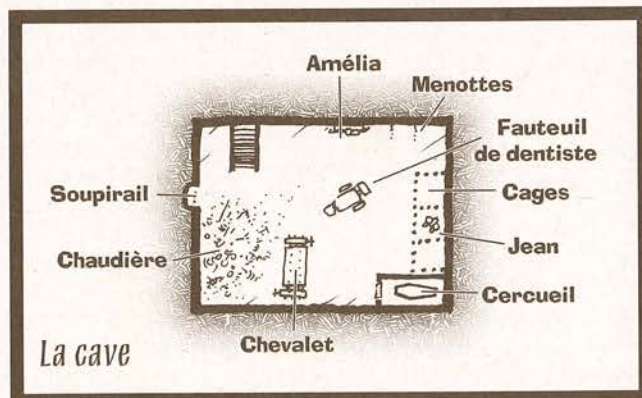
Faire sortir Légasse est envisageable. Il ne se méfie pas particulièrement. Une fois entre les mains des PJ, il avoue sans peine qu'il est au service d'un autre vampire, se propose pour arranger une rencontre en terrain neutre, affirme qu'il pourrait faire une monnaie d'échange intéressante, etc. En fait, Ar-zeedu, son maître, n'hésitera pas à le laisser tomber.

La maison de repos a deux visages. De jour, c'est un endroit calme et propre, où l'on soigne de riches névrosés. De nuit, c'est une annexe de l'enfer, où Ar-zeedu et deux meutes de vampires du



LA MAISON DE REPOS

1. Pharmacie
2. Infirmerie
3. Chambres





LE DOCTEUR
LÉGASSE

Sabbat s'en donnent à cœur joie. Une bonne partie des patients repartent «guéris», autrement dit transformés en goules et/ou programmés pour craquer un jour en faisant un maximum de dégâts.

La libération d'Amélia

Si les PJ choisissent la manière forte, ils vont en baver. Les malades servent de première ligne de défense. Soit ils se mettent à hurler comme des damnés dès qu'ils voient un vampire, soit ils appellent leur maître... Même en les évitant, il reste à s'arranger avec les infirmiers, qui sont

tous des goules et s'empressent d'avertir leur patron s'ils tombent sur des invités imprévus. Ils sont tous très forts et plutôt violents. Reste à descendre à la cave, où se trouve Amélia... et Ar-zeedu, bien entendu. S'il entend l'alarme, celui-ci vient voir ce qui se passe. A moins que les personnages ne lui sautent dessus d'emblée, il leur propose courtoisement une trêve.

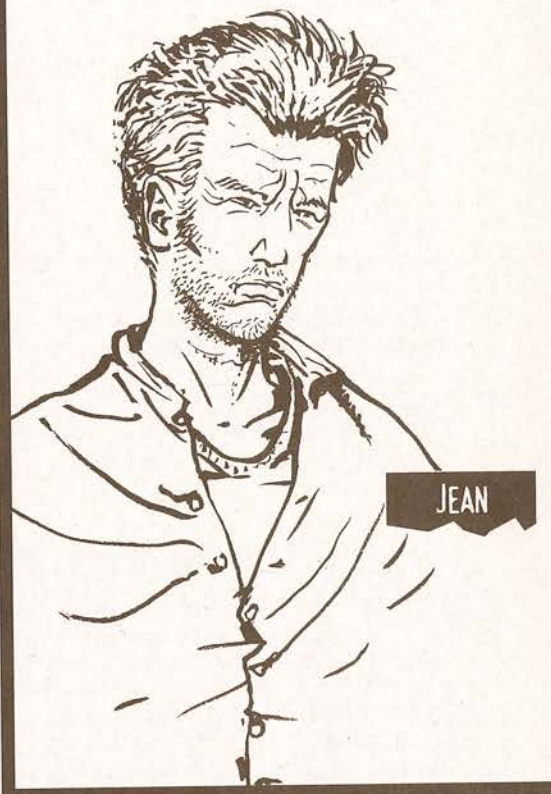
Dans le genre «repaire d'un vampire ancien et maléfique», la cave est presque trop parfaite. Une chambre de torture médiévale y voisine avec un fauteuil de dentiste souillé de sang, il y a des menottes au mur, des cages en fer pendent du plafond... Amélia est solidement attachée dans un angle. Elle est consciente, et l'épreuve ne semble pas trop avoir affecté son état mental...

Ar-zeedu est un bel homme brun, grand, aristocratique et poli. Même si c'est un vampire comme eux, il est tout ce que les PJ ne sont pas – un malade mental vendu aux forces de l'enfer. Et cela se voit. Il ne prend même pas la peine de se défendre. Il leur explique que oui, il a enlevé Amélia, oui il a incendié le repaire d'Hector Dutertre, bref, oui à tout. «Mais c'est pour la bonne cause, ajoute-t-il. Je voulais juste réunir deux amoureux si longtemps séparés.» D'un geste théâtral, il écarte le drap qui masquait l'une des cages. Un homme blond, hirsute, en haillons, regarde un instant le groupe avant de s'absorber dans la contemplation d'Amélia. Il ne ressemble plus vraiment au beau jeune homme qu'ils ont vu dans le flash-back, mais c'est pourtant bien Jean. En le voyant, Amélia hurle de rage et tente de briser ses menottes. Jean lève à peine les yeux. «Près d'un siècle et demi à l'avilir méticuleusement, dans l'espoir qu'un jour, cette pauvre ingénue se réveillerait et viendrait le sauver, glousse Ar-zeedu. Voilà qui est fait! Et, bien sûr, vous ne pouvez pas me tuer – mon sang est tout ce qui le maintient en vie. Tuez-moi, et il mourra. Lentement, et dans d'horribles souffrances.»

La réponse de tout joueur normalement constitué à ce genre de provocation imbécile est quelque chose du genre «chiche!». Si les PJ ne lui sautent pas dessus tout de suite, il ajoute diverses considérations insultantes sur la Camarilla et Villon, et finit par leur ordonner de partir en lui laissant ses deux «jouets». Si vous avez affaire à un groupe de vampires pleutres... pardon, prudents, qui choisissent cette solution, il leur annonce en souriant que, tout bien réfléchi, il va les tuer.

Le sacrifice du fou

Le combat qui s'ensuit n'est pas une partie de plaisir. Ar-zeedu est raisonnablement puissant, et il n'hésite pas à appeler ses sbires à l'aide. La bataille risque de faire rage dans tout l'asile. Toutefois, d'une manière ou d'une autre, les PJ finissent par le tuer. Le tuer. Pas le neutraliser. Pas le plonger en torpeur. Le tuer. Il est là pour servir de bouc émissaire, pas pour être capturé et bavarder. Au besoin, Jean les y aide sans le montrer : Ar-zeedu est victime d'un échec critique, ou l'un des PJ lui porte un coup particulièrement dévastateur. Une fois qu'il est tombé en poussière, il ne reste plus au groupe qu'à délivrer Amélia et Jean (qui n'a pas l'air de vouloir mourir tout de suite) et rentrer à Paris avant le lever du soleil.



JEAN

Conclusion provisoire

Villon est ravi de récupérer Amélia. Toutefois, il lui ordonne de ne plus se mettre en danger. Pour l'instant, elle doit cesser de chasser les Baalis. Amélia accepte, à condition qu'on lui laisse s'occuper de Jean. Celui-ci émerge petit à petit. Au bout d'un jour ou deux, il recommence à parler, et après une semaine ou deux il sera assez cohérent pour soutenir une conversation avec les PJ. S'il y a parmi eux des vampires assez puissants pour lire son aura ou ses pensées, considérez qu'elles coïncident toujours exactement à ce qu'il est en train de dire. La magie permet ce genre de tour...

Persuader la cour de Villon que la mort d'Ar-zeedu a dissous le lien de sang qui l'unissait à lui ne lui posera pas de difficultés. Bien sûr, le prince insiste pour qu'Amélia le lie immédiatement. Elle prétendra l'avoir fait, mais il n'y a aucun moyen de le vérifier... Jean est maintenant à pied d'œuvre, et il met immédiatement ses plans en marche.

Acte II

LES NOIRS PRENNENT L'AVANTAGE

L'asile de l'horreur

La fin de l'acte I laisse les PJ avec un tas de questions sans réponses, et le témoignage de Jean et d'Amélia n'éclaircit pas tout, loin s'en faut. Tous deux identifient Ar-zeedu comme un Baali. Amélia ajoute qu'elle l'avait combattu, un siècle et demi plus tôt, et Jean livre quelques épisodes de sa captivité à faire dresser les cheveux sur la

L ES PNJ DE L'ACTE I

Pour Vampire

► Amélia

Comme Annabelle, p. 264, mais avec Auspex 5.
Humanité : 3.

► Les internés, déments

FOR 3, DEX 2, Bagarre 2, Mêlée 3.

► Les infirmiers, goules

FOR 3, DEX 3, Bagarre 3, Mêlée 4, Puissance 1.

► Légasse, goule d'Ar-zeedu

Ses seules caractéristiques importantes sont Puissance 1, Célérité 1.
Pour le reste, c'est un humain ordinaire.

► Ar-zeedu

Prenez les caractéristiques de Modius, p. 220, avec Bagarre 3, Mêlée 3, Occultation 3 et Damoinon 2 à la place de Thaumaturgie. Baali 9^e génération, il est au service de Loki (qui l'a étreint) et a infiltré le Sabbat sur ses ordres.

tête. Ar-zeedu lui-même n'étant plus là pour témoigner, il faudra bien que les personnages se contentent simplement de leur version.

Le Dr Légasse est-il encore en vie? Privé du sang de son maître, il ne va pas tarder à dépérir et à mourir, et il le sait. Dans la mesure où les vampires sont son seul espoir de survie, il n'hésite pas à coopérer. Sa version des faits concorde avec celle d'Amélia et de Jean, à un détail près : il n'avait pas connaissance de l'existence de ce dernier. Cela dit, dans la mesure où Ar-zeedu ne le laissait que très rarement descendre à la cave, ce n'est pas aberrant. Villon est partisan de l'exécution de Légasse, mais si les PJ lui démontrent qu'il sera plus utile vivant que mort, il le laisse...

Où sont les complices ?

L'ancre du Baali, au deuxième sous-sol de l'asile, contient des tas de livres de démonologie, plus un pentacle, des bougies noires, des robes assorties... bref, tout le nécessaire à de belles invocations. En revanche, le repaire est très pauvre en journaux intimes, agendas, correspondance ou liste de complices – bref, il n'a rien pour passionner les personnages.

Si le groupe mentionne tout le bric-à-brac occulte à Villon, celui-ci leur envoie Jacques d'Antenac la nuit suivante. Ce Tremere examine le tout, brûle une partie des livres et embarque le reste, non sans avoir confirmé que le tout était pleinement fonctionnel.

S'ils interrogent Légasse ou un infirmier sur les complices d'Ar-zeedu, il répond qu'il faisait très attention de ne pas voir les amis du maître. Les nuits où ils venaient « jouer » dans l'asile, il s'enfermait à triple tour dans sa chambre. Le lendemain, il nettoyait les restes, c'est tout. Comment savait-il qu'ils devaient venir? Ils passaient systématiquement à chaque nouvelle lune. Et s'ils décidaient de venir à un autre moment, ils téléphonaient à Ar-zeedu.

Que fait-on de l'asile ?

Les personnages héritent, malgré eux, du bâtiment. Ils ont le choix entre plusieurs solutions.

● **Tout balancer aux services sociaux.** Ceux-ci ont été maintenus à l'écart par un judicieux mélange de corruption et de Domination. Quelques pressions intelligemment appliquées pourraient conduire à la visite d'un inspecteur des services sociaux... la découverte de la cave et d'une douzaine de cadavres dans le jardin entraînera, elle, l'intervention de la police. Ils présentent tous la même mutilation : la langue arrachée. Les journaux en feront leurs choux gras.

Il faudra quelques semaines d'enquête, mais les infirmiers seront mis hors d'état de nuire, et les malades répartis dans d'autres hôpitaux. C'est la meilleure solution, à un détail près : elle va faire les gros titres des médias. Les services du prince arrivent à maintenir un couvercle sur les aspects surnaturels de l'affaire, mais cela leur demandera des efforts qui seraient peut-être mieux employés ailleurs.

● **Le détruire.** Rien de tel qu'un bel incendie pour effacer les preuves et détruire les humains



gênants! Évidemment, cette solution entraîne aussi l'intervention de la police et, en plus, elle signe l'arrêt de mort d'un tas de fous (plus ou moins) innocents.

● **Le confier à Villon.** Beau cadeau, dont le prince se passerait bien. Si c'est la solution qu'ils choisissent, il envoie Boris faire le tri : qui était corrompu, qui ne l'était pas? Une fois la cave vidée, les cadavres démenagés, les infirmiers remplacés et les fous forcés à oublier, il est possible de le remettre aux humains.

● **Le reprendre en main eux-mêmes.** Pourquoi pas? Il y a beaucoup de travail, mais comme troupeau, les fous ont plein d'avantages, et les PJ ne sont pas obligés de les torturer. Et puis, les plus vifs se diront qu'il fait une superbe souricière pour les amis d'Ar-zeedu... Villon accepte, à condition que l'endroit soit préalablement nettoyé.

« Excusez-moi de vous déranger si tôt, mais... »

Un matin, une demi-heure avant l'aube, quelqu'un sonne à la porte de l'asile. C'est un vieil humain chauve et moustachu, aux yeux chassieux, habillé comme un clochard. Il ne paye pas de mine, mais il sait faire preuve d'autorité. Visiblement, il sait à qui il a affaire. Il demande à parler au « responsable » et, une fois en présence des personnages, il va droit au but. Il demande, puis exige, l'autorisation de visiter la cave et de discuter avec les infirmiers. Tant qu'à faire, il aimerait aussi que les PJ lui racontent ce qui s'est passé. Il les écoute avec intérêt, hoche la tête, annonce qu'il va transmettre toutes ces informations à « ses commanditaires », et leur souhaite une bonne journée. S'ils font mine de le retenir, il leur explique posément que ce n'est pas raisonnable, qu'ils vont se faire des ennemis, et qu'il est déjà assez puni comme ça. Après tout, ils l'ont obligé à venir à 4 h 00 du matin pour leur rendre visite. Il promet de les recontacter.

Bien sûr, les PJ ne peuvent pas le suivre eux-mêmes, mais ils peuvent tout à fait confier ce soin à une de leurs goules. Celle-ci revient dans la

soirée, un peu écoeuvée : le vieillard tient un stand de bouquiniste sur le quai Saint-Michel, et il a passé la journée à discuter avec une foule de passants et d'acheteurs – autrement dit, il a eu des centaines d'occasions de faire son rapport.

Chez Créon, livres pour tout public

Une surveillance ultérieure de son stand n'est guère productive : le vieux bouquiniste mène une vie d'une tranquillité déprimante. Il loge dans une chambre de bonne du Quartier latin et, dans l'ensemble, il vit en ermite. Une brève enquête permet d'apprendre qu'il se fait appeler le père Créon. Certains vampires parisiens le connaissent et l'utilisent comme messenger – même si ce n'est qu'un simple mortel, un tas de gens le trouvent trop utile pour permettre qu'on le brutalise. Si, fort de toutes ces informations, le groupe décide de lui rendre visite un soir, ils le trouvent chez lui et disposé à discuter. A mots couverts, il leur explique que son commanditaire n'habite pas Paris, mais qu'il y réside en ce moment. « Oui, c'est un membre de la Famille, mais je pense que vous diriez que c'est un cousin éloigné. Oh non, il s'occupe de ses affaires, et je suis sûr qu'il ne veut déranger personne – et, pour sûr, ça veut dire qu'il veut que personne ne le dérange. Cela dit, à vos risques et périls, je veux bien vous donner un numéro de téléphone. Je lui dirai que vous me l'avez extorqué sous la menace... »

Le numéro comporte un nombre de chiffres non standard. Il correspond à un téléphone portable enregistré en Espagne, mais il y a peu de chances que les vampires l'identifient. S'ils appellent, leur correspondant semble mécontent, mais pas hostile à l'idée d'une discussion. Mais, à ce stade, d'autres événements auront sans doute requis l'attention des personnages...

Ce mystérieux correspondant est Karl Horscharr, un inquisiteur du Sabbat, qui a depuis un moment Loki (donc Ar-zeedu) dans son collimateur. Il surveillait l'asile depuis un moment et veut savoir ce qui s'y est passé.

Menaces sur la Mascarade

Deux ou trois nuits après la mort d'Ar-zeedu, au moment où ils sont probablement en plein travail à la maison de repos, les PJ reçoivent un coup de téléphone. Charles Sarmont, le Brujah qui dirige la sécurité parisienne pour Villon, leur ordonne de venir très vite. Il les attend dans une planque, pas loin de Denfert-Rochereau.

Le lieutenant du prince est blême. En quelques mots, il leur explique qu'il vient d'y avoir une tuerie au bois de Boulogne. Onze morts (des prostituées et leurs clients), d'après la presse. Tous vidés de leur sang et mutilés. Plusieurs ont eu la langue arrachée, comme à la maison de repos. Dans un premier temps, Sarmont les prie de rester à l'écart de l'enquête – leur présence est, à elle seule, une menace pour la Mascarade, qui est assez compromise comme ça. En revanche, s'ils veulent mettre leurs goulas sur le coup, ils sont libres de le faire. C'est l'occasion de réaliser une petite enquête diurne, où les goulas devront éviter d'attirer l'attention de la police, trouver les prostituées (qui, comme les vampires, dorment de jour), les interroger sans les faire paniquer, etc. Le témoignage des survivantes démontre qu'il y avait au moins cinq vampires (et peut-être jusqu'à une vingtaine, selon certaines). Les détails sont flous mais ce n'est pas très grave : d'autres drames se préparent !

Les nuits suivantes

Les vampires du Sabbat, amis d'Ar-zeedu, entreprennent de mettre la pression sur leurs cousins parisiens (le massacre du bois de Boulogne, c'est eux). Il s'agit d'une dizaine de membres, répartis en deux meutes. Autant dire qu'ils ne sont pas capables d'agir partout. En revanche, ils font de leur mieux pour en donner l'impression et, une fois lancé, ce genre de chaos a tendance à faire boule de neige. Si vous désirez qu'ils fassent des émules humains, ne vous gênez pas !

Ce petit résumé de leurs actions est surtout destiné à vous donner des idées.



LE PÈRE CRÉON

● **Première nuit** : massacre au bois de Boulogne.
● **Deuxième nuit** : Ils s'introduisent dans l'aile pédiatrique d'un grand hôpital parisien, tuent deux ou trois enfants et en enlèvent une demi-douzaine d'autres.

● **Troisième nuit** : Les gardes républicains qui montent la garde à l'extérieur du palais de l'Élysée sont égorgés vers 3 h 00 du matin.

● **Quatrième nuit** : Les enfants enlevés sont lâchés dans le métro. Bien sûr, ils ont été vampirisés... Ils ont besoin de sang, attaquent tout ce qui bouge et ne se laissent pas capturer vivants.

● **Cinquième nuit** : Un immeuble du quartier de Chaillot est retrouvé vidé de ses occupants. Il y a du sang partout sur les murs.

● **Sixième nuit** : L'une des meutes prend possession d'un sex-shop rue Saint-Denis et s'amuse avec les clients. Il n'y aura pas de survivants, et le médecin légiste qui s'occupera des victimes démissionnera peu après, victime d'une dépression nerveuse. La seconde meute tente de mettre le feu à la tour de TF1, ne parvient pas à y pénétrer, et se rabat sur la rédaction du *Parisien*.

● **Septième nuit** : Aux alentours de 3 h 00 du matin, les deux meutes entrent au Sacré-Cœur, massacrent les fidèles qui y prient en permanence, organisent un petit service à la mémoire de Caïn... et libèrent un survivant devant la tour de TF1. Pour bloquer cette histoire, Villon en personne est obligé d'aller discuter avec le directeur de l'information, et son humeur s'en ressent. Tout cela suffit à occuper à plein temps les vampires responsables de la Mascarade, qui ont les pires difficultés à maintenir les humains dans l'ignorance. Ils sont obligés d'embaucher des extras. Les PJ peuvent être convoqués pour voler des dossiers au quai des Orfèvres, intimider des témoins, faire disparaître des cadavres avant autopsie, et ainsi de suite.

Quelques vieux vampires, qui ont séjourné aux États-Unis, sont perplexes : ce sont clairement les tactiques du Sabbat, mais appliquées à une échelle trop petite pour faire de vrais dégâts. Si la secte avait décidé de prendre Paris, elle aurait lâché des dizaines de vampires, aurait orchestré un chaos cent fois pire, et serait en train d'attaquer les repaires des Anciens. Ces derniers sont extrêmement nerveux. La plupart s'installent dans leurs repaires secondaires, et n'en sortent plus avant la fin de la crise.

Comment trouver les coupables ?

● Il y a un mensonge risible qu'il convient de dissiper tout de suite : les Nosferatu ne savent pas tout et ne voient pas tout. Paris en compte une douzaine, mais douze vampires ne peuvent pas surveiller une agglomération de dix millions d'habitants. Avec du temps et de la patience, ils pourraient trouver, mais ils n'ont pas de temps et Villon s'impatiente...

● Par les anarchs. Il y a toujours quelques vampires, Brujah, Nosferatu ou



LÉON ET ORNELLA

sans-clan, pour vivre dans les rues et refuser l'autorité du prince. Ils sont souvent très bien informés... et ils ont parfois tendance à faire cause commune avec le Sabbat. Ce n'est pas le cas ici, mais Alex, un sans-clan qui dirige plus ou moins le mouvement, a eu des contacts avec don Alfonso de Lerma, le chef des deux meutes du Sabbat. Il ne sait pas où il habite mais, moyennant une audience avec Villon, il peut trouver ça. (Villon a largement oublié son passé de mauvais garçon. En temps normal, il affecte de mépriser la « racaille » des rues. Alex aimerait bien lui rappeler d'où il vient, si possible en public.)

● En négociant avec le Sabbat. Villon n'aime pas ça, mais il a des contacts parmi les dirigeants de la secte en Italie et en Espagne et, vers la troisième nuit, il les appelle. Ils lui confirment que l'assaut ne vient pas d'eux. Mais c'est ce qu'ils répondraient dans tous les cas... le Sabbat étant par nature une structure anarchique, cela ne veut donc rien dire.

● En discutant avec le mystérieux interlocuteur téléphonique des PJ (l'inquisiteur du Sabbat). S'ils parviennent à le garder en ligne plus de quelques secondes, il leur confirme qu'il est au courant, qu'il est aussi préoccupé qu'eux par cette affaire, et qu'il essaye de voir ce qu'il peut faire de son côté. S'ils lui laissent un numéro où les joindre, il les rappelle la nuit suivante pour leur suggérer de garder un œil sur un squat, rue de Nantes, près de la Villette. De nuit, l'immeuble, complètement délabré, est désert (à part, bien sûr, une cinquantaine d'humains qui survivent comme ils peuvent). En revanche, de jour, c'est le repaire de don Alfonso de Lerma.

Don Alfonso dort dans une chambre de bonne sans fenêtres, jonchée d'ordures. C'est un Toréador du Sabbat, dont les principales préoccupations sont la guérilla urbaine et les tactiques de terreur. De jour, il n'est pas gardé. Là encore, c'est une bonne occasion de faire intervenir les goulas

Q

Quelques précisions sur le Sabbat

Vu de l'extérieur, le Sabbat est un groupe de vampires tarés et maléfiques, qui prennent un gigantesque pied collectif à terroriser, torturer et trucider les humains.

Ce n'est pas aussi simple. L'idéologie du Sabbat repose sur deux grands principes :

- les vampires sont la race supérieure ;
 - le Sabbat est le seul groupe de vampires à s'être délivré des machinations des Antédiluviens, et plus généralement de tous les Anciens.
- Une fois que l'on a admis ces deux principes, il en découle très logiquement que ses membres sont libres de faire ce qui leur plaît. Ils considèrent les humains comme du bétail et les vampires de la Camarilla comme de dangereux manipulateurs ou des pions imbéciles (et, parfois, comme des diners). Mais ils n'ont pas succombé à la Bête. Entre eux, ils sont tout à fait honorables et fréquentables. Toutefois, lors de sa formation, au XV^e siècle, la secte a servi de refuge à toutes sortes de vampires, dont un bon nombre de Baalis. Au début du XX^e siècle, le Sabbat s'est rendu compte qu'il était noyauté par les adorateurs du démon. Vendre son âme est à l'opposé de tout ce que le Sabbat enseigne sur la liberté. Très logiquement, une inquisition interne est apparue, composée de vampires fiables et destinée à exterminer les serviteurs de l'enfer au sein du Sabbat. L'un d'eux, Hans Horscharr, est sur les traces de Loki.

des PJ. Elles peuvent tout à fait lui planter un pieu dans le cœur vers midi et attendre que leurs maîtres prennent livraison du colis en début de soirée. Bien entendu, il faudra expliquer cette activité anormale aux voisins (des immigrés en situation irrégulière, des fugeurs et des SDF). Si les PJ préfèrent le coincer eux-mêmes, libre à eux. Il est ancien et littéralement gorgé de sang. Ce sera un adversaire difficile...

L'interrogatoire

Don Alfonso de Lerma est un professionnel qui sait ce qu'il risque en cas de capture. Il accepte de parler, et demande à être échangé avec un espion de la Camarilla capturé à Madrid il y a quelques mois. Son histoire est simple : il a été invité à Paris par un vampire du Sabbat du nom de Loki qui semblait occuper un rang élevé dans la hiérarchie. Il a mis l'asile à sa disposition et à celle de ses deux meutes, et leur a expliqué qu'ils allaient déstabiliser les vampires parisiens. Il leur a donné le signal du massacre immédiatement après la mort d'Ar-zeedu. Depuis, le numéro de télé-

phone qui servait à don Alfonso pour contacter Loki n'est plus attribué.

Dès que leur chef n'apparaît pas à leur rendez-vous quotidien, les meutes se dispersent. Selon la procédure en vigueur, elles vont se mettre à l'abri dans la nature, et de Lerma ne sait même pas où. Le sort de don Alfonso est entre vos mains. S'il est échangé, il pourra faire une apparition dans le final. A moins que l'Inquisition du Sabbat ne choisisse de le faire taire. A moins que ses supérieurs en Espagne ne décident de le liquider... ou de l'envoyer aux États-Unis avec une promotion.

A quoi sert le Sabbat ?

Les motifs de l'intervention du Sabbat devraient échapper aux personnages. Ils sont complexes, mais très logiques.

- Les meutes commencent à s'ennuyer, et il vaut mieux leur donner une soupe de sûreté avant qu'elles ne se retournent contre Loki.
- Jean et Loki veulent voir comment Villon réagit en situation de crise. Ce n'est pas tant pour tester ses défenses que pour aider Loki à peaufiner son rôle d'imposteur (voir plus loin).
- Tels quels, Amélia et Jean ont tout ce qu'il faut pour devenir une cause célèbre. Jean n'a aucune envie de se retrouver sous les projecteurs. Une diversion est donc à l'ordre du jour.
- Semer la panique dans la Camarilla est amusant.
- Enfin et surtout, les agents des Baalis implantés dans les villes de province poussent les princes locaux à s'agiter... ce qui servira les intérêts des conspirateurs dans l'acte III.

Pendant ce temps, à la cour

Pendant toute la durée de la crise, le luxueux six-pièces sur les Champs-Élysées qui sert de centre de commandement à Villon se transforme en ruche bourdonnante d'activité. Le prince lui-même est là presque en permanence, écoutant les rapports de ses agents sur le terrain, dirigeant les tentatives de traque des vampires du Sabbat, et intervenant pour minimiser les dangers qu'ils font peser sur la Mascarade. C'est un chef brillant, efficace et surtout très charismatique. Paradoxalement, il est beaucoup plus accessible dans ce genre de circonstances – mais malheur à qui le dérangerait pour rien ! Crise ou pas, l'actualité ne le laisse pas en paix. Au cours de ces quelques nuits, d'autres événements se produisent.

Jean et Amélia

Ils se sont installés dans un appartement vide appartenant au prince, non loin de la porte de Saint-Cloud. Amélia passe presque tout son temps avec Jean, théoriquement pour l'aider à guérir des tortures infligées par Ar-zeedu. En réalité, c'est Jean qui achève de l'endoctriner... Si les PJ leur rendent visite, ils trouvent un gentil couple d'amoureux, parfaitement normal en surface. En fait, ils seront impressionnés par les progrès d'Amélia, qui semble de nouveau en contact avec son Humanité. Elle refuse de se mêler à la chasse aux agents du Sabbat, arguant de son besoin de repos. Jean prétend quant à lui ne rien savoir

AMÉLIA



d'eux. Lorsqu'ils venaient à l'asile, de Lerma et ses sbires ne descendaient pas à la cave...

Dans les jours qui suivent, ils rendent une visite purement sociale à Villon, une autre à Masevic (pour lui demander d'essayer de retrouver la famille mortelle de Jean), une troisième au cimetière de Montmartre (où Amélia va déposer une rose sur sa tombe et récompenser Delcampo, s'il est toujours en vie). Bref, rien que des activités parfaitement innocentes.

Loin des regards, tranquillement à l'abri chez elle, Amélia passe beaucoup de temps en transe,

L

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour Vampire

► Le père Créon, bouquiniste

Créon travaille sur les quais depuis longtemps, connaît une dizaine de vampires et est toujours en vie. Soit il est très chanceux, soit c'est un mage non aligné ou même le serviteur du duc qui règne sur les changelins parisiens. Quoi qu'il soit, il est capable de vous procurer un roman de Jules Verne en édition de poche dédicacé par l'auteur et ça, c'est franchement bizarre. Ses caractéristiques et ses pouvoirs exacts dépendent de ce que vous voulez qu'il soit.

► Don Alfonso de Lerma et ses meutes

FOR 4 DEX 4 VIG 3
CHA 3 MAN 2 APP 2
PER 4 INT 3 AST 4

Capacités : Vigilance 3, Bagarre 4, Esquive 3, Mêlée 3, Armes à feu 3.

Disciplines : Domination 2, Auspex 2, Célérité 3, Puissance 1 pour don Alfonso.

Les membres des deux meutes sont plus détaillés dans l'acte III.

à surveiller le QG de Villon et à enregistrer les attitudes de ce dernier.

Seul élément suspect, Jean profite parfois des moments où Amélia est partie chasser pour descendre téléphoner à ses agents en province depuis une cabine publique. Les personnages le verront peut-être faire, s'ils se livrent à une surveillance de tous les instants sur le couple. Lors de ces appels, il dissimule ses lèvres (et ses pensées!). S'ils sont peu subtils et viennent lui demander ce qu'il fait, il sera très embêté. Qui peut-on appeler, lorsqu'on vient de passer un siècle et demi en cage et qu'on ne connaît personne? Il s'en tirera en bricolant l'esprit des PJ, mais ce genre de manipulation se remarque... Prenez les personnages concernés à part et expliquez-leur qu'il leur a fourni une explication parfaitement satisfaisante même si pour l'instant, ils ne s'en souviennent plus très clairement – mais c'était une excellente explication. Si. Vraiment. S'ils vont en parler à Amélia, celle-ci prend fait et cause pour son mari, allant jusqu'à se fâcher s'ils insistent trop. Ils n'auront pas le temps de porter l'affaire en plus haut lieu...

L'agitation des princes périphériques

Les «marquis» mis en place par Villon dans les grandes villes de province l'ont toujours détesté. Comme de bien entendu, ils entretiennent tous des espions à sa cour. Dès la troisième nuit, ils savent qu'il est aux prises avec le Sabbat. Inutile de dire que la nouvelle suscite un déluge d'offres de soutien, présentées de manière à être subtilement insultantes. Villon, qui n'est pas réputé pour être violent, les range soigneusement dans un classeur. Au cours des nuits suivantes, il les relit à de nombreuses reprises. A chaque fois, son sourire est un peu plus sinistre.

Vers la fin de la semaine, les PJ apprendront par un individu bien placé à la cour que Marseille et Lyon semblent sur le point de faire sécession. A quoi bon s'encombrer d'un prince dont l'autorité

s'étend à toute la France, s'il est incapable de protéger sa propre ville des raids du Sabbat?

Un nouveau venu

Hermann Kruger appartient au clan Tremere, vient de Salzbourg, et souhaite s'installer à Paris pour quelques mois, afin de profiter des trésors de la Bibliothèque nationale. En bon vampire de la Camarilla, il vient présenter ses respects au prince, lui demander sa protection, un terrain de chasse, et un moyen de s'introduire dans la bibliothèque de nuit. Normalement, Villon prendrait son temps pour l'accepter. Vu les circonstances, il lui octroie immédiatement tout ce qu'il demande, et le place sous surveillance. Hermann est parfaitement innocent, mais son apparition à ce moment précis déchaîne la paranoïa naturelle de tous les buveurs de sang de l'entourage du prince. Qui est ce type? Existe-t-il un Hermann Kruger à Salzbourg? Et si oui, est-ce bien le même? Et si c'est le même, que vient-il vraiment faire? Vous n'allez quand même pas croire ce qu'il raconte? Et même s'il vient consulter de vieux bouquins, cela ne veut pas dire qu'ils soient inoffensifs. Les Tremere ont une façon bien à eux de faire des feux d'artifice à partir de parchemins moisissés... Inutile de jeter Kruger dans les pattes des personnages. Contentez-vous de mentionner son existence, et ils feront le reste eux-mêmes. Considérez-le comme un os sur lequel ils pourront se faire les dents à leurs moments perdus. Kruger n'est pour rien dans l'affaire qui nous occupe, mais ce n'est pas pour ça que ses motivations sont nécessairement d'une pureté de cristal. En tout cas, il y a de fortes chances pour qu'il prenne mal une surveillance trop appuyée. La dernière chose dont Villon ait besoin en ce moment, c'est d'avoir sur les bras un Tremere furieux, âgé de six siècles, qui menace de se plaindre au Conseil des Sept de l'attitude du prince de Paris.

Notes de mise en scène

Ces trois séries d'événements (l'asile, l'agitation du Sabbat, la politique intérieure) sont présen-

tées séparément, et vous en connaissez les tenants et les aboutissants. Bien entendu, il n'en sera pas ainsi pour les personnages, qui vont passer leur temps à essayer de raccorder des choses qui n'ont aucun rapport. Ce n'est pas grave et, d'ailleurs, ils n'auront pas trop le temps de se torturer les méninges : tout se déroule simultanément ou presque.

Acte III

FIN DE PARTIE

La poussière retombe

Finalement, au bout d'une semaine, les meutes du Sabbat devraient être mises hors d'état de nuire par la capture de leur chef. Après quelques nuits supplémentaires passées à couvrir les traces de la bataille, Villon convoque le ban et l'arrière-ban des vampires parisiens au Louvre.

La soirée se déroule dans une ambiance beaucoup plus tendue que celle du Nouvel An. Villon lui-même n'arrive qu'assez tard, et il ne reste que le temps de faire une brève déclaration. Celle-ci se résume à : « Pour faire plus efficacement face à la nouvelle menace que le Sabbat fait peser sur la France, je convoque les princes provinciaux à une réunion exceptionnelle, qui se déroulera au château de Chenonceaux dans la nuit du 21 juin. Bien entendu, les affaires de l'État ne doivent pas nous empêcher de nous distraire. Par conséquent, nous ferons une fête telle que Chenonceaux n'en a pas vue depuis trois siècles. »

Plus tard, Sarmont fait passer la liste des invités. Les PJ y figurent, en compagnie d'une poignée de vampires parisiens. Le prince n'a pas oublié qu'ils lui avaient rendu des services, mais est-ce une récompense ou une nomination déguisée comme garde du corps?

Le reste de la soirée se passe en spéculations fiévreuses. Qu'est-ce que le prince a en tête, au juste? Pourquoi ne pas se contenter d'une conférence téléphonique, plutôt que d'obliger tout le monde à se rencontrer sur un terrain peu familier? Voudrait-il se venger des princes qui ne l'ont pas soutenu? Si oui, comment? Et ainsi de suite...

Le choix de la date préoccupe également les vampires parisiens. Pourquoi choisir l'une des nuits les plus courtes de l'année pour ce qui s'annonce comme une réunion politique de première importance? Reste le sujet central :

comment s'habiller pour une occasion pareille? Au bout d'une ou deux nuits, les invités apprennent par le secrétariat du prince que Villon souhaite rester dans le thème Renaissance. Il ne reste plus aux PJ qu'à trouver un costumier ouvert la nuit, et qui dispose de pourpoints pas trop mités et, surtout, à leur taille.



Chenonceaux

Sarmont demande aux personnages d'être sur place avec son équipe de spécialistes de la sécurité dès le soir du 19. En sa compagnie, ils vont passer deux nuits à fouiller méticuleusement le château, à vérifier que personne ne s'est amusé à poser de micros ou de caméras, et à patrouiller aux alentours à la recherche de loups-garous ou de meutes du Sabbat. Ils ne trouvent rien, mais laissez-les s'amuser.

Dans la journée, tous dorment dans une cave, quelque part dans la ville de Tours, pendant que des goules prennent le relais...

Le château, l'un des plus beaux de la vallée de la Loire, figure dans tout guide touristique digne de ce nom, où il dispose généralement d'un chapitre copieux. Pour ceux d'entre vous qui n'auraient rien de tel sous la main, voici une description sommaire (qui ne remplacera pas des recherches personnelles).

● **Le mur d'enceinte.** Deux mètres cinquante, en pierre, avec une haute grille qui délimite le parc.

● **Le parc.** Immense et en bonne partie boisé, il comporte un site intéressant : le théâtre de plein air (un cercle d'herbe, d'une bonne cinquantaine de mètres de diamètre, bordé de colonnes antiques). Il est flanqué de plusieurs petits bâtiments en ruine. Dès qu'il a eu connaissance de la soirée, Jean s'est rendu à Chenonceaux. Il a préparé un portail de Correspondance reliant le centre du théâtre à un médaillon représentant Amélia qu'il porte en permanence. Il peut s'y téléporter à volonté.

● **Les communs.** Sur la droite, à une centaine de mètres du château, se trouvent plusieurs bâtiments bas. Le seul qui soit ouvert pour la soirée est le petit musée de cire qui présente l'histoire de Chenonceaux depuis le XV^e siècle. Les vampires qui ont vécu en ces temps reculés y passent volontiers pour faire des commentaires sarcastiques.

● **Les jardins.** Ils s'étendent le long de la rive nord du Cher, qu'ils dominent d'une bonne dizaine de mètres. Il s'agit de jardins «à la française», avec des allées droites, des pelouses soigneusement taillées... et très peu d'endroits où se mettre à couvert, à part quelques vasques ornementales ou statues.

● **Le Cher.** Le château proprement dit se trouve sur la rive nord, mais il se prolonge vers la rive sud par un pont-galerie, lui-même terminé par un pont-levis baissé. Pendant la réunion, la herse du pont-levis sera solidement verrouillée... La rive sud est très boisée et, de nuit, tout a fait inquiétante.

● **La tour médiévale.** A gauche de l'entrée, cette grosse tour ronde est occupée par une boutique de souvenirs. Pendant la réunion, elle est fermée : aucun vampire n'est désireux d'acheter des coussins pseudo-médiévaux ou de fausses tapisseries de Dame à la Licorne.

● **Le château.** Tout en pierre blanche, avec de grosses tours rondes. Il a beau être entouré de douves fonctionnelles, il n'a pas été construit pour la guerre. Sans être immense, il en donne l'impression. Sans entrer dans les détails, les pièces importantes sont :

— **Au rez-de-chaussée :** les divers salons de réception ; le petit cabinet de travail de Catherine de Médicis, qui domine le Cher, où Villon recevra

les princes un par un ; et la grande galerie, qui traverse la rivière et qui sert plus ou moins de forum aux invités.

— **Au «sous-sol» :** les cuisines, qui sont installées dans les piles du pont. Lorsque le château était habité, une bonne partie de son ravitaillement se faisait par la rivière, et il y a plusieurs trappes à ce niveau... qui, par ailleurs, comporte plusieurs pièces complètement isolées du soleil.

— **Au premier étage** se trouvent plusieurs chambres toutes dotées d'énormes lits à baldaquin et de meubles Renaissance en chêne massif, qui font une bonne source de pieux improvisés, si besoin est. L'immense couloir du pont-galerie sert de salle d'exposition temporaire. Pour l'heure, elle est occupée par les œuvres d'un sculpteur letton nommé Pëtter Rainis, que Villon apprécie beaucoup. Les Toréador ne manqueront pas d'aller s'extasier devant ces grands amas de ferraille anguleux... qui peuvent, en cas de besoin, faire de bonnes armes improvisées.

— **Au deuxième et dernier étage,** la seule pièce digne d'intérêt est la chambre d'Élisabeth de Lorraine, la femme du roi Henri III. A la mort de son mari, elle s'est retirée à Chenonceaux et y a

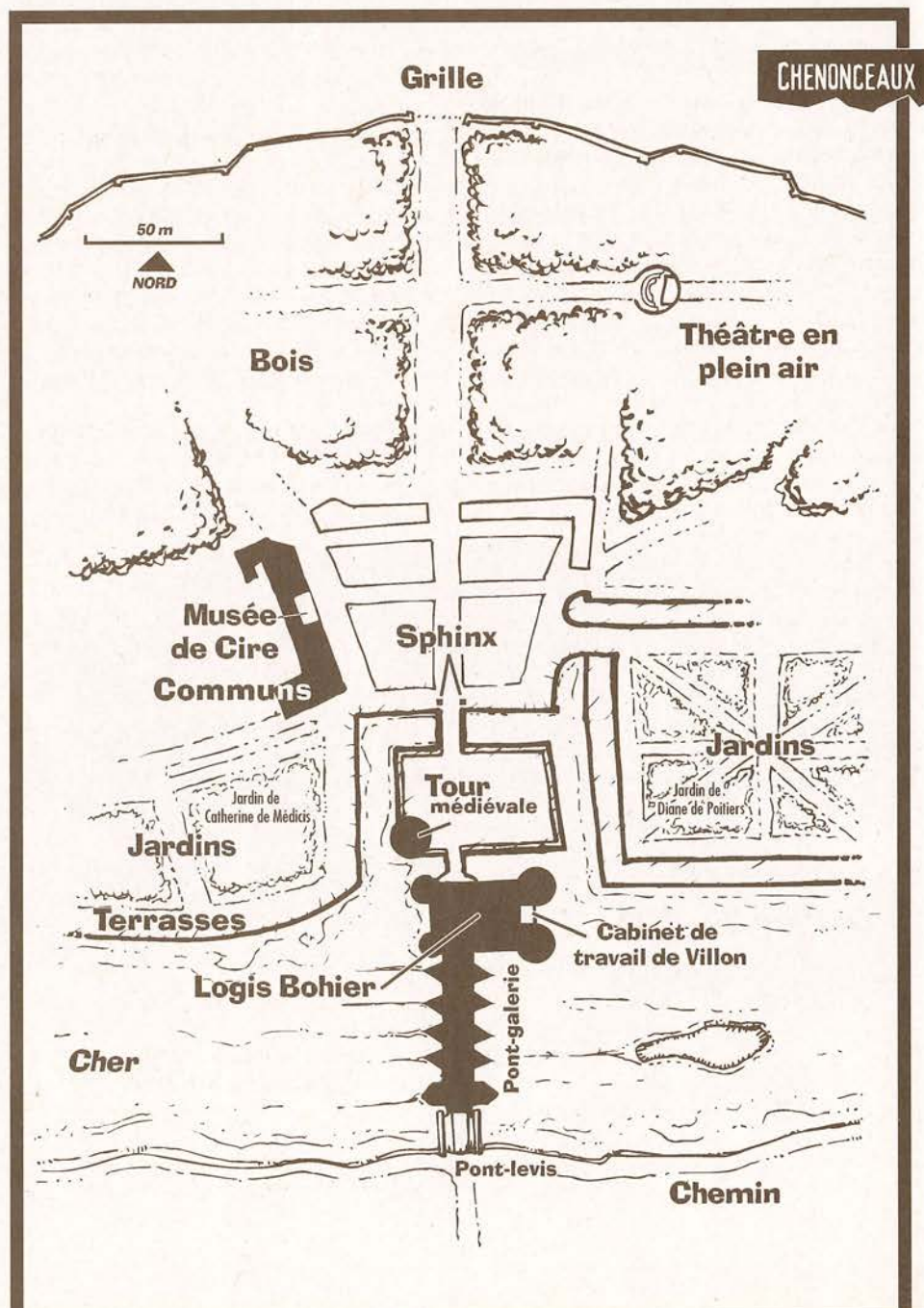
vécu ses dernières années dans une chambre peinte en noir, avec une décoration à base de têtes de mort et de croix. C'est funèbre à souhait, et une bonne partie des invités vient y méditer quelques minutes à un moment ou à un autre de la nuit.

Au fait : tout le terrain, parc compris, est considéré comme un Elysium pour la soirée. Autrement dit, pas de violence ! Pas devant témoins, en tous cas.

La soirée fatidique

Le château ferme ses portes au public dès le 19, officiellement pour «travaux». Les goules qui assurent la sécurité de jour se plaignent de passer leur temps à la grille pour expliquer à des milliers de touristes déçus qu'il faudra revenir dans quatre jours. Toute l'équipe de surveillance, PJ compris, dort sur place dans la journée du 21 juin.

Les invités, qui ont tous passé la journée dans diverses planques disséminées un peu partout dans la région, commencent à arriver vers 22 h 00. Les retardataires ne se montreront pas avant



23h 00. Villon et un « invité surprise » arrivent vers 23h 15. Très vite, des petits groupes se forment. Les mortels, quoiqu'en minorité, sont assez nombreux : peu de Toréador résistent au plaisir de se pavaner au(x) bras de leur(s) dernière(s) conquête(s), et beaucoup de représentants des autres clans sont venus avec un secrétaire/garde du corps/espion. Toutefois, les humains se voient interdire l'accès au château, à moins qu'ils n'aient une bonne raison (un message à porter, par exemple). Tout le monde bavarde, s'embrasse hypocritement, s'extasie sur les costumes des uns et des autres, et prend grand soin de ne pas évoquer les sujets importants. Parmi les invités « insignifiants » (ou plus précisément « qui ne sont pas impliqués dans les divers événements de la soirée, sauf peut-être comme victimes »), citons :

● **Rafaël d'Angers, du clan Nosferatu.** C'est le seul vampire à ne pas être venu déguisé, et c'est aussi le seul Nosferatu. Pour ces deux raisons, tout le monde le regarde de travers, et peu de gens vont lui parler. Cela lui convient tout à fait : il se contente de savourer le spectacle et de prendre des notes...

● **Yvon de Vannes, du clan Brujah.** En temps normal, son look est plutôt « cuir et chaînes », mais son pourpoint lui va plutôt bien. Yvon est violemment anti-Ventruue et anti-autorité. Si on l'écoutait, il faudrait expulser les Ventruue de la Camarilla, et considérablement alléger les structures de cette dernière. Il sert d'escorte à Henri, un Ancien du même clan, qui a une approche beaucoup plus intellectuelle des mêmes problèmes... et parvient à des conclusions similaires.

● **Kristofer, du clan Tremere.** Ce jeune Lillois « fait ses débuts dans le grand monde ». Il admire beaucoup les autres vampires et semble un peu perdu. Sous cette sympathique façade, il observe et analyse tout ce qui se passe, et cherche systématiquement à en tirer profit pour son clan.

● **Lorenza, du clan Ventruue.** Cette magnifique brune a connu Chenonceaux au XVI^e siècle, et reconnaît du bout des lèvres que « Villon n'a pas fait un trop mauvais travail ». Elle est assez puissante, mais s'intéresse beaucoup plus à sa peau qu'au bien-être des autres vampires. Elle est dans la mouvance du marquis de Bordeaux, et lui sert visiblement d'espionne.

● **« Pâris » et « Ménélès », du clan Malkavian.** Ces jumeaux ont été étreints ensemble, il y a une trentaine d'années. Pour l'instant, ils sont fâchés à mort à cause d'« Hélène » (de son vrai nom Denise), une mortelle. Celle-ci est venue avec Ménélès, et des idées de guerre de Troie commencent à fermenter dans le cerveau de Pâris...

Et maintenant, un peu de haute voltige

A partir de là, ce scénario cesse d'être linéaire. Nous vous donnons une description des différents groupes en présence, une petite idée de ce qu'ils viennent faire là et de la manière dont ils comptent parvenir à leurs fins, et un déroulement par défaut. Vous en faites ce que vous voulez. Laissez les PJ se promener à leur guise au milieu de tout cela. Il y a de fortes chances pour qu'ils ne voient pas tout le monde, ne compren-

nent pas tout et ne saisissent qu'une partie de ce qui se déroule sous la surface. Aucune importance, du moment qu'ils s'amusent !

Les forces en présence

Villon

● **Ses troupes.** En plus de ses légats, il peut compter sur une dizaine de vampires parisiens, plus les PJ et une douzaine de goules. Il ne peut pas lui arriver grand-chose... du moins le croit-il.

● **Ses projets.** Normaliser la situation avec le Sabbat ou en donner l'impression, intimider les marquis de Lyon et de Marseille et s'assurer de la loyauté des autres.

● **Ses mouvements.** Après un bref discours de bienvenue (où il présente M. Samson, son « invité surprise »), il passe une heure à aller de groupe en groupe en ayant un mot gentil pour chacun. Un peu après minuit, il s'enferme dans le cabinet de travail et convoque, un par un, tous les marquis, en gardant Lyon et Marseille pour la fin. Les entretiens durent rarement plus de quelques minutes, et les marquis en sortent l'air contrarié (ils se font sévèrement rappeler à l'ordre !). S'ils étaient humains et devant des journalistes, ils diraient certainement quelque chose du genre « pas de commentaires ».

M. Samson, émissaire du Sabbat

● **Qui est-ce ?** Samson est un Toréador du Sabbat et l'invité surprise de Villon. Ce dernier le présente comme plus puissant qu'il n'est vraiment, explique qu'il « est parvenu à un accord avec nos homologues du côté obscur », et que la présence de M. Samson est un gage de bonne foi. Sous des dehors de brave homme, il y a un croquemitaine affamé... qui, à son tour, dissimule un esprit froid et calculateur.

● **Ses troupes.** Il ne contrôle pas les deux meutes qui campent aux alentours du château. Reste qu'il a deux siècles et qu'il est de la 9^e génération. Même tout seul, c'est un adversaire à ne pas négliger.

● **Ses projets.** Profiter de la soirée, jouer à l'ambassadeur, s'amuser à faire peur à tous ces vampires coincés et hypocrites et exploiter au mieux les événements au fur et à mesure qu'ils se produiront. Il sait que d'autres membres de sa secte préparent « quelque chose », sans savoir exactement quoi.

● **Ses mouvements.** Samson passe un temps considérable à raconter sa vie et sa transformation, à la fin de la Révolution. Il se fait un plaisir d'aller rappeler la guillotine aux vampires qui ont vécu cette époque (surtout s'ils étaient nobles). Il prend également un moment pour « nouer des contacts » à droite et à gauche. Il sait bien qu'il ne recrutera personne cette nuit, mais cela ne coûte rien de discuter... Par ailleurs, il est visiblement très vigilant.

● **A quoi peut-il vous servir ?** Dans un premier temps, à titiller la paranoïa des PJ. Par la suite, il peut faire une bonne victime, un bon prisonnier, ou s'enfuir et devenir un adversaire récurrent...

Mais...

A ce stade, une « négociation » entre Villon et le Sabbat est tout à fait possible, n'en déplaise aux

W

ho's who

La fête compte une trentaine de participants vampiriques, plus une vingtaine de goules.

En gros, Villon a invité trois sortes d'individus : ceux qui participent à la fête, ceux qui font de la politique et sont de son côté, ceux qui font de la politique et ne sont pas de son côté.

Les « marquis », les princes des villes de province sont tous là. Ils sont venus de plus ou moins bon gré, mais ils sont venus. Villon a également convoqué ses légats, des Toréador qui lui servent d'yeux et d'oreilles à la cour de ses « subordonnés ».

Il est difficile de résumer en quelques lignes un système dont l'explication détaillée occupe des pages et des pages dans « Le Monde des Ténèbres » - France ». Voici les noms des principaux fiefs, des marquis et des légats.

● **Fief du Nord** (Lille, Roubaix, Tourcoing).

Marquis Étienne (Brujah, intellectuel).

Légat Marc-Antoine.

● **Fief de Normandie** (Rouen, Le Havre, Caen).

Marquis d'Harcourt (Ventruue, sénile).

Légat Dominique (la meilleure agente de Villon).

● **Fief d'Aquitaine** (Bordeaux, Toulouse).

Marquis Édouard de Morsac (Ventruue). Légat Aymeric (qui rêve d'indépendance pour Toulouse).

● **Fief de Marseille.** Marquis Villeneuve (Ventruue, faible). Légat Gabrielle.

● **Fief de Lyon** (Lyon, Saint-Étienne, Grenoble).

Marquis de Vandreuil (Ventruue, puissant et isolationniste). Légat Madeleine d'Aunay.

● **Fief de l'Est** (Nancy, Metz, Strasbourg).

Marquise Anna Schelling (Ventruue, jeune).

Légat Adrien (incompétent).

puristes. Évidemment, les deux parties sont tout à fait conscientes que les « accords » qu'elles négocient sont absolument sans valeur, mais n'empêche ! Pour Villon, c'est un coup politique intéressant, quoique à court terme. Pour le Sabbat, c'est un bon moyen d'endormir sa méfiance...

Karl Horscharr, l'inquisiteur du Sabbat

● **Qui est-ce ?** Karl est le commanditaire du père Créon et celui qui a livré l'adresse de Lerma aux PJ. C'est un Nosferatu de 9^e génération, âgé de quatre siècles, qui a survécu si longtemps en étant prudent et en envoyant les autres au casse-pipe.

● **Ses troupes.** Les PJ. A défaut, personne.

● **Ses projets.** Il se moque éperdument de la politique inter-vampires. Il préférerait voir Villon mort et Paris aux mains du Sabbat, mais il reconnaît volontiers qu'il y a un temps pour tout. Pour le moment, il est sur la piste d'un puissant adorateur du démon nommé Loki, et il n'arrive

pas à le débusquer. Il sait qu'il y a quelque chose qui cloche dans la situation présente, mais il n'a pas les détails. Samson semble au-dessus de tout soupçon. Selon lui, les deux meutes ne sont pas loin...

● **Ses mouvements.** Si les PJ lui ont donné un numéro pour les joindre, il les appelle un peu avant la soirée et leur demande de trouver un moyen de le faire inviter ou, au moins, de s'arranger pour qu'il puisse se mêler à la fête. Il est bien entendu hors de question qu'il vienne sous sa véritable identité (il explique que sa présence suffirait à donner l'éveil à Loki). Faut de mieux, il se dissimule dans un arbre, à la lisière du jardin, et se prépare à passer une longue soirée. Plus tard, il se rendra invisible et ira rôder dans le château. Bien entendu, vu la concentration de Toréador sur les lieux, il se trouvera bien quel-qu'un pour repérer son aura. Une chasse à l'homme invisible pimenterait agréablement le début de la nuit, non ?

● **A quoi peut-il vous servir ?** Sa principale fonction est de prononcer le mot « démon » devant les PJ et les prévenir que Loki n'est pas, comme ils pouvaient le penser jusque-là, un vampire du Sabbat, mais aussi un adorateur du démon. Une fois qu'il aura joué son rôle, vous pouvez le tuer en toute bonne conscience, ou l'utiliser comme joker si vous avez besoin de sortir le groupe d'une situation difficile.

Les meutes du Sabbat

● **Qui est-ce ?** La dizaine de vampires qui ont semé la terreur à Paris se sont dispersés après la capture de leur chef, don Alfonso. Peu après, ils ont été contactés par Amélia, qui leur a transmis les ordres de Loki. Ils sont prêts à faire diversion.

● La troupe.

MEUTE n°1

— Le chef est **Sigismond**, clan Malkavian. Ancien psychiatre, cheveux blancs et bouc bien taillé. Il porte un collier de langues humaines. Ce détail mis à part, c'est un garçon charmant, volontiers disert. Engager la conversation avec lui est un bon moyen de devenir fou (Aliénation 3).

— **Iggy** est un éclaireur Nosferatu, qui a tendance à se sous-estimer et qui évitera autant que possible de participer au combat. Il n'aime pas la nature, mais les bois sont pleins d'animaux qu'il n'hésitera pas à appeler à la rescousse en cas de pépin.

— **Ornella** est une Ventrue qui, toute endoctrinée qu'elle soit, se pose des questions. La fête la fascine, et elle aimerait discuter avec des Ventrue « de l'autre camp », pour connaître leur opinion.

— **Miroir** est un Tremere. Si l'affaire tourne mal, il tentera de se faire passer pour une taupe infiltrée à l'intérieur du Sabbat par un Ancien de Berlin. Il y a peu de chances que son bluff marche.

— **Léon** est un Brujah cinéophile, qui porte un cache-poussière, un bonnet et des lunettes à verre miroir. La vue de tous ces « salopards en train de jouer à être humains » le met en rage, et il combattrait jusqu'au bout. Son arme de prédilection est un fusil à pompe.



KARL HORSCHARR

— **Sandra** est une Gangrel, et elle ne peut plus vraiment passer pour humaine. Son visage évoque un museau de belette, elle a une queue, et elle prend rarement la peine de rétracter ses griffes.

MEUTE n°2

— **Marcus** est un Lasombra. Il remplace de Lerma au pied levé, et est d'une incompetence notable. Il est capable de faire apparaître des zones de ténèbres impénétrables (même par Auspex). Il se dissimule à l'intérieur, n'en sortant que pour frapper, avant de s'y replier.

— **Isaac** est un Tzimisce. Il n'a qu'une douzaine d'années de non-vie derrière lui et, en dehors de son talent considérable pour modeler la chair, il n'est pas très puissant. Il rêve de remplacer Marcus, et n'ira certainement pas à son secours en cas de problème. C'est le seul membre de la compagnie qui ait déjà rencontré Loki, à qui il a fait la tête de Villon à partir de dessins et de photos (fournies par Amélia, mais il ne sait pas qui était le modèle). Il est accompagné d'Igor et Grichka, deux goules de guerre monstrueusement déformées, à mi-chemin entre le pitbull et le varan.

— **Valentin** est un Toréador, qui sert de prêtre pour les deux meutes. Les vampires ne l'intéressent pas vraiment, et les ordres pas davantage. S'il en a l'occasion, il s'éclipsera pour aller mettre le feu au château. C'est en accord avec ses théories sur l'aspect éphémère et transitoire de la beauté...

— **Souffrance** est un sans-clan gravement brûlé, qui porte une douzaine de pics à glace glissés dans sa ceinture, plus quelques shurikens dissimulés un peu partout sur lui. Avec tout ça, sa force (Puissance 4) et sa rapidité (Célérité 4), il n'a jamais ressenti le besoin d'utiliser les armes à feu.

● **Leurs projets.** Ils ont bien conscience qu'à eux tout seuls, ils ne parviendront pas à balayer une horde de vampires et de goules, même si ce sont tous des mollasseurs de la Camarilla. Très logiquement, ils en ont déduit qu'il y avait « autre chose », un plan à l'intérieur du plan, mais ils ignorent quoi. Ils sont tous très nerveux : ils jouent leur peau et ils le savent.

● **Leurs mouvements.** Ils frappent à 1 h 30 du matin, se glissant sur la rive sud, neutralisant les sentinelles du pont-levis, forçant la grande porte qui donne sur le pont-galerie, et lançant une ou deux grenades à l'intérieur. Ils se replient sans attendre le résultat. Les membres de la première meute s'éparpillent dans la forêt et se regroupent hors du parc. Ceux de la deuxième, en revanche, restent sur place et se lancent dans une guerre de harcèlement. Les goules de guerre, lâchées dans la forêt, terroriseront les premiers poursuivants... Ils ont pour instruction d'attirer autant que possible l'attention sur la rive sud, et se font un plaisir d'obéir. Si les

tactiques de guérilla ne suffisent pas, ils disposent d'une barque chargée d'une demi-douzaine de jerricans d'essence qu'ils enflamment et lancent à la dérive sur le Cher. Au pire, ce brûlot improvisé percute une pile du pont. Les flammes sont impressionnantes, mais le château ne sera pas sérieusement endommagé. Si ce spectacle ne suffit pas à attirer l'attention, en désespoir de cause, ils sacrifieront le reste de leur essence pour allumer un incendie de forêt. Là, non seulement le château est en danger, mais les pompiers risquent de venir interrompre la soirée. Les Tremere sont obligés de prendre pied sur la rive sud pour accomplir un petit rituel destiné à éteindre les flammes. Ils sont vulnérables, et auront besoin de gardes du corps...

Pendant ce temps, les membres de la première meute traversent la rivière, rentrent dans le parc en escaladant le mur d'enceinte et se rendront au théâtre en plein air. Sigismond sait que « quel-qu'un » les y attend, mais ignore qui.

● **A quoi peuvent-ils vous servir ?** Ils sont là pour servir de diversion, mais ils peuvent avoir plein d'autres utilités. Pour commencer, ils représentent une bonne première approche du Sabbat. Depuis le temps, les PJ se posent certainement des questions sur la secte. S'ils arrivent à communiquer de manière à peu près pacifique, ils auront sans doute leurs premières réponses.

Amélia

● **Ses troupes.** Elle opère avec Jean, c'est tout.

● **Ses projets.** Servir Jean. Elle ne connaît que quelques bribes du plan, pas assez pour faire des dégâts si elle le trahissait.

● **Ses mouvements.** Elle échange quelques mots avec Villon en début de soirée, puis savoure cette belle soirée d'été. Elle bavarde aimablement avec les uns et les autres. C'est sa première grande soirée mondaine depuis 1871, et elle semble la savourer. De temps en temps, elle a l'air un peu absente : elle reçoit un message télépathique de Loki ou en envoie un.

● **A quoi peut-elle vous servir ?** Si les choses tournent au vinaigre, Jean n'hésite pas à la sacrifier pour s'enfuir. Il n'a qu'un ordre à donner : elle se jettera sur le convive le plus proche, tout semblant d'Humanité envolé. La trahison de l'amie qu'ils ont sauvée devrait sérieusement ébranler les PJ. Mais vous pouvez faire évoluer Amélia dans une autre direction, aussi intéressante... Son amour pour Jean a résisté à un siècle de torpeur et a été renforcé par le conditionnement qu'il lui a imposé, mais tout cela est en train de s'effriter.

De plus, elle commence à avoir des doutes sur la nature de Loki. Elle avait enquêté sur lui et les Baalis avant son mariage, et certains de ces souvenirs commencent à lui revenir. Elle redevient donc peu à peu elle-même. Si vous choisissez cette option, elle a l'air sensiblement plus déprimée, et semble sans arrêt sur le point de dire quelque chose à celui des PJ avec lequel elle s'entend le mieux. Elle résistera à la tentation jusqu'à la fin de la nuit. A ce moment-là, il sera peut-être possible de la convaincre d'attaquer Jean...

Jean

● **Ses troupes.** Lui-même, et c'est bien suffisant.

● **Ses projets.** Sa stratégie est simple : orchestrer la substitution de Villon par Loki. La tactique, en revanche, est complexe.

● **Ses mouvements.** A 1 h 30, au moment de la première attaque, il profite de la confusion pour s'introduire dans le château. Il attend un moment dans une alcôve discrète. Après quelques minutes, il se rend au bureau de Villon et explique au garde qu'il a un message très important à transmettre au prince de la part d'Amélia. A l'intérieur, Villon est seul, attendant les premiers rapports sur l'attaque. Jean ne lui laisse pas le temps d'agir : d'un geste, il les téléporte tous les deux au centre du théâtre en plein air. Si tout s'est bien passé, la première meute est là pour lui servir de comité d'accueil en compagnie de Loki. Celui-ci attend le prince avec un pieu à la main. Villon est un adversaire coriace, mais il est pris complètement par surprise. Une fois le prince paralysé, Jean et Loki (ayant les traits de Villon) se téléportent jusqu'au cabinet de travail. Le tour est joué ! « Villon » reprend la situation en main, organise la défense du château et « repousse » l'assaut. En le voyant apparaître sur la rive sud, Isaac le reconnaît, et donne le signal du repli à ses congénères.

● **Variantes.** Si, pour une raison ou une autre, les PJ le surveillent, Jean peut utiliser ses pouvoirs pour disparaître momentanément... ou, si vous avez envie d'une scène un peu plus violente, pour les attirer dans les bois et les livrer au Sabbat... ou, lorsqu'il se téléporte avec Villon, les emmener avec lui... ou... le nombre de combinaisons possibles ne dépend que de votre imagination. A priori, il préfère se montrer discret, mais il n'a pas de préjugés contre la violence, si les PJ se montrent vraiment irritants.

Loki

● **Qui est-ce ?** Un Baali de la 8^e génération âgé de six siècles. Autrement dit, l'incarnation du Mal ou peu s'en faut.

● **Ses troupes.** Jean et Amélia comme complices conscients ; les meutes du Sabbat comme pions.

● **Ses projets.** Une fois devenu Villon, il a plein d'idées... mais pour la plupart, elles sortent du cadre de ce scénario.

● **Ses mouvements.** Il arrive vers 1 h 00, s'introduisant par l'enceinte. Il reste dissimulé dans l'une des ruines qui se trouvent près du théâtre de plein air pendant une demi-heure, puis se met en place au centre de la scène. Une fois « échangé » avec Villon, il prend un moment pour remettre de l'ordre, et se met au travail.

● **Son erreur.** Villon portait un magnifique costume François I^{er} tout en satin blanc et doré. Loki s'est donc fait confectionner une tenue presque identique (sur les indications d'Amélia). Mais la ressemblance n'est pas parfaite à 100% (PER + Vigilance, diff. 9) et, dans la panique, il n'a pas le temps d'examiner le corps du prince pour s'assurer que la copie est bien conforme.

La fin de la nuit

Vers 2 h 00 du matin, la situation semble s'être stabilisée. A moins que vous n'ayez envie d'alourdir le bilan, on compte une demi-douzaine de blessés plus ou moins sérieux parmi les invités, plus un cas de torpeur et une dizaine de morts parmi les goules et les humains (dont plusieurs tués par des vampires de leur propre camp, qui ont été incapables de résister à la frénésie du combat). Les meutes du Sabbat se replient : celle de la rive sud s'engouffre dans un minibus garé derrière le parc. Amélia et quelques autres (dont, éventuellement, les PJ), se lancent à leur poursuite.

L'autre meute (la n° 1), celle qui a accueilli Villon au théâtre, enterre le corps du prince dans un coin du parc avant de décrocher. Après avoir fait un crochet par le nord pour dépister d'éventuels poursuivants, ses membres longent la rivière pendant une demi-heure, et vont s'abriter dans une grange. Ils s'enterrent sous le foin et une montagne de vieux sacs en toile, et attendent tranquillement le crépuscule.

Pendant ce temps, « Villon » s'efforce de donner l'impression d'être à nouveau fermement aux commandes, et commence son travail de déstabilisation. Sa première priorité est de se débarrasser, autant que faire ce peut, de ses complices.

La poursuite

Amélia semble prendre plaisir à la chasse. Accompagnée d'une douzaine de volontaires, elle quitte la propriété. Entre les pouvoirs des uns et des autres, il y aura bien un Ancien pour « sentir » les traces des fuyards.

La poursuite risque d'avoir des répercussions dans le monde extérieur. La plupart des invités ont de grosses voitures, les agresseurs survivants ont pris la fuite à bord d'un minibus aux vitres fumées. A cette heure-là, la campagne tourangelles est presque déserte, mais on peut toujours tomber sur un représentant de commerce attardé, ou sur un mari qui rentre chez lui sur la pointe des pieds après une nuit d'ébats illicites... Et puis, la meute n'est pas discrète du tout. Le minibus roule à toute allure, brûle des feux rouges, emboutit des voitures en stationnement, etc. Il y a pas mal de villages aux alentours... et des gendarmes, bien

«

Dites donc, Monsieur l'ambassadeur... »

L'assaut met Samson dans une position délicate. Il essaye de s'en tirer en parlant « d'incident isolé » et « d'éléments incontrôlés », mais comme tout le monde lui fera remarquer, il a bien fallu que quelqu'un leur donne l'adresse... et il est le seul membre du Sabbat à la connaître. Il proteste violemment de son innocence, et son aura semble confirmer qu'il dit la vérité... mais après tout, c'est un affreux psychopathe du Sabbat. Pourquoi lui faire confiance ? Avec l'accord de tous, Samson se retrouvera bouclé dans la boutique de souvenirs. Au mieux, il y passera le reste de la nuit. Les marquis sont ravis de la tournure des événements qui, une fois de plus, démontrent l'impuissance de Villon face au Sabbat. Ils sont donc disposés à laisser vivre Samson et à le renvoyer à ses supérieurs avec un message apaisant. Les légats, fidèles au prince, ne partagent pas cette mansuétude, pas plus que les nombreux vampires blessés lors de l'attaque.

S

Samson, Karl Horscharr et les meutes

Samson est tout disposé à reconnaître l'autorité de Karl, et ce dernier n'hésite pas à lui donner des ordres.

Samson fera de son mieux pour le satisfaire.

Le rapport de forces entre les meutes et l'inquisiteur est un peu plus incertain. Théoriquement, il peut les réquisitionner, leur donner des ordres ou les faire exécuter. En pratique, ce genre de chose ne se fait que lorsqu'on est en position de force, ce qui n'est pas le cas de Karl pour l'instant. Au mieux, les meutes peuvent décider de ne pas le croire. Au pire, elles peuvent considérer que c'est lui l'adorateur du démon, et qu'il convient de le liquider au plus vite.

Et si les meutes refusent de croire que Samson est aussi un membre du Sabbat ? D'ailleurs, qu'est-ce qu'il fait là, à trinquer avec l'ennemi ?

entendu. Le rodéo durera plus d'une heure, et s'achève dans une ferme abandonnée, au milieu d'une étendue presque infinie de champs de blé. Jean a ordonné à Amélia de s'occuper en priorité d'Isaac, qui a refait le visage de l'imposteur. Si elle sent que les PJ ont des soupçons, elle a également pour instructions de s'occuper d'eux d'une manière ou d'une autre. Elle essayera peut-être, mais n'en aura pas le courage. Mettez en scène une hésitation incompréhensible... En revanche, elle n'a aucune pitié pour la meute, pas plus que les autres chasseurs (essentiellement des Brujah et des Gangrel).

Retour à Chenonceaux

Pendant la poursuite, « Villon » a repris ses consultations avec les marquis comme si de rien n'était. C'est le moment où il est le plus vulnérable : il n'a pas la moindre idée de ce que le véritable Villon a raconté aux autres marquis en début de nuit, et craint énormément de se couper. Bien sûr, cela vaut aussi pour les réflexions qu'il a fait pendant la partie « mondaine » de la soirée. Les marquis qui le verront après l'attaque le trouvent brusque, presque discourtois. La plupart mettent ce (petit) changement de personnalité sur le compte du stress. En fait, le marquis de Lyon ira même jusqu'à se répandre en commentaires fielleux sur le thème « ce pauvre vieux, une simple petite escarmouche suffit à le déstabiliser complètement. Décidément, il n'est plus à la hauteur ». Aux PJ de tirer ce qu'ils veulent de ce commentaire. Les chasseurs reviennent vers 3h 00 du matin. Peu après, « Villon » ordonne à tout le monde de se rassembler dans la grande galerie, et se lance dans un bref discours, qui se résume à « en dépit de toute ma bonne volonté, je constate que l'on ne peut pas faire confiance au Sabbat. Par conséquent et, je pense, avec votre soutien à tous, je décrète une chasse au sang, sans limitation de durée, à l'encontre de tous les membres du Sabbat présents sur le territoire français. Ceux d'entre vous qui ont la faiblesse d'en accueillir dans leur domaine (regard appuyé vers le marquis de Marseille qui, de pâle, devient blême) ont un mois pour les en déloger, de la manière qui leur conviendra le mieux. »

Il s'ensuit une brève discussion sur le sort à réserver à M. Samson (« Villon » préférerait qu'il soit

condamné à mort, mais il n'imposera pas sa volonté s'il se trouve des gens assez courageux pour prendre sa défense). Après quoi, l'imposteur se retire dans le cabinet de travail, où l'attend Jean. Tous les deux commencent à réfléchir à la suite des opérations. Avoir déclenché une nouvelle guerre entre la Camarilla et le Sabbat est un bon début, mais c'est loin d'être suffisant...

1 + 1 = 1 ?

A moins que les personnages ne soient pas vifs, tous ces événements devraient leur laisser un arrière-goût bizarre. Il est douteux qu'ils saisissent tous les tenants et aboutissants de l'affaire, mais quand même, si l'on récapitule, on arrive à un total assez impressionnant ; l'attitude d'Amélia et le changement de costume de Villon étant les deux éléments centraux (s'ils tiltent tout de suite sur ce dernier point, faites-leur remarquer que le prince est du genre à se changer cinq fois par nuit, surtout au cours d'une fête costumée). Le comportement du Sabbat est, une fois de plus, aberrant, mais représenté, là encore, une diversion. S'ils pataugent, vous avez deux outils pratiques pour les remettre en selle.

● **Karl.** Le vieux Nosferatu est un détective compétent et, s'il a eu la possibilité de s'approcher, il ne tarde pas à soupçonner « Villon ». S'il peut, il fera part de ses doutes aux PJ. Reste à convaincre un monde incrédule : « Euh... on pense que le prince a été remplacé par un imposteur. Comment on le sait ? Ben, c'est un type important du Sabbat qui nous l'a dit... »

● **Amélia.** Si son conditionnement s'affaiblit vraiment, elle pourrait craquer et révéler une partie de la vérité aux personnages. Elle fait des pieds et des mains pour laisser Jean en dehors de l'affaire, mais leur laisse entendre qu'elle est encore sous l'influence d'Ar-zeedu, et qu'elle n'est pas entièrement maîtresse de ses actes. Si Jean sent qu'elle lui échappe, il n'hésitera pas à la sacrifier – la faire

arrêter par « Villon » et accuser de complicité avec le Sabbat serait un assez joli coup. Dans ce cas, elle sera attachée au sommet de la tour, face à l'est. Les PJ ont jusqu'au lever du soleil pour la délivrer... Par ailleurs, si le groupe fouille les alentours du théâtre en plein air pour une raison ou une autre, ils y trouvent des traces de combat. S'ils prennent une demi-heure pour retourner le parc de fond en comble, ils peuvent même déterrer Villon. Ce dernier a besoin de repos et de sang...

Échec et mat ?

Cette fois, la fin dépend totalement des actions des PJ. S'ils ont été inertes et n'ont rien compris, l'imposteur rentre à Paris et commence à noyauter la Camarilla parisienne, corrompant subtilement les uns, écartant les autres des postes à responsabilité... Le vrai Villon, ramené à Paris la nuit suivante, est pressuré pour fournir le maximum d'informations sur tout ce qu'il sait, puis exécuté deux ou trois jours plus tard. (Si les agents de l'imposteur ne trouvent pas son corps, « Villon » comprend qu'il est cuit et change son fusil d'épaule, cherchant à faire un maximum de dégâts dans un minimum de temps.)

D'un autre côté, même si les PJ ont été brillants et qu'ils ont tout compris, il leur reste à agir. Seuls, ils ne font pas le poids. Karl est un allié valable, mais sa présence à leurs côtés risque de faire fuir pas mal de monde. Quant à la collecte de preuves... Même s'ils ne trouvent pas Villon, ils ont encore une petite chance : capturer un membre de la deuxième meute, par exemple, et le faire parler. Après tout, ils ont assisté à la substitution et savent où est dissimulé le corps du prince. Il ne vous restera plus qu'à orchestrer la confrontation entre les PJ et l'imposteur. Tant qu'on ne lui met pas le vrai Villon sous le nez, il peut s'en sortir mais, face au véritable prince, il craque. A moins qu'il ne soit acculé, il tente de fuir. Entre ces deux hypothèses, il y a une foule d'éventualités qu'il est impossible de couvrir en détail. En fait, il est tout à fait possible que l'affaire ne s'achève pas au matin du 22 juin. Elle peut se prolonger à Paris et durer encore plusieurs semaines, le temps que le groupe trouve des soutiens parmi les Anciens parisiens et mettent sur pied une jolie confrontation. En supposant que le scénario se termine bien, le sort des trois principaux PNJ reste à déterminer.

● **Villon.** Cette fois, les PJ lui ont carrément sauvé la vie. C'est le genre de créance qui a tendance à rester sur le cœur d'un vampire. Il fait l'impossible pour que tout se règle en petit comité : moins il y aura de témoins, moins sa crédibilité aura à souffrir. Une fois de retour sur son trône, il récompensera grassement les PJ, en leur offrant par exemple une petite ville du centre de la France, jusque-là inoccupée.

● **Jean.** Une fois l'imposteur en place, Jean prend la tangente. Il reste encore une ou deux nuits pour s'assurer que tout se passe bien, puis il prend l'avion pour Rio de Janeiro et va s'y faire oublier. Évidemment, si tout se passe mal, il se battra.

● **Amélia.** Si Jean l'abandonne, ce qui est tout à fait possible, elle tentera de se suicider. Si elle survit, elle réapprendra peut-être à vivre, mais l'y aider est un travail de longue haleine pouvant mobiliser plusieurs personnages à plein temps. ■

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour Vampire

► Jean, mage noir

FOR 2 DEX 3 VIG 3
CHA 3 MAN 5 APP 4
PER 4 INT 4 AST 4

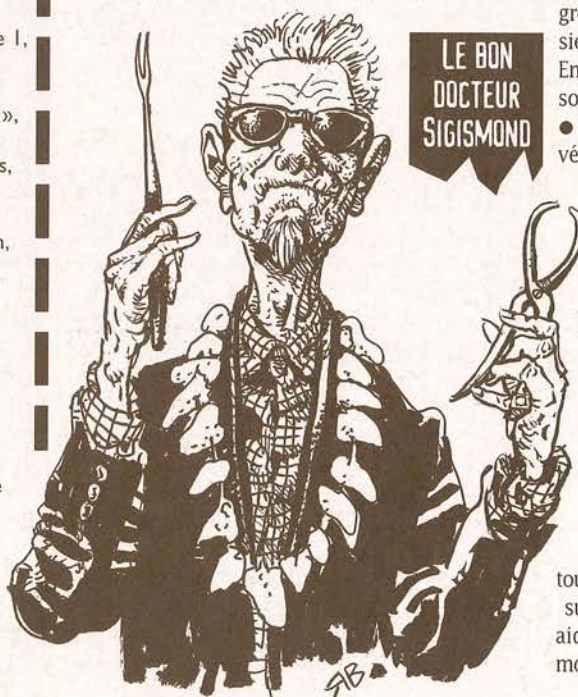
Capacités : Comédie 3, Vigilance 2, Esquive 1, Empathie 3, Intimidation 2, Subterfuge 3, Armes à feu 1, Furtivité 1, Occultisme 4.

Sphères : Si vous avez « Mage : L'Ascension », considérez qu'il a Psyché 4, Forces 2 et Correspondance 3. Si vous ne l'avez pas, considérez qu'il est capable de manipuler l'esprit des gens plus subtilement et plus complètement qu'avec Domination, et qu'il peut se téléporter, à condition de se trouver dans certains lieux spécialement préparés.

► Loki, agent des Ténèbres

FOR 5 DEX 4 VIG 4
CHA 5 MAN 4 APP 4
PER 3 INT 4 AST 4

Capacités : Comédie 4, Vigilance 3, Esquive 3, Intimidation 4, Subterfuge 4, Armes à feu 4, Furtivité 4, Occultisme (démonisme) 4, Politique (vampirique) 4. Disciplines : Célérité 2, Force d'âme 3, Puissance 3, Dissimulation 4, Présence 3, Damoinon 5, Thaumaturgie (flammes) 4, autres selon vos besoins.



EARTHDOWN

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 Trahison129,00
- ☐ 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.....

DESCARTES



EDITEUR

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

JEU-CONCOURS

La quête de l'Orzizhena

Pour fêter l'année de l'Orc*, nous vous convions

à la quête de l'Orzizhena,

le calice du savoir orc, qui demeure caché dans l'empire d'Erett Pranos.

Il s'agit d'une chasse au trésor en quatre parties qui seront publiées dans les numéros 113 (celui que vous avez en mains), 114, 116, et 117. Ce grand jeu prendra fin le 31 décembre 1998.

* Voir notre n° 112, p. 88.

Comment jouer

Dans ce numéro, vous trouverez la présentation de la mythologie orc, la carte d'Erett Pranos, la chronologie des guerres, les blasons et les énigmes à résoudre pour trouver le nom du royaume où est caché l'Orzizhena, ainsi que le bulletin-réponse à nous renvoyer.

Dans le n° 114, vous trouverez d'autres infos et indices pour, cette fois, identifier la région abritant le calice. De même pour les n° 116 et 117; il faudra alors découvrir la ville, puis le bâtiment cachant l'objet.

Au 31 décembre 1998, chaque chasseur de trésor nous aura donc envoyé au moins 4 bulletins-réponses...

Si certaines énigmes sont faciles, d'autres sont extrêmement difficiles (énigmes à tiroirs, indice élucidant un autre indice, etc.), aussi avez-vous la possibilité de vous procurer des indices supplémentaires :

— En vous inscrivant à l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs (voir pp. 90-91), vous recevrez des indices pour chacune des quatre phases de la quête.

— En vous rendant dans les magasins partenaires. Contactez votre magasin de jeu habituel pour savoir s'il participe au jeu-concours de l'année de l'Orc.

— En rendant visite aux stands des éditeurs (Descartes, Fenryll, Hexagonal, Siroz) et magazines (*Dragon* et *Casus Belli*) partenaires de l'année de l'Orc, lors du 13^e Salon des jeux (Paris-Porte de Versailles, du 4 au 13 avril) et du 2^e Monde du jeu (à Pantin en octobre).

— Des indices pour identifier le royaume où est caché l'Orzizhena se trouveront au milieu des indices des prochains numéros (de même, il est possible que des indices de ce numéro concernent les prochaines parties de la quête!).

— Le mieux est encore d'échanger avec d'autres chasseurs le résultat de vos recherches. Pour cela, organisez des groupes dans

les clubs, les boutiques ou même sur Internet.

Mais attention, votre rapidité de réaction est importante! Le nombre de points que vous gagnerez grâce à votre réponse dépendra de la date d'envoi du bulletin de ce numéro (cachet de la Poste faisant foi). Voici le nombre de points attribués en fonction de la date d'envoi de votre bonne réponse (toutes ces dates se situent en 1998) :

Avant le 5 avril :	1000 points
du 5 au 11 avril :	950 points
du 12 au 18 avril :	900 points
du 19 au 25 avril :	850 points
du 26 avril au 2 mai :	800 points
du 3 au 9 mai :	750 points
du 10 au 16 mai :	700 points
du 17 au 23 mai :	650 points
du 24 au 30 mai :	500 points
du 31 mai au 30 juin :	450 points
du 1 au 31 juillet :	400 points
du 1 au 31 août :	350 points
du 1 au 30 septembre :	200 points
du 1 au 31 octobre :	150 points
du 1 au 30 novembre :	100 points
du 1 au 31 décembre :	50 points

Pour connaître le nombre de points que vous avez acquis, vous pouvez consulter la rubrique Trésor Orc sur 3615 Kle*Hexagonal (1,29F la minute), ou sur 3615 Casus (1,29F la minute). Si vous découvrez que nous avons bien reçu votre réponse mais que vous n'êtes crédité d'aucun point, c'est que celle-ci était fautive. Vous pouvez alors nous envoyer un autre bulletin, mais : un joueur ne peut envoyer qu'un bulletin d'un même numéro (ex. : n° 113) tous les 15 jours. Ainsi, si vous envoyez une réponse pour l'énigme du royaume (1^{re} phase de la quête) le 12 avril et que vous constatez votre erreur, vous ne pourrez envoyer un autre bulletin concernant cette même énigme que le 27 avril.



Illustration : Didier Guis

Le bulletin devra être découpé ou photocopié (c'est plus prudent pour en envoyer plusieurs). Les bulletins sur papier libre ne seront pas validés. Si deux (ou plus) bulletins d'un même numéro, portant le même nom et le même prénom ou le même nom et la même adresse, nous arrivent avec des dates d'envoi ne respectant pas le délai de 15 jours, ils seront tous annulés.

Au 10 janvier 1999, le score final de chaque chasseur sera calculé en additionnant tous les points obtenus pour chacune des quatre phases de la chasse au calice. Le classement sera publié début 1999 et les récompenses (le fameux Orzizhena, mais aussi des collections de jeux, de livres, de figurines...) envoyées peu de temps après.

Le Mémorzi La Genèse du monde

Au début des temps du souvenir, Calour créa les Orcs. Mais seuls, ils s'ennuyaient. Alors la déesse Enerfe façonna les Humains, les Elfes et pour finir, les Nains. Les Orcs prirent sous leur protection les autres races, comme une mère ses petits. Ils firent preuve de beaucoup de patience pour leur enseigner un minimum de connaissance. La tâche était ardue car la vie de leurs élèves était brève. Un Elfe vivait cinquante ans, un Nain soixante-dix et un

Humain cent cinquante. Des longévités ridicules comparées à la quasi-immortalité des Orcs.

Très vite, la place vint à manquer dans le royaume de Veloq Zort, car protégées et sans prédateur, les races se développaient rapidement. Un couple d'Elfes pouvait avoir jusqu'à douze descendants par génération, les Nains huit et les Humains cinq, les Orcs un seul en trois siècles!

Genèse des dragons

Alvon, le dieu de la Terre, furieux de voir proliférer toutes ces créatures sur son domaine, déclencha des tremblements de terre et des éruptions volcaniques dévastatrices. Calour et Enerfe protestèrent. Betotza, le très sage, trouva une solution. Il calma Alvon en lui expliquant qu'il ne devait pas anéantir les œuvres de ses frère et sœur. Mais il commanda Ketnes, la mère des animaux, pour qu'elle crée des prédateurs. Ainsi naquirent les dragons.

Le peuple élu réagit

Au début, les dragons se montrèrent d'une efficacité redoutable. Malgré leur petit nombre, ils infligèrent de lourdes pertes aux Orcs et à leurs protégés. Mais quelques lunes plus tard, l'Orc Ghran Aflokkas construisit la première place forte capable de résister aux attaques des grands reptiles. La colère d'Alvon et de Ketnes se réveilla surtout quand le fils de Ghran, Nels Aflokkas, tua un dragon grâce à l'une de ses inventions, l'arc. Dans leur laboratoire, les dieux courroucés créèrent les épidémies et chargèrent Lazim, le dieu des Vents, de les répandre sur le monde.

Alvon le créateur

La colère d'Alvon ne tarissant pas, il modela une boule de magma à son image et souffla dessus pour lui donner vie. Sa créature pourrait s'accoupler avec toutes celles créées par ses frère et sœur et pervertir leur essence. Il posa son enfant au bord du monde pour qu'il commence son œuvre. C'est ainsi que naquit le premier démon. Mais Alvon voulait plus, il désirait lui-même s'unir et procréer. Usant de son pouvoir, il envoûta sa sœur Enerfe et s'unit à elle. Cette union maudite engendra le premier géant.

La souffrance du monde

Les Orcs voyaient leurs protégés décimés par la peste et la famine, la descendance des Humains, Elfes et Nains, pervertie par l'action insidieuse des démons. Ils implorèrent la pitié des dieux. Alvon se manifesta à eux avec arrogance: «Toutes ces épreuves n'ont été mises en place que pour éprouver votre foi et votre faculté d'adaptation.» Alors les Orcs se plongèrent dans l'étude des sciences et cherchèrent longtemps une solution. Ainsi Taln, le grand chaman d'Allveloq, descendit au cœur de la montagne et préleva un peu de matière

primordiale qu'il manipula. C'est ainsi que naquirent les Trolls.

Outrage aux dieux

Créer de nouveaux êtres qui n'étaient pas issus de leur ventre! Quel crime odieux les Orcs venaient-ils de commettre! L'outrage était tel que le sol trembla. Le conseil des dieux se réunit. Alvon, Enerfe, Lazim et Ketnes maudirent les rejetons de Calour, pour les punir de s'être pris pour des dieux. Les Orcs, de créatures quasi parfaites, échangèrent leurs attributs avec les Elfes. Les Hommes subirent le même sort en remplaçant les Nains.

Orzizhena

Calour versa des larmes sur le sort de ses enfants et de celles-ci naquit l'espoir. Il enferma toutes les connaissances orques dans un calice, l'Orzizhena, puis le fit transporter dans l'empire d'Erett Pranos par les Arroz. Il fit cacher la coupe dans un lieu connu de lui seul et de ses sphinx volants. Les dieux finiraient peut-être par oublier leur rancœur. Ce jour-là, les Orcs partiront à la recherche de leur souveraineté perdue et le monde retrouvera son ordre d'origine.

La fin des dieux

Les ennemis de Calour découvrirent sa manœuvre et exigèrent réparation. Le père des Orcs refusa de révéler où se trouvait le calice du savoir et les guerres éclatèrent. Dans sa grande sagesse, Betotza fit signer à tous un traité de paix, interdisant à toute divinité d'intervenir dans l'empire d'Erett Pranos. Pour punir ceux qui fautaient, il créa le plan des Mille Morts pour emprisonner les dieux désoberissants.

L'année de l'Orc

Betotza compatissait à la détresse de Calour et n'approuvait pas la malédiction divine lancée au peuple orc. Calour lui confessa le lieu où se trouvait Orzizhena, et Betotza le transcrivit sous forme d'énigmes et de devinettes. Puis, avant de se retirer des affaires de ce monde, il lança dans le ciel une comète pour qu'elle soit le signal de la rédemption orc. C'était en l'an 0 et depuis, tous les cent onze ans, alors que la comète passe au-dessus de l'empire, le dieu de la Sagesse se réveille et envoie aux Orcs ses énigmes et ses devinettes. Par dix-sept fois, les Orcs ont échoué dans leur quête du savoir. La dix-huitième sera-t-elle la bonne?

Chroniques de l'empire d'Erett Pranos

Par le scribe orc Uruk-Jodik

Avant l'an 0 : De plus en plus nombreux et vivant au milieu des éruptions volcaniques et les tremblements de terre, certains chefs de clans décidèrent de quitter le berceau de

notre race. Quatre nobles orcs, Linor, Cis, Aul et Lansi partirent pour un long voyage, abandonnant les pièces d'or frappées à leur effigie, symbole de leur appartenance au royaume. Linor s'en alla avec ses pêcheurs elfes vers des terres plus propices à leur art de vivre. Cis le suivit avec ses compagnons nains, ils s'arrêtèrent dans un royaume riche en filons d'or natif. Aul partit au bout du monde avec ses architectes et ses tailleurs de pierre nains et humains. Sa sœur, Lansi, fit le chemin avec lui mais elle ne s'arrêta que quelques années, reprenant ensuite la route en longeant la côte, accompagnée des Humains. Elle installa son fief dans un pays couvert de gratte-ciel. Son peuple y trouva la matière idéale pour construire des bateaux afin de rendre visite à leurs frères laissés avec Aul.

An 50 : Comme l'enfant se retourne contre son père, les Elfes décidèrent de nous anéantir, nous qui les avions «fait vivre dans le servage» (quelles paroles blessantes!). Ils lancèrent leur première offensive depuis l'Elerine, mais celle-ci fut stoppée nette. Leurs cavaliers de licornes furent taillés en pièces par notre infanterie équipée de lances à trois fers. Ils parvinrent à s'installer à 20 kilomètres à l'intérieur du royaume.

An 60 : La seconde offensive nous coûta cher, nos piquiers du Brescha furent refoulés en Lokkas et en Veloq.

An 65 : Fiers de leur premier succès, les Elfes se tournèrent vers l'Astora. Mais les Humains ne s'en laissèrent pas conter et la guerre fut longue.

An 66 : Dans le Veldine, des Elfes montés sur des griffons massacrèrent nos frères. Seuls quelques-uns des nôtres parvinrent à rejoindre la forteresse noire d'Oggra en passant par l'Iffale.

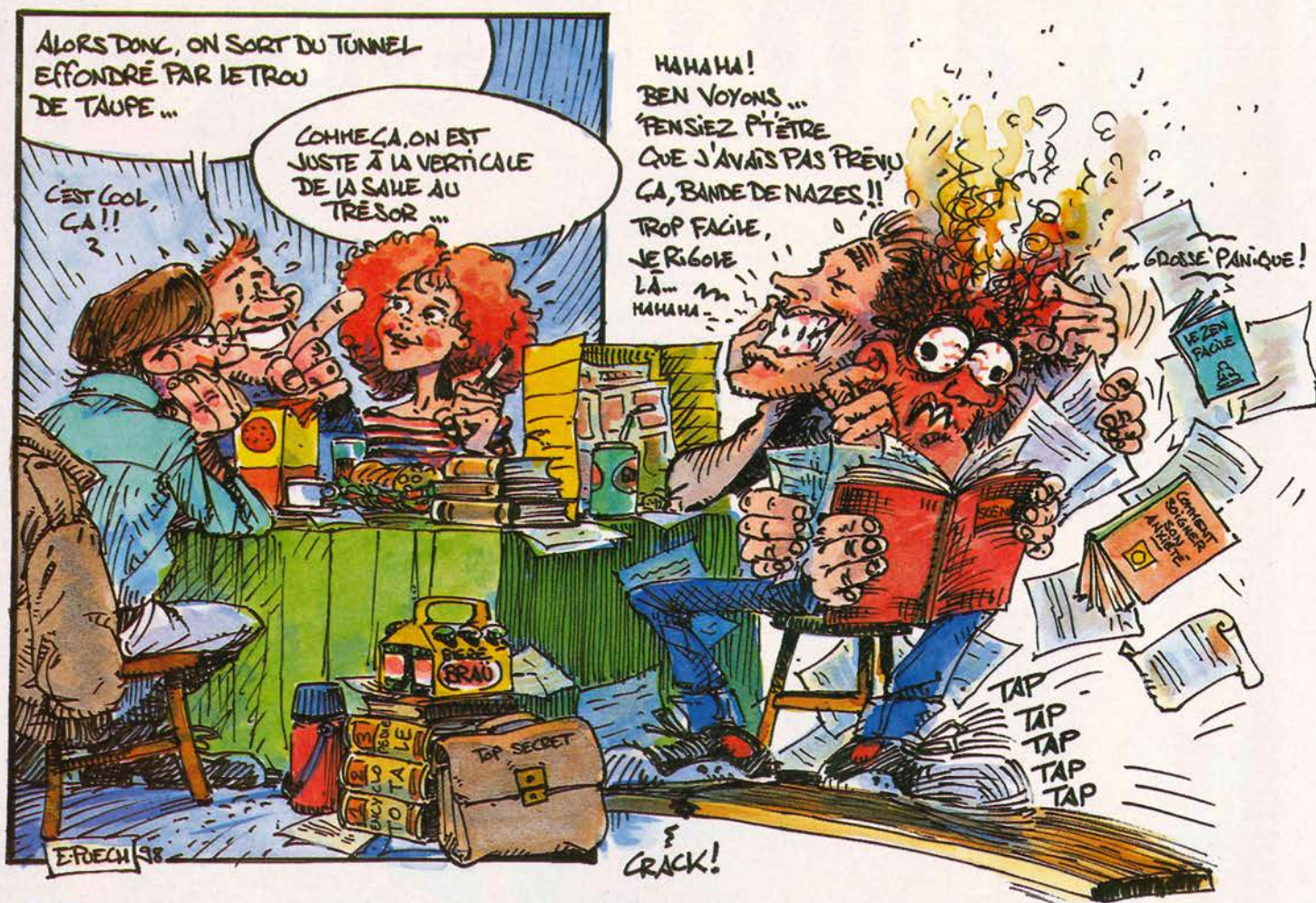
An 70 : Le Dordine ne connut pas beaucoup de batailles, les meutes d'Elfes montés sur des loups effectuèrent quelques raids contre nos frères égarés qui n'avaient pas encore repris la route de Veloq. En Alinor et en Cisos, les habitants se contentèrent de construire des forts pour parer à l'éventualité de représailles orcs.

An 73 : Les Nains du Tounty refoulèrent vers l'est car nous occupions la passe des Licornes. Pour nous déloger, ils provoquèrent des éboulements de terrain près de l'embouchure de l'Amihr, inondant ainsi la région frontalière avec le Lokkas. L'effet fut encore plus efficace que prévu puisqu'une grande partie de l'Addil fut également noyée sous les eaux. Luttant contre ce fléau inattendu, les Humains d'Addil ne participèrent pas à la guerre. Cette neutralité permit à nos forces du Tounty et d'Addil de se regrouper pour franchir la frontière avec le Kuanda. Malheureusement, elles arrivèrent trop tard pour sauver nos frères emmurés vivants dans les galeries de mine par les forgerons nains. L'âme en peine, elles poursuivirent leur route jusqu'au pays des Trolls qui les attendaient sous le volcan.

An 75 : En Astora, Elfes et bûcherons humains signèrent la paix et décidèrent de cohabiter.

Enigmes et indices





Vous avez donc passé vos trois dernières nuits à figurer votre scénario pour que tout se déroule au mieux. Le jour venu, tout est prêt : le pshitt orange, les gâtes, et les persos enfin bouclés après d'interminables négociations avec le Benjamin de service. La partie commence, tout va bien ! Quand, soudain, la tuile ! L'imprévu vous frappe de plein fouet, vous plongeant dans un abîme d'adversité : il va falloir **IMPROVISER** !

Quand le hic surgit

Dans le cadre d'un scénario préparé, il existe deux cas de figure où le meneur de jeu (MJ) peut être amené à improviser.

— Les joueurs décident sur un coup de tête (ou, pire, après y avoir mûrement réfléchi) de se lancer sur une piste tellement rocambolesque que jamais un scénario digne de ce nom ne l'aurait prévue.

— Les joueurs trouvent un raccourci saisissant pour arriver plus vite que prévu, ou par une voie inattendue, jusqu'au bout du scénario. Dans les deux cas, comment faire pour les ramener subtilement dans le cadre du scénario ? Subtilement, car s'ils se rendent compte que le MJ improvise, ils seraient tentés de faire de l'anti-jeu, de faire marche arrière sans raison valable : « puisque le meneur de jeu

est obligé d'improviser, c'est qu'on est sur la mauvaise piste ». Il faut donc réagir vite, bien et sans se faire prendre...

Une affaire de précautions

Le premier moyen d'improviser dans l'urgence sans perdre les pédales consiste... à prévoir l'imprévisible avant la partie. En général, trois éléments ont tendance à faire défaut au MJ jeté dans l'impro :

- l'originalité. Seules viennent à l'esprit des idées banales et prévisibles ;
- le sens du détail. Les descriptions sont moins fouillées, moins vivantes ;
- la capacité d'animer. L'expression devient hésitante, il ne trouve plus les bons mots, perd en clarté et en rythme.

Comme il vous est forcément déjà arrivé d'improviser, faites la liste de vos points faibles dans cet exercice. Est-ce le manque d'idées ? Une tendance à ne plus être capable de décrire de façon crédible ? Et préparez des pense-bêtes :

● « **Il s'appelle, euh...** » Ayez toujours près de vous (sur l'écran de jeu ?) une liste de noms d'origines diverses. Cela vous évitera de rester muet à chaque fois que les joueurs croisent un personnage-non-joueur (PNJ) pas prévu au programme. En cas de panique, utilisez le nom d'un PNJ qui intervient plus loin dans le scénario. Vous n'aurez qu'à le rebaptiser plus tard. Prévoyez aussi quelques noms d'animaux familiers (chien, cheval ou mainate...), et d'autres qui pourraient être utiles : noms de bateaux si l'action se déroule dans un port, noms de compagnies si les personnages des joueurs (PJ) doivent fouiner dans le milieu des affaires (« Il y a deux plaques sur la porte du hangar : Aero Smith Airplane Repair, et Simtex Bilbao. »).

● « **Euh, vous croisez un type. Il a l'air, euh, normal...** » Pensez à l'avance à des descriptions de personnages. Associées à une série de noms, des idées de personnages originaux vous éviteront d'être imprécis ou répétitif. Faites une liste de signes particuliers pour donner une touche insolite au personnage. Le tueur qui bégaye, l'aubergiste balafraée, ce sont autant de détails qui donneront de la substance à vos PNJ improvisés et attiseront

la curiosité des joueurs. Découpez des « trombones » dans les magazines qui vous tombent sous la main (pin-up, mémés, marins, politiques, gourous...), collez-en une vingtaine sur une feuille A4. Rajoutez à chacune une bulle avec la première phrase type qu'il/elle vous inspire, et voilà une galerie de PNJ lambda, mais très crédibles*.

Exemple : Quelqu'un nous espionne, mais qui ? se demandent les PJ. Est-ce cette aubergiste balafrée (au fait, pourquoi est-elle balafrée ?), la grand-mère au sac de toile qui radote, ou l'Asiatique accoudé au bar qui laisse refroidir son café ?

● **« C'est une maison de banlieue, euh, meublée... »** Faites de même avec des lieux. Prenez n'importe quel guide touristique, choisissez quelques villes de caractère, et notez toutes les demeures surprenantes (grenier à sel, boîte de nuit dans un ancien abri antiaérien, arènes, vélodrome désaffecté, passages couverts ou traboules lyonnaises). Un seul numéro de Particulier à Particulier offre des tas de plans de demeures modernes. Notez aussi des idées d'endroits où vous n'avez jamais envoyé vos PJ avant : atelier d'artisan, garage, squat, salon de réception de la Chambre de commerce, hôpital militaire... Mélangez des lieux apparemment incompatibles entre eux : une église transformée en boîte de nuit branchée, un bout de village enclavé entre deux cimetières...

● **« Soudain, trois goules vous attaquent. Faites vos jets... »** Dans une partie normale comment posez-vous l'ambiance ? Utilisez-vous certains mots évocateurs, des images, une technique de mise en scène particulière ? Si oui, intégrez ces trucs de narration dans votre impro et elle passera inaperçue. Mieux : en jeu normal, prenez l'habitude de laisser planer un silence : « Vous entrouvrez la porte et vous découvrez... le couloir animé d'un centre commercial. » En impro, vos hésitations/réflexions passeront pour un effet voulu !

● **« Le royaume voisin est, euh, dirigé par un roi... »** Constituez une liste d'événements, utilisables à tout moment, qui rendent votre univers vivant indépendamment des aventures des PJ.

Exemple : Le krach boursier en Asie, l'invasion récente d'un royaume voisin qui rend les locaux suspicieux et paranos, une tempête (due à un heurt avec un magicien durant l'épisode précédent) qui a entraîné une disette...

Ramener les joueurs dans l'intrigue (Show must go on)

Donc votre petite partie se déroule sans accroc quand, soudain, l'un des misérables mortels qui ont l'honneur de vous avoir pour

Maître part dans un délire d'une bêtise tellement aveuglante que les autres le suivent en criant au génie. Que faire ?

● **Vous leur dites franchement qu'ils se plantent :** « Hé, laissez tomber cette piste ! Elle est tellement nulle que même un livre dont vous êtes le héros n'y aurait pas pensé ! » Ou vous trouvez un prétexte aussi foireux que peu crédible : « Vous êtes sur le point de bousiller mon scénario lorsque, soudain, vous vous heurtez à un mur invisible... » C'est simple et ça vous évite d'improviser. Mais ce manque de subtilité risque d'inciter vos joueurs à désertir.

fasse progresser les personnages à travers le scénario sans le déséquilibrer. Vous avez le choix entre composer une piste de toutes pièces (avec ses propres indices) ou tenter de greffer une partie du scénario sur cette piste improvisée. S'il existe une branche annexe de l'histoire qu'ils ont négligée en début de partie, c'est le moment de la ressortir.

3) Vous pouvez faire progressivement comprendre aux joueurs qu'ils sont dans une impasse, en greffant une intrigue sans rapport avec la principale. Cette option peut être intéressante si vous disposez d'un scénario en

réserve, ou d'une liste de « brèves situations », à sortir de votre manche en les adaptant aux circonstances :

— un PNJ doté de pouvoir (représentant de l'autorité, riche marchand, journaliste) prend l'un des PJ pour quelqu'un d'autre : il suffit de jouer sur les quiproquo qui en découleront ;
— le mandataire des PJ perd son pouvoir (destitution, licenciement, enlèvement) : leur mission devient illégale, voire dans le collimateur des autorités, leurs contacts les trahissent. Ou à l'inverse, un mandataire leur impose une nouvelle mission, sans souci de celle en cours ;

— un ami des PJ demande leur aide pour une question de vie ou de mort ;

— un/une PNJ un peu atypique (et qui serait bien utile dans l'aventure) craque pour l'un/l'une des PJ, et le suit, que celui-ci soit d'accord ou non. Mais ses père/frères/petit(e) ami(e)/ employeur ne l'entendent pas de cette oreille...

Cette solution laisse le loisir aux joueurs de réintégrer le scénario quand bon leur semble. Attention, si l'intrigue principale dispose d'une chronologie, il faudra en tenir compte.

Dévier les joueurs de l'intrigue

Comment auriez-vous pu le prévoir ?

Voilà maintenant que vos joueurs progressent trop vite dans l'intrigue ! Soit parce qu'ils font subitement une crise d'intelligence, soit parce qu'ils ont trouvé une combine si bête qu'elle les mène tout droit à la salle du trésor sans passer par la case monstre.

A nouveau, vous voilà confronté à une série de choix :

● **« Quand soudain... »** Court-circuitez les joueurs. Il doit se passer quelque chose de suffisamment important pour empêcher les joueurs de mener leur plan à bien. Mais en deux étapes (très rapprochées), afin que l'artifice ne leur saute pas aux yeux.

Exemple : Alors que les PJ s'approchent de la salle au trésor, le château est attaqué ; ou bien le roi ne garde justement pas son trésor dans la salle du trésor ; ou les PJ sont trahis par leur associé qui ne désire pas partager, surpris par des voleurs qui les ont suivis...



● **Vous les laissez faire.** L'improvisation est inévitable. Dès lors, plusieurs options se présentent :

1) Le scénario rattrape les PJ. Faire se manifester les adversaires des personnages est une solution intéressante, souvent logique et crédible : l'impasse dans laquelle ils se sont fourvoyés les a fait repérer, ils y ont perdu du temps, et leurs ennemis en profitent. Autre solution, si vous sentez venir le vent : au moment où les PJ vont s'orienter sur la fausse piste, il se produit un événement. Improviser consistera juste à accélérer les événements déjà prévus par le scénario.

2) Les PJ rattrapent le scénario. Pourquoi ne pas faire de cette impasse une nouvelle branche de l'histoire ? Quand c'est possible, c'est la meilleure solution. La plus exigeante aussi parce qu'il va falloir construire une piste qui

* « Les seconds rôles prêts à jouer » présentés dans CB n° 112 peuvent servir à constituer une base de personnages typiques.



● «Oui, mais...» Laissez faire les joueurs et improvisez sur cette nouvelle base. Ils sont au bout du scénario sans être passés par les étapes que vous aviez prévues? Dans ce cas, de deux choses l'une :

— Soit ils reviennent en arrière. L'improvisation consistera alors à faire jouer le scénario dans le désordre.

Exemple : Rajouter une clé magique indispensable pour ouvrir le coffre et celle-ci est en possession d'un PNJ qui se trouve quelque part dans le château.

— Soit vous rebondissez sur la fin de ce scénario pour en faire le début d'un nouveau. D'où une bonne habitude : en préparant un scénario, notez toujours les idées de suites possibles qui vous viennent à l'esprit, même si elles n'ont aucune chance d'être jouées!

Exemple : Les PJ sont parvenus à la salle du trésor, mais elle est vide. Un PNJ leur a coupé l'herbe sous le pied et les PJ passent pour les seuls vrais voleurs. Ils doivent donc se disculper en retrouvant l'or qu'ils voulaient voler.

● «Bravo les pigeons!» Aucune excuse ne passera. Vos joueurs vous connaissent trop bien. Il va donc falloir leur accorder une victoire. Mais rien ne vous impose de leur accorder LA victoire.

Exemple : Annoncez-leur, d'un air affligé, que leur démarche imprévue et géniale leur permet de surprendre un autre groupe de voleurs la main dans le sac. Ceux-ci comptaient doubler les PJ et leur faire endosser le vol. L'inévitable bataille qui s'en suit ne manque pas

d'attirer la garde royale. Au final, les PJ doivent fuir sans emporter le trésor et leur tête est mise à prix.

Des personnages très pratiques pour ce genre de surprise : le groupe rival, le commanditaire qui joue double jeu, le propriétaire des lieux parano qui fait des visites-surprises, et enfin les forces locales (monstres ou gangsters qui, par hasard ou à cause de l'arrivée des PJ, se révoltent, font sécession).

L'art d'improviser sans en avoir l'air

Pour aider à devenir un improvisateur chevronné, il y a deux techniques payantes :

● **Trouver du temps pour réfléchir sans interrompre la partie.**

— Intercalez une scène d'action : arrivée d'ennemis, contrôle de police, incendie, panne de lumière... Il n'est pas question d'enchaîner courses-poursuites et combats stériles, en particulier si le scénario est sensé être plus subtil, mais l'intervention d'un voisin soupçonneux peut déjà obliger les PJ à une manœuvre imprévue qui vous laisse un peu de répit.

— Faites travailler les joueurs. Rendez-les aussi actifs que possible. Faites en sorte que les initiatives viennent d'eux et rebondissez sur elles. Pour cela, semez les indices, aussi insignifiants et sans relations apparentes les uns avec les autres soient-ils. Il ne vous restera qu'à établir un lien entre ce qui vient d'être joué et le scénario par l'intermédiaire d'un PNJ, d'un lieu...

Exemple : Dans Blade Runner, Rick Deckard remonte jusqu'à sa première cible grâce à une écaille de serpent artificiel trouvée dans la salle de bain de la chambre d'hôtel que le groupe de répliquants avait occupée.

Cette technique d'improvisation est subtile. Elle n'est pas dirigiste puisque l'initiative des actions revient aux joueurs. Elle est facile. Ce n'est pas à vous d'agir et de créer. Juste de choisir parmi les hypothèses avancées par les joueurs celle qui vous convient le mieux. Les joueurs ont la satisfaction de voir leurs efforts récompensés quand l'une de leurs hypothèses mûrement réfléchies s'avère être la bonne. Elle vous permet de construire et de prolonger à votre guise l'intrigue en assemblant des indices sur lesquels des joueurs en forme sont capables de broder des scénarios entiers. Enfin, elle vous dégage du temps pour vous concentrer sur la qualité de votre improvisation.

● **Jouer la comédie !**

Même si l'improvisation n'est pas votre tasse de thé, il va falloir le faire croire. Pour y parvenir, vous disposez de plusieurs armes.

— L'assurance. Avant tout, ne perdez pas confiance en vous. Vos joueurs s'en rendraient compte. Persuadez-vous que vous êtes le meilleur improvisateur du monde et que c'est facile et passionnant d'improviser. Le doute est le pire ennemi d'une impro crédible.

— Le mensonge. Faites croire à vos joueurs que vous comptez improviser la majeure partie du scénario. Cela les inquiétera peut-être mais, au moins, ils ne se méfieront pas si vous improvisez vraiment à un moment ou un autre. Hélas, cette technique n'est pas utilisable si vous animez un scénario du commerce.

— Le masque. Si vous ne cessez de bafouiller ou de leur demander s'ils veulent vraiment faire «ça», il y a des chances pour que vos chers joueurs comprennent que quelque chose cloche et agissent en conséquence : «Non, laissons tomber. C'était pas prévu par le scénario» ou pire : «Excellent, une faille dans le scénar! On va pouvoir emmerder le MJ!» Alors, restez stoïque. Faites semblant de compulser vos notes avec un air fourbe, ou faites rouler des dés derrière l'écran le temps de vous calmer.

— La continuité. Vos joueurs ne doivent pas être en mesure de noter des différences dans votre manière d'animer un scénario écrit et un passage improvisé. On l'a dit : prenez le temps d'analyser votre façon d'animer. Quels sont vos tics, vos techniques de mise en scène et le vocabulaire que vous utilisez lorsque vous faites jouer un scénario préparé? Il va s'agir de reproduire cette façon de faire lors de vos improvisations.

En conclusion, la meilleure recette pour improviser avec naturel repose sur le respect de la règle des trois «P» : la Pratique, encore la Pratique, toujours la Pratique. Ce n'est qu'à force d'improviser que les choses viendront plus vite... et mieux. A vous de jouer !

Mehdi Sahmi
illustration : Éric Puech

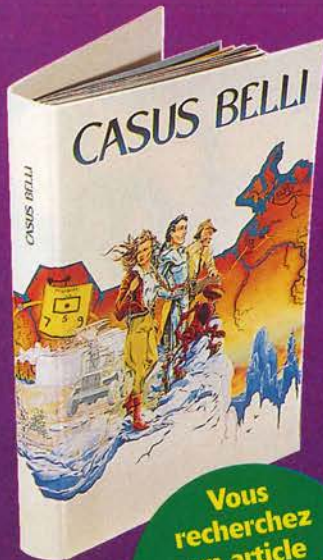
Une mine à exploiter!

Anciens numéros & Reliures

S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; 500000: 500000 rôlistes; PdF: Portrait de famille; Adj: aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service YPC (tél. 01 46 48 47 18): numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 112.

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



107 (juillet - août). Némésis: Les héritiers de Khadesh; Star Wars 2.5; Werewolf: The Wild West; Dreamlands 4th edition. Cartes: Aquilon; Middle Earth: The Lidless Eye; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background: Kê-Thaarn. The best of suppléments. Kasus Beli, zine parallèle. S: Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin); AD&D/ Basic dans Kê-Thaarn.



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



109. Blue Planet. PdF: Warhammer JdR. Adj: Les Vifs-horions; La mort selon Gorn; 2 MJ aux commandes. Background: Flaelle, la forêt des Elfes du Temps. Int: MultiSim, la fuite en avant? S: 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. S: In Nomine Satanis, BaSIC/ Enigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.



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



112 - Hystoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. PdF: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicek parle des projets de TSR. Adj: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro:
<http://www.excelsior.fr/cb/Sommaires.html>

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:
► 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°3, _____ 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, _____ HS n°20

► 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.
Étranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au 01 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

Hors-série Casus Belli

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D & sc., le Grosbill, le royaume d'Altarian, le samouraï, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaries. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066. **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, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES.** Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 - JEUX DE PLATEAU.** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol 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.** S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrinthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE.** Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol 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 (médiéval et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20 - SCÉNARIOS.** Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Vampire, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/ Secret de Ji; L'héritage Greenberg (campagne).



«Shadowrun», c'est le cyberpunk plus la magie. Les esprits-insectes y apportaient déjà leur dose d'horreur. Mais voici qu'arrivent les Abominations, et que les plus endurcis des samouraïs urbains commencent à trembler...

Lu et approuvé par Mike Mulvihill, le responsable de la gamme «Shadowrun» chez FASA, ce background vous permettra de semer «officiellement» la terreur parmi vos joueurs.

Shadowhunt

Une aide de jeu
pour Shadowrun

Approved
by
FASA

CASUS

Background



Introduction

Ce qui distingue le monde de *Shadowrun* des autres jeux cyberpunks, c'est la cohabitation a priori antinomique entre la technologie et la magie. Cette cohabitation s'inscrit, en outre, dans un contexte évolutif : le Sixième Monde est vivant, il change et voit à la fois progresser sa technologie et le niveau d'énergies magiques dans lequel il baigne. Depuis le fameux Éveil (la réapparition manifeste de la magie sur Terre et le retour de ses créatures magiques), ce niveau n'a cessé d'augmenter. On en arrive, en 2058, à une situation très intéressante, où non seulement la science est à son apogée, avec les liens homme-Matrice ou homme-machine plus développés que jamais, mais où l'accroissement du seuil de magie optimal entraîne la naissance d'un nouveau contexte dont on est très loin d'appréhender toutes les implications. La réapparition des métahumains et autres métacréatures était la première conséquence. Celle des manipulateurs de magie, chamans ou mages, une autre. Et, à l'instar de ce qui s'est produit dans le monde de *Earthdawn*, le seuil magique récemment atteint a ouvert le passage à de monstrueuses créatures originaires de contrées inconnues de l'espace astral.

Les événements de *La reine Euphoria*, puis d'*Universal Brotherhood* et, plus récemment, de *Bug City* n'étaient qu'une première étape. Aujourd'hui, une menace encore plus sérieuse pèse sur le monde des ombres de *Shadowrun*, celle des Abominations.

Doc Grayson les a vues...

À l'origine, Grayson, un scientifique nain, est un simple mais très brillant employé de la corporation Saeder Krupp, qui l'a engagé pour qu'il mette au point une technologie cyberware moins coûteuse en Essence. Au moment même où ses recherches venaient d'aboutir à une découverte révolutionnaire, le nain fut victime d'un accident qui bouleversa totalement sa vie. À ce jour, officiellement, Grayson est mort sans avoir eu le temps de mettre au point la nouvelle technologie sur laquelle il travaillait, même si les circonstances étranges de sa disparition ont éveillé les soupçons de son employeur. Officieusement, la réalité est toute autre...

Tout a commencé à son domicile, le soir où, après avoir testé avec succès un gant cybernétique de son invention, Doc se retrouvait nez à nez avec ce qui ressemblait à une sorte d'humanoïde à moitié décomposé. Cette créature immonde, une « Abomination » comme Doc allait l'appeler par la suite, abandonna sa défroque humaine sous ses yeux ébahis, révélant un monstre informe, doté d'énormes crocs et de tentacules visqueux. Le nain com-

prit rapidement que la créature étrangère avait besoin d'un hôte pour survivre et voulait investir son corps. Il allait apprendre par la suite que l'Abomination avait été attirée par la puissance de son esprit. Trop sûr de sa force et désireuse d'effrayer sa victime avant de la posséder, la créature commit l'erreur de vouloir jouer avec Grayson avant de l'annihiler. Elle lui révéla, par télépathie, des informations capitales à propos de sa race et de la manière dont les siens comptaient envahir le monde matériel (par opposition à l'espace astral). Un peu par accident, et sans doute aussi parce que son adversaire, trop confiant, l'avait sous-estimé, Grayson résista à l'Abomination et parvint même à la vaincre, conservant son corps toujours vivant dans son laboratoire, à une température proche du zéro absolu. Des analyses scientifiques lui révélèrent les forces et les faiblesses de la créature, notamment sa vulnérabilité à un métal rare et cher, l'orichalque.

Réalisant l'ampleur de la terrible menace qui pesait sur le monde, le nain comprit aussitôt que ses toutes nouvelles découvertes pouvaient lui servir à contrer les sinistres desseins qu'il avait entrevus. Grâce aux cellules vivantes de la créature, il pouvait concevoir une sorte d'armure, un « symbiosquelette », qui permettrait de détecter les Abominations tout en améliorant considérablement les capacités de son porteur. Il avait le pouvoir de créer une nouvelle race de guerriers, qui pourraient secrètement chasser ces monstres. Sa corpo avait déjà fait appel à des shadowrunners. Lui créerait des shadowhunters !

Les Abominations

Il s'agit d'une race d'êtres magiques en provenance d'un métaplan inconnu, qui cherchent à se matérialiser sur la Terre, dont elles préparent l'invasion. Leur incarnation matérielle nécessite plusieurs conditions. Tout d'abord, à l'instar de leurs cousins, les esprits-insectes et les Horreurs (d'*Earthdawn*), les Abominations ont besoin d'un niveau en énergie magique assez élevé, qui vient juste d'être atteint sur Terre. Ensuite, elles n'apparaissent qu'à travers des passages, ou portails, où la concentration en énergie magique est la plus forte. Il s'agit de champs magiques de niveau 4 ou 5 (voir *Le Grimoire*). Des lieux comme Stonehenge, la forêt de Brocéliande, ou encore les pyramides d'Égypte renferment chacun leur portail. Fort heureusement, leur nombre est limité. On en compte une centaine, répartis sur l'ensemble du globe. Ensuite, les Abominations ne peuvent survivre longtemps une fois arrivées sur Terre. Elles ont besoin d'un hôte intelligent, humain ou métahumain. Si elles parviennent à trouver un corps adapté au monde matériel, les Abominations se révèlent terriblement dangereuses. Physiquement extrêmement puissantes, elles sont

nombreuses, de types différents, et l'organisation créée par Grayson, la SEAL, en découvre de nouvelles formes chaque jour. Vous pouvez même inventer les vôtres, de manière à surprendre les PJ. Car les shadowhunters ne savent pas réellement ce qu'ils affrontent, si ce n'est qu'il s'agit de monstres puissants et coriaces, dotés de capacités « psis » (qui obligent, par exemple, leurs victimes à s'auto-mutiller), et immunisés contre la magie.

La SEAL, qui étudie quotidiennement le comportement et les différents types d'Abominations, a tout de même établi un certain nombre de points communs à toutes ces créatures.

- Une fois arrivées sur Terre, les Abominations ont besoin de trouver très rapidement un hôte humain, sous peine de se désintégrer. Si elles n'ont pas trouvé de corps matériel dans les 15 minutes, elles sont vouées à disparaître sans laisser la moindre trace.

- Elles semblent se nourrir d'émotions fortes (peur, haine, doute, etc.), ce qui explique, partiellement du moins, leur tendance à torturer leurs victimes.

- Elles dévorent l'énergie interne (l'Essence) des corps qu'elles habitent, jusqu'à le détruire complètement. Elles doivent donc changer d'enveloppe corporelle régulièrement.

- Elles sont extrêmement résistantes, et les armes traditionnelles ne les blessent que modérément. En revanche, elles présentent une vulnérabilité à l'orichalque et à certaines formes d'énergie photonique.

- Quand elles ont pris possession d'un corps, il est impossible de les détecter par une vision astrale classique. Seuls les shadowhunters, grâce aux recherches du Doc, disposent de ce pouvoir de détection.

- Enfin, toutes les Abominations semblent présenter une immunité totale à la magie traditionnelle (y compris la magie physique des Adeptes). Elles ne peuvent être blessées par aucun type de magie. Cela signifie qu'il faut les vaincre par la puissance physique naturelle, les armes ou la technologie.

Leurs objectifs ne sont pas tous connus, mais il semble que les Abominations déjà présentes sur Terre cherchent à élargir les portails existants, afin de permettre le passage de créatures encore plus puissantes. Malgré leurs efforts, le nombre de portails est limité et le restera... du moins jusqu'au franchissement du prochain palier de magie, qui pourrait être atteint d'ici quelques années. Mais c'est une autre histoire !

Il est important de savoir que l'on peut sauver un hôte humain après qu'il ait été possédé par une Abomination. Mais c'est extrêmement difficile et très dangereux, étant donné la férocité et la puissance de ces créatures. C'est pourquoi la plupart des shadowhunters se contentent de tuer l'hôte en même temps que le monstre.

Dans les cas où il est indispensable, les conditions d'un tel sauvetage sont draconiennes. L'Abomination ne doit pas avoir consommé trop de l'énergie vitale de son hôte (en termes de jeu, l'Essence du sujet doit être supérieure à 2). Il faut alors plonger l'Abomination et son corps d'accueil dans l'inconscience,

sans les tuer. Puis, on tue cliniquement le corps humain, en veillant à ne pas endommager gravement ses organes vitaux. Cela provoque, au bout de deux minutes, la séparation de l'entité et de sa victime. L'Abomination doit alors être tuée sous sa forme réelle. Ce n'est qu'ensuite que l'on peut tenter une réanimation du corps humain. Si elle est réussie, l'être humain est sauvé... peut-être! N'oublions pas qu'une réanimation trop tardive entraîne des lésions cérébrales irréversibles. En termes de jeu, au-delà de 5 minutes de mort clinique, la victime perd définitivement 1 point d'Intelligence par minute. Arrivé à 0, la victime est morte cérébralement. Si le corps humain est réanimé avant que l'Abomination ne soit tuée, celle-ci se rattache automatiquement à son ancien corps d'accueil. Il est même possible qu'elle reprenne alors conscience et en profite pour attaquer!

On comprend donc, au vu des conditions et du matériel requis, que cette prouesse ne soit pas plus fréquente, ni même exigée, dans l'univers quotidien des shadowhunters.

Les pouvoirs des Abominations

Ils sont nombreux et divers. Les Abominations ne sont jamais tout à fait identiques. Les pouvoirs qui suivent, néanmoins, semblent communs à la majorité d'entre elles.

- **Absorption d'émotions.** Les émotions sont la «nourriture» exclusive des Abominations. Quotidiennement, elles doivent se nourrir d'émotions fortes (peur, haine, doute, douleur... ou amour!) pour conserver le contrôle de leur corps d'accueil. Cette pitance ne prévient d'ailleurs pas la flétrissure à plus ou moins long terme de l'enveloppe humaine. L'absorption d'émotion a pour conséquence de diminuer la Volonté de la victime. Chaque fois qu'un être se fait ainsi dévorer une émotion, il doit effectuer un test de Volonté de seuil 5. En cas d'échec, il perd 1 point définitif dans cet attribut. On notera que beaucoup d'Abominations ont résolu le problème de la nourriture en se constituant un harem d'esclaves, qu'elle enferment au domicile de leur hôte. Tous les soirs, ces Abominations viennent ainsi tourmenter leurs prisonniers afin de se repaître. Les tourments les plus fréquents prennent la forme de tortures, de suggestion d'automutilation grâce à leurs pouvoirs psis, et d'autres pratiques ignobles.

- **Camouflage astral.** Une Abomination est totalement indétectable sur le plan astral par les magiciens traditionnels, que ce soit avant ou après avoir pris possession d'un corps d'accueil. Seuls les shadowhunters peuvent

les repérer astralement, grâce à leur symbiosquelette.

- **Fusion télékinésique.** Ce pouvoir inhabituel donne la capacité à l'Abomination de déformer les objets inertes et de les fondre ensemble, de manière à former des armes mortelles, que l'Abomination peut ensuite déplacer par télékinésie dans les airs pour frapper ses victimes (dégâts pouvant aller jusqu'à 8G).

- **Immunité à la magie.** Il est inutile de lancer le moindre dé lié à un sort ou un effet magique (même un objet enchanté) contre une Abomination. Aucune attaque magique ou dérivée de la magie n'aura d'effet sur elle. On notera, en revanche, que les sorts de protection magique fonctionnent normalement. En d'autres termes, la magie défensive (passive) fonctionne, tandis que la magie offensive (active) est vouée à l'échec.

- **Possession.** Un corps humain ou métahumain non protégé par un symbiosquelette est vulnérable à la possession par une Abomination. Il suffit d'un round à la créature pour investir le corps d'accueil. L'Abomination a alors accès à tous les souvenirs et toutes les compétences de la victime, dont la puissance physique est en outre améliorée (entre +5 et +15 en Force, de +3 à +10 en Constitution, de +3 à +5 en Rapidité. Pour l'Initiative, comptez entre 5 et 10 +2d6 dans l'espace astral et entre 10 et 15 +3d6 sur le monde matériel).

- **Résistance physique.** Toutes les armes autres que les lasers ou les armes à base d'orichalque voient leur code de dégât diminuer d'un niveau. Un Ares Predator, par exemple, infligera 9L au lieu de 9M. On l'aura compris, si les balles de l'arme sont en orichalque, le code de dégâts n'est pas diminué.

- **Métapouvoirs traditionnels.** Les Abominations maîtrisent en moyenne deux pouvoirs parmi les suivants : Compulsion, Influence, Peur, Toucher paralysant et Venin (voir *Shadowrun*, pp. 214 à 219).

Leurs faiblesses

- **Vulnérabilité à l'orichalque.** Les armes ou les munitions forgées dans l'orichalque, pour une raison inconnue, neutralisent la résistance magique des Abominations. Les dégâts conservent donc leur code d'origine.

- **Vulnérabilité à l'énergie photonique.** L'énergie photonique concentrée sous forme de laser a la propriété de disperser les molécules de l'Abomination, ce qui provoque de sérieuses blessures à la créature.

Indice de danger

Les Abominations possèdent un Indice de danger compris entre 6 et 10.

La
SEAL

Organisation secrète fondée par Doc Grayson, la SEAL (Secret Eradication of Abominations League, ou Ligue secrète d'éradication des Abominations) a pour objectif d'éliminer



la menace des Abominations, notamment en scellant (« seal », en anglais) les fameux portails.

Tous les shadowhunters en sont membres, et la famille Grayson la dirige. La couverture de la SEAL, qui est sa raison sociale officielle, est une association nommée Social Endeavour and Aid Logistics (Logistique d'assistance et d'entraide sociale). La société est censée être un hôpital itinérant à but humanitaire, chargé de soigner et venir en aide aux plus démunis. Cela explique que le laboratoire volant, le labocoptère (voir plus loin) n'hésite pas à braver les interdictions territoriales qui ne manquent pas à la surface du globe.

Dirigeants

Earvin « Doc » Grayson, le nain, âgé de 45 ans, est le fondateur et le cerveau de l'organisation. Ses deux frères et sa sœur se sont joints à lui, ainsi qu'une équipe de scientifiques extrêmement performants.

Leana Grayson, la sœur du Doc, est une magicienne hermétique. C'est elle qui est chargée du rituel d'enfermement des esprits de détection des portails dans les gemmes des symbiosquelettes (voir plus loin). Son rôle consiste également à rétablir, grâce aux geasa (voir *Le Grimoire*), l'Essence des individus destinés à devenir des shadowhunters, mais pénalisés par une cybernétisation à outrance ! Cette Essence rétablie, bien sûr, ne pourra dépasser le niveau 5, à cause des technotattoos qui en consomment 1 point (voir plus loin). L'opération complète consiste à retirer le cyberware des PJ concernés, avant la cérémonie de pose du technotattoo. Les organes des PJ opérés sont clonés in vitro par Dick Grayson, le frère de Doc, généticien renommé, et troisième responsable de la SEAL. Dick remplace ainsi les bras, les yeux et autres nerfs cybernétiques par de tous nouveaux tissus organiques.

Enfin, Duncan Grayson, le petit dernier, 35 ans, est le financier de l'équipe. Multimilliardaire, il se charge de fournir les ressources nécessaires à la SEAL, en lui procurant notamment de l'orichalque. Duncan s'occupe également des démarches administratives et de la couverture de l'organisation.

Membres

On compte environ 250 shadowhunters à travers le monde. Comme Grayson a besoin, pour construire ses symbiosquelettes, des cellules vivantes de l'Abomination qu'il a capturée, il ne peut produire qu'un nombre limité de ces armures de combat (à peine plus de 250). Si l'Abomination qui sert d'unique source d'approvisionnement venait à mourir, elle se désintégrerait aussitôt. Et, sauf surprise exceptionnelle, la SEAL n'est pas prête de prendre une autre Abomination vivante de sitôt. En effet, depuis la capture de la

mière, on a pu constater que les Abominations rendues inconscientes se désagrègent dans les 15 minutes. S'agit-il d'un suicide ? On l'ignore pour le moment. Il semble, en tout cas, que la première capture ne soit pas passée inaperçue dans le camp des créatures de l'au-delà.

Doc Grayson ayant déjà utilisé la plupart des organes non vitaux de son prisonnier pour fabriquer les quelques 250 symbiosquelettes, il ne peut pratiquement plus prélever de cellules de sa créature sans courir le risque de la tuer. Il préfère donc éviter d'en construire de nouveaux, réservant cette possibilité pour des procédures d'urgence.

Quartier général

La SEAL ne dispose d'aucun local fixe. Son QG est une sorte d'énorme laboratoire de près de 40 mètres de long, aux murs en aluminium renforcé. Mais sa plus grande particularité est de se mouvoir dans les airs ! Le labocoptère, comme on l'appelle, est doté de quatre énormes hélices qui lui permettent de voler. On le pilote comme une sorte d'hélicoptère. En plus d'abriter les dirigeants de la SEAL, le labocoptère sert de lieu de ravitaillement pour les shadowhunters. Ils peuvent ainsi faire réparer leur équipement endommagé, réaliser un check-up complet, se soigner, partager les informations qu'ils ont pu glaner, etc. Pour des raisons de sécurité, les shadowhunters ne savent jamais où se trouve le labocoptère. On les informe, en temps voulu, de son passage à leur proximité. Le laboratoire volant parcourt constamment le monde entier, cher-

chant toujours à assister les shadowhunters qui en ont le plus besoin. Même s'il bénéficie d'une assez solide couverture, il se pose toujours dans des lieux relativement discrets. Il est rare qu'il stationne plus de quelques jours en un endroit donné.

La traque

Le but de la SEAL est de découvrir l'emplacement exact des portails. Des études théoriques et de savants calculs permettent d'évaluer les lieux de présence potentiels. Une liste est établie régulièrement, et les shadowhunters sont envoyés sur place pour vérifier la présence du portail, puis le sceller.

Les savants de l'organisation analysent sans cesse les informations recueillies et transmises par les shadowhunters, ce qui leur permet de progresser dans la connaissance de ces impitoyables ennemis. Le département Statistiques de la SEAL étudie également les cas étranges signalés dans la presse ou la Matrice, afin de repérer les Abominations : cas de vieillissement inexplicable d'un VIP, disparitions, témoignages « d'apparitions », etc., sont autant d'indices qui n'échappent pas aux analystes. L'organisation envoie alors un groupe de shadowhunters pour enquêter sur les lieux, détecter et éliminer les éventuelles Abominations.

Les shadowhunters

Ces êtres humains ou métahumains d'exception se sont voués à l'annihilation de l'une des plus grandes menaces qu'ait connue la Terre. Leur recrutement se fait souvent au sein de la population des shadowrunners, habitués aux opérations plus que délicates. À la différence des runners, les motivations des shadowhunters ne sont pas d'ordre pécuniaire, et ils mènent souvent une double vie. Ce sont les dirigeants de la SEAL qui les contactent, les recrutent et les équipent.

Les shadowhunters sont chargés de détecter et de détruire les Abominations, de sceller les portails et de protéger le secret de la technologie de Grayson. Quand tous les portails auront été fermés et que les Abominations auront été éradiquées, la tâche des shadowhunters prendra fin.

- **Détecter les Abominations.** Le symbiosquelette permet cette détection. Les shadowhunters font parfois appel à une méta-créature apprivoisée pour améliorer leurs chances.

- **Sceller les portails.** On se doute que la difficulté provient du fait que les Abominations laissent rarement ces portails sans surveillance.

Elle cherchent même à les agrandir, ce qui leur prend du temps. Le cérémonial magique capable d'élargir un portail durerait



Doc Grayson,
patron
de la SEAL

près d'un an, d'après les estimations de la SEAL. Pour sceller un portail, les shadowhunters utilisent les services d'un esprit, enfermé dans une gemme qu'ils transportent en permanence.

● **Garder le secret.** C'est un objectif difficile, mais néanmoins fondamental. La technologie dont bénéficient les shadowhunters doit demeurer secrète. Au pire, ils doivent se préparer à détruire les preuves. Ils peuvent à tout moment transmettre un ordre neural d'auto-destruction, entraînant la désintégration complète de leur symbiosquelette. Les dirigeants de la SEAL peuvent eux aussi provoquer à tout moment la destruction de n'importe quel symbiosquelette, même à l'autre bout du monde. La communication avec le labocoptère de la SEAL se fait selon des règles immuables : le contact se fait toujours dans le sens labocoptère - shadowhunters, et jamais le contraire. Les hunters ont tout de même la possibilité d'envoyer un signal, ce qui indique qu'ils désirent être recontactés d'urgence. Un tattoo émetteur-récepteur est ainsi gravé sur la tempe de chaque shadowhunter pour qu'il puisse recevoir les instructions.

Les métacréatures

Au sein d'un groupe de shadowhunters, on trouve parfois une métacréature apprivoisée. Son rôle est de pister les Abominations dissimulées dans les corps humains. Grâce à leur odorat et une sorte de sixième sens que l'on attribue souvent à de la détection astrale, les métacréatures parviennent à « sentir » les humains habités par une Abomination dans un rayon d'à peu près un kilomètre. En termes de jeu, elles sont dotées de la compétence Pister Abomination à 3, le seuil de réussite variant de 4 à 6. Les contraintes d'intelligence et de docilité font que la liste des métacréatures potentiellement utilisables est relativement restreinte : barghests, hermines bulldogs, chacals des flammes, martres punantes, mangoustes vif-argent, bogies, furets du siècle, chiens de l'enfer et chiens de l'ombre sont, pour ainsi dire, les seules métacréatures que la SEAL soit parvenue à dresser. Étant donné leur rareté et la difficulté du dressage, on ne compte en général pas plus d'une métacréature au sein d'un groupe de shadowhunters.

Le symbiosquelette

Grayson a été confronté à un problème apparemment insoluble. Le seul moyen de détecter une Abomination cachée dans un corps d'accueil consiste à la repérer astralement, ce qui suppose, dans le cas de ces

monstres, de disposer de cellules d'Abomination vivantes (car sinon, la détection astrale est impossible) et d'une Essence presque intacte. Or, les Abominations sont si fortes (et, qui plus est, immunisées à la magie), qu'il faut nécessairement une très grande puissance physique pour les vaincre. D'où le paradoxe : comment améliorer un être humain physiquement sans faire appel à la magie, et tout en lui gardant une Essence positive ?

Les recherches de Grayson sur un cyberware moins coûteux en Essence lui ont été fort utiles. Car il a trouvé la solution, qu'il a nommée symbiosquelette. Le symbiosquelette se compose de deux parties distinctes : les technotattoos, d'une part, et les accessoires, de l'autre. Les technotattoos, qui ressemblent à de simples tatouages, sont beaucoup plus discrets que les accessoires, gants et bottes. C'est pourquoi les shadowhunters, s'ils gardent forcément leurs tatouages, ne portent pas les accessoires en permanence. En fait, même sans leurs gants et sans leurs bottes, les personnages sont déjà considérablement améliorés grâce aux technotattoos. L'utilisation de leur symbiosquelette au complet dépend donc des situations, du temps qu'ils ont eu pour se préparer, de l'environnement, etc. N'oublions pas que la discrétion, pour ce qui concerne leur technologie, est primordiale.

Shadowhunter au féminin



● **Les technotattoos.** Ils ressemblent à de traditionnels tatouages noirs, de type « tribal », recouvrant plusieurs parties du corps (membres, cou, tronc). En réalité, il s'agit d'un mélange de matière mi-technologique, mi-organique, greffée sur l'épiderme du porteur. Il arrive que le tatou soit rejeté par certains individus au bout de quelques jours (ce ne sera pas le cas des PJ !). Pour une raison inconnue, on a constaté que les rejets étaient statistiquement moins fréquents chez les individus de sexe féminin que chez les mâles. On compte donc plus de femmes shadowhunters que d'hommes. La partie technologique des tatouages s'inspire, en grande partie, des principes de la nanotechnologie. La matière organique, quant à elle, est composée essentiellement des cellules vivantes de l'Abomination captive. Les personnages ont la possibilité d'autodétruire instantanément leurs symbiosquelettes, si ces derniers courraient le risque d'être dévoilés à des étrangers. Les tatouages ainsi détruits laissent alors place à de profondes brûlures.

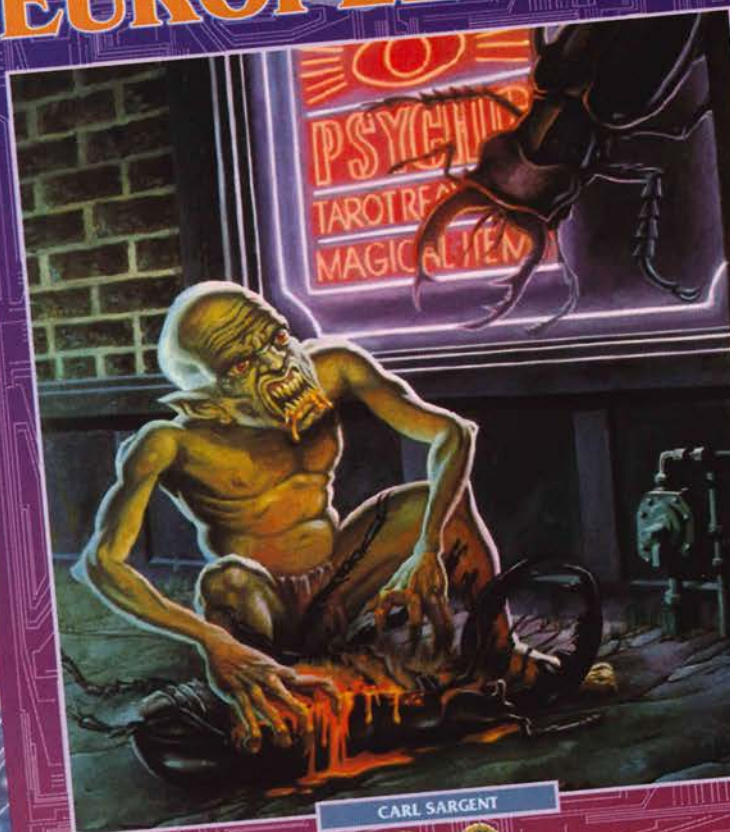
● **Les accessoires.** Contrairement aux tatouages, on peut ne pas les porter en permanence. Il s'agit de gants et de bottes assez massifs, dont les capacités seront détaillées plus loin. Le dernier accessoire, plus petit, est une espèce de boîtier de 10 x 7 cm, qui se connecte au moment souhaité à la tempe tatouée des shadowhunters. Ce boîtier peut ensuite être relié à un cyberdeck ou une prise de véhicule. Ainsi les shadowhunters peuvent quand même se brancher sur la Matrice, ou sur des véhicules câblés, malgré leur absence de datajack traditionnel. Lorsqu'ils ne s'en servent pas, les personnages dissimulent leur boîtier sous leurs vêtements ou dans des compartiments logés dans leurs bottes.

Ses pouvoirs

Les technotattoos augmentent la vitesse de transmission nerveuse générale et permettent en outre de contrôler mentalement les capacités des bottes et des gants. Greffés sur l'épiderme, les tatouages ne consomment que très peu d'Essence, comparativement à du cyberware aux propriétés équivalentes. Contenant les codes génétiques des Abominations, les tatouages permettent aussi de détecter astralement la présence d'Abominations dissimulées dans des corps humains, présence qui se manifeste sous la forme d'un ectoplasme presque invisible autour de leur hôte. Si cette détection astrale particu-



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 !



Également disponible

Je souhaite recevoir :

- ☐ Shadowrun, livre de base249 F
- ☐ Écran du Maître de Jeu66 F
- ☐ Nation des Américains d'Origine ...215F
- ☐ The Art of Shadowrun.....149 F
- ☐ Shadowrun France.....165 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.....



lière ne nécessite pas de pouvoirs de magiciens, elle nécessite en revanche une formation. Enfin, toujours grâce à la présence de matière organique appartenant à la race des Abominations, les technotattoos protègent les porteurs de symbiosquelette contre l'envahissement de leur propre corps. Les Abominations ne peuvent donc jamais les parasiter.

Les bottes et les gants, quant à eux, augmentent la puissance et la résistance physique du porteur. Lorsqu'ils sont ôtés, celui-ci conserve sa vitesse, uniquement due aux technotattoos, mais perd sa force et sa résistance accrues. Les gants peuvent également tirer des balles, comme de gros pistolets, et émettre quelques décharges de laser, pratiquement inoffensives pour les humains, mais aux effets dévastateurs sur les Abominations. Les bottes, pour leur part, permettent au shadowhunter de réaliser des sauts surhumains. Des piles au plasma lui sont remises pour alimenter gants et bottes. Comme ils ne peuvent en récupérer de nouvelles qu'en se rendant dans le labocoptère de la SEAL, les shadowhunters apprennent vite à économiser l'énergie et les munitions.

Les symbiosquelettes sous l'angle technique Technotattoos

- **Bonus aux caractéristiques.** Rapidité + 5; Initiative: nouvel indice (calculé avec la nouvelle Rapidité) +3d6.

- **Consommation.** 1 point d'Essence seulement!

- **Détection astrale d'Abomination.** À l'instar de ce qui est décrit dans *Le Grimoire* (Dissimulation d'Aura ou Camouflage métamagique), la détection doit se faire en réussissant un test contre un seuil variant de 6 à 8 (7, en moyenne). Non seulement le shadowhunter doit voir sa cible, mais cette détection ne peut s'effectuer qu'à proximité immédiate de la créature.

À l'issue de leur formation, les shadowhunters possèdent la compétence Détection à 3. Ils pourront par la suite l'augmenter comme une compétence normale, sans pouvoir toutefois dépasser leur niveau en Essence, donc 5, théoriquement. Il est intéressant de noter que lorsque l'Abomination est en phase terminale de

possession du corps d'accueil, des signes de dégénérescence apparaissent sur la victime: amaigrissement, yeux vitreux, rides, coloration jaune à marron de la peau, perte des cheveux, des dents, etc.

La détection ne pose, évidemment, plus de problème dans ce cas, puisqu'elle est visible de tous. Mais les Abominations évitent dans la mesure du possible d'en arriver à ce stade. Rencontrer une Abomination en phase terminale de possession constitue donc un danger, dans la mesure où la créature sera très agressive. Il lui faut, en effet, trouver rapidement un nouvel hôte et, comme il lui est impossible de posséder les shadowhunters, elle essaiera par tous les moyens de les semer ou de les éliminer.

Gants

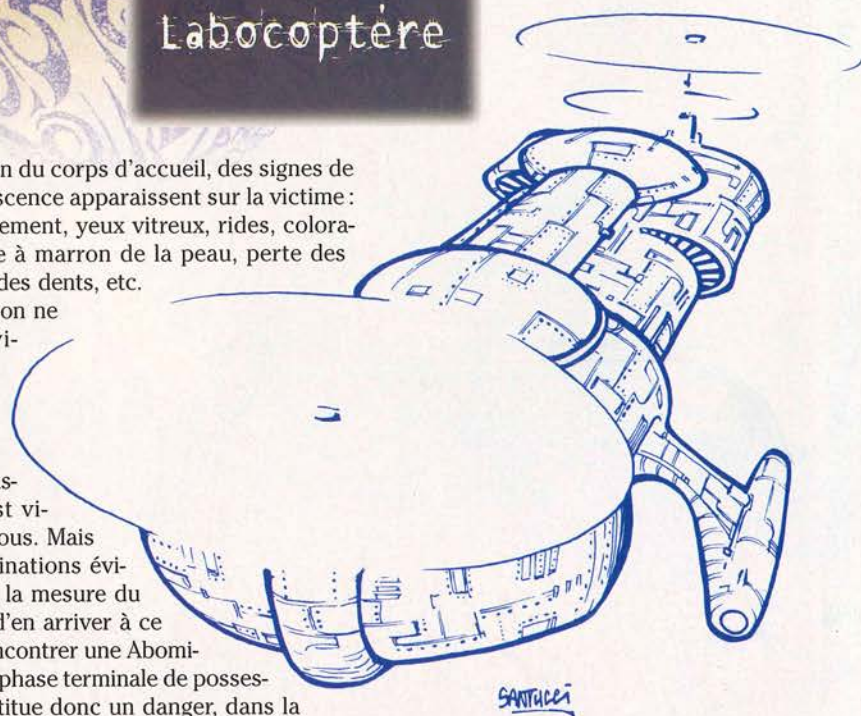
- **Bonus aux caractéristiques.** Force + 3, Constitution + 1 pour chaque gant (cumulable).

- **Tir de balles.** Code de Dégâts 10M pour des balles en orichalque (10L pour des balles traditionnelles, sur les Abominations, évidemment). Chaque gant contient un magasin de 20 balles. En général, chaque shadowhunter dispose en tout et pour tout de 10 balles en orichalque... seulement! Le réapprovisionnement, là encore, se fait dans le labocoptère.

- **Lasers.** Les gants peuvent projeter des rayons lumineux, presque inoffensifs (code de Dégâts: 2L), sauf lorsqu'ils touchent les Abominations. Contre elles, le code passe à 8G. La pile du gant dispose d'une autonomie de 10 tirs.

- **Gemme.** Le gant droit contient une gemme particulière, appelée «gemme de sceau», à l'intérieur de laquelle un esprit est enfermé. Il est non seulement capable de détecter la présence d'un portail à 50 mètres, ce qui se traduit par une lueur rouge, mais aussi de le sceller en un quart d'heure, lorsque l'on active le pouvoir de la gemme. Ce sont les dirigeants de la SEAL qui se chargent d'indiquer aux shadowhunters

Labocoptère



la présence probable d'un portail en un lieu donné. Arrivés à proximité, ces derniers vérifient rapidement, grâce à leur gemme, la présence effective de ce portail, puis tentent de le sceller.

Bottes

- **Bonus aux caractéristiques:** Force + 2, Constitution + 3, cumulables avec les bonus des gants. Contrairement aux gants, elles ne peuvent être portées que par paires.

- **Bonds.** Grâce à de petits réacteurs à air comprimé, les bottes permettent aux shadowhunters d'effectuer des bonds de 10 mètres de hauteur ou 15 mètres de longueur. Une pile permet une utilisation courante pour environ un mois.

Tenue complète

Les pouvoirs de chaque accessoire sont cumulés lorsqu'un shadowhunter porte la tenue complète. Au niveau des attributs, les bonus d'un shadowhunter peuvent donc aller jusqu'à +8 en Force, +5 en Constitution, et +5 en Rapidité. Malheureusement, discrétion oblige, les hunters ont rarement l'occasion de profiter pleinement de leur matériel.

Armes classiques

En plus de cet équipement, les shadowhunters se voient remettre une ou deux armes classiques, mais forgées dans de l'orichalque. Lorsqu'il s'agit de balles, ils sont invités à les récupérer, dans la mesure du possible.

Léonidas Vesperini

Concept: Didier Guiserix,

Alexis Santucci

et Léonidas Vesperini

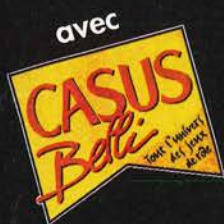
illustration: Alexis Santucci

Que faire des Abominations?

Bien sûr, l'initiation aux mystères de la SEAL doit faire l'objet d'un scénario particulier au cours duquel les PJ prennent conscience de l'effrayante réalité (comme *Une vie moins ordinaire*, p. 36, par exemple!). Qu'il s'agisse de shadowrunners débutants ou de vétérans, ils se verront offrir une occasion en or de donner un sens nouveau à leur vie. Entre deux shadowruns traditionnelles, ils aideront le monde à se protéger contre l'une des plus grandes menaces qu'il ait jamais eu à affronter.

Inspirations: *Le Grimoire*, *La reine Euphoria*, *Universal Brotherhood*, *Bug City*, *Earthdawn*, *Bubblegum Crisis*... Et un tas de discussions privées!

Gagnez quatre collections « super-complètes » de



FORTERESSE™



Chaque collection
« super-complète »
à gagner comprend :

- 1 exemplaire de chaque carte rare.
- 2 exemplaires de chaque carte inhabituelle.
- 4 exemplaires de chaque carte courante.

Le tout présenté dans un classeur, et accompagné d'un T-Shirt « Forteresse ».

KEV. WALKER

Pour participer au tirage au sort, répondez aux deux questions suivantes (dont les réponses sont données dans ce Casus Belli) :

A) La 1^{re} édition de Magic comportait des Mox de jais, de saphir, de perle, de rubis et d'émeraude. De quelle pierre précieuse est faite la Mox de Forteresse ?

B) Combien y a-t-il de cartes différentes dans Forteresse ?

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Un seul bulletin par foyer fiscal.

Règlement disponible sur demande au magazine. Découpez ou photocopiez le bulletin.

Magic: L'Assemblée® est une marque déposée et Forteresse™ une marque de Wizards of the Coast, inc. © 1998 Wizards of the Coast, inc. Tous droits réservés.

A envoyer à Casus Belli, Concours Forteresse, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15, avant le 1^{er} mai 1998 (cachet de la Poste faisant foi). Liste des gagnants dans Casus Belli n° 114.

Réponse A :

Réponse B :

Votre nom :

Votre adresse complète :

.....

Renseignements facultatifs :

Depuis combien de temps jouez-vous à Magic ?

Quelle somme dépensez-vous chaque mois pour Magic ?



Illustrations de Kev Walker, Matthew Wilson et Dan Frazier. © 1998 Wizards of the Coast, inc.



Aux quatre coins des cartes

Édito

Moins de nouveautés, et en retard (notamment *Rage* et *Deadlands*), le jeu de cartes semble adopter le rythme de parution du jeu de rôle...

Aliens Predator est le premier jeu de cartes à collectionner à prendre la patte WotC. L'avenir dira bientôt si les éditeurs de *Shadowrun*, *Star Wars* ou *Middle Earth* suivent le mouvement. Cadeau : Casus Belli et Wizards of the Coast organisent un concours pour vous faire gagner des collections complètes de *Forteresse*.

Rendez-vous page 83.

P. R.

Actualités

Arcane Dix

● Cette petite société basée à Lyon propose **Dragons**, un jeu à collectionner avec des mini cartes carrées (5,5 cm de côté) représentant presque toutes des dragons. Le principe du jeu, destiné aux 8 ans, est une Bataille un peu améliorée. Le jeu est disponible chez les détaillants de presse.



FASA

● **The Underworld** est la première extension pour le jeu de cartes *Shadowrun*. Elle permettra de créer des paquets Maffia, Yakusa, Gangs des rues ou Lone Star. Une deuxième édition du jeu de base suivra peu après.

Five Rings Publishing

● On attend toujours **Doomtown** (le JCC sur *Deadlands*) et la ressortie de **Rage**. Une première extension pour **Dune** est également prévue.

Hexagonal

● **Sombres Séides**, la traduction pour *Le Seigneur des Anneaux* de *Dark Minions*, est prévu pour avril. Un mois plus tard, vous aurez droit au **Guide des Sombres Séides**.

ICE

● Les **Challenge Decks** arrivent bientôt. Ces paquets pré-construits de 110 cartes proposent un assortiment de cartes provenant du jeu de base et de toutes les extensions parues (jusqu'à *White Hand*). Vous aurez le choix entre les cinq Sorciers ou les cinq Ringwraiths. Un livret indiquera comment jouer le paquet choisi. Signalons aux collectionneurs que les cartes sont à bord gris, et qu'ils y trouveront des cartes rares (mais quand même pas l'Anneau unique). Pour l'instant, seule la version américaine est prévue (avril).

● ICE prévoit de réaliser une version simplifiée de *Middle Earth: The Wizards*, qui s'appellerait **Lord of the Rings: Card Game**. Quand on sait que la v.f. du premier jeu s'intitule *Le Seigneur des Anneaux*... on se demande comment serait traduit le second!

● Toujours pour ME: TW, deux guides sont attendus : **Against the Shadow Guide** (mars) et **White Hand Guide** (avril).

Thunder Castle Games

● Après plus d'un an de retard, l'extension **The Watcher's Chronicle**, pour le jeu *Highlander*, est enfin disponible.

Wizards of the Coast

● Après les six premières cartes **Vanguard** (cartes géantes modifiant les règles), une nouvelle série a été distribuée pour une saison Arena : Crovax, Orim, Hanna, Greven, Barin, Starke et Volrath.

● **Portal Second Age** est la deuxième édition de ce jeu pour débutants. Sortie en juin.

● **C23** est un nouveau jeu de cartes, au système proche de *Magic* mais très simplifié (une seule valeur pour attaque et défense par exemple). L'univers est basé sur des super-héros de BD américaine. Ce système servira également plus tard pour *Hercule* et *Xena*.

● **Arsenal**, pour *Battletech*, est prévu pour bientôt.

● Deux erreurs se sont glissées dans la traduction des cartes de **Forteresse**. Deux cartes ont des noms déjà utilisés dans des séries précédentes. Ainsi Sol sacré existe déjà dans *Ère Glaciaire*, et aurait dû s'appeler Sol consacré. Pierres mouvantes existe déjà dans *Tempête* et aurait dû s'appeler Pierres agressives.

Forteresse

Rocœur de diamant

Et une extension de *Magic* de plus, une! *Forteresse* est une extension du Cycle de Rajh, c'est-à-dire qu'elle fait suite à *Tempête* (et sera complétée en juin par *Exode*). De la même manière que *Visions* développait les concepts de *Mirage*, *Forteresse* développe ceux de *Tempête*. Dans les 143 cartes de *Forteresse* on trouve :

a) Quelques épix (ces créatures vertes qui s'échangent des marqueurs +1/+1, et qui profitent de la nouvelle règle qui dit que tout marqueur +1/+1 est équivalent aux autres, quelle que soit sa source).

b) Des slivoïdes bicolores plus costauds, qui donnent des pouvoirs à leurs congénères (surtout le blanc/bleu qui rend tous les slivoïdes non ciblables). Avec bien sûr la Reine des slivoïdes.



des, une créature 7/7 sans défaut pour «seulement» 5 manas multicolores.

c) Des sorts de rappel (que l'on peut lancer et garder en main).

En ce qui concerne les nouveautés, les créatures blanches Enkor ont un nouveau pouvoir : diriger leurs blessures de combat vers d'autres créatures alliées. Cette capacité remplacera-t-elle le «regroupement» dans les nouvelles éditions de *Magic*? Enfin, pour faire rêver tous les collectionneurs, on trouve une Mox de diamant, artefact se lançant pour 0 (en défaussant un terrain), capable de générer un mana de n'importe quelle couleur. Ma carte «cauchemar» : la Salle des rêves, enchantement bleu qui transforme tous les contresorts en Force de Volonté.

Signalons enfin et surtout qu'il existe quatre paquets pré-construits (en français et anglais) pour découvrir ces nouveautés et jouer tout de suite cette extension. P. R.

Aliens Predator

Les bons, les brutes et le chasseur



Aliens Predator est un bon petit jeu de société agréable à jouer. Chaque joueur incarne un camp différent et essaye d'atteindre son objectif (généralement détruire les autres). Pour cela, on pose des cartes d'équipements dans divers lieux. Les Marines commencent en squad de quatre, pas équipés, et doivent aller en vitesse à l'armurerie. Les Aliens partent à la recherche de civils pour commencer leur reproduction et submerger leurs ennemis si on leur en laisse le temps. En orbite, le Prédateur choisit avec soin son équipement, hésitant entre l'honneur d'éclater tout le monde à mains nues ou se battre avec des armes ultra-performantes. La ruse du jeu : pour se déplacer, chacun construit de son côté un mini plateau de jeu. Dès qu'une carte est commune à deux joueurs, cela veut dire que les plateaux communiquent, et que la baston peut commencer.

Finalement, si ce jeu n'était pas à collectionner, et si les cartes n'étaient pas si moches, je vous le conseillerais franchement. P. R.

Babylon 5

Guerre et diplomatie

Tiré de l'excellente série télévisée (diffusée sur Canal + en France) ce jeu permet de prendre part

aux multiples conflits entourant la station spatiale Babylon 5, avant la grande guerre qui embrasera l'univers.

Prévu pour quatre joueurs (un par race), le jeu se joue très bien à deux ou trois.

Les quatre races majeures qui se partagent le pouvoir et s'affrontent tant diplomatiquement que militairement sont :

— Les Humains. Ce sont des négociateurs nés, capables de retourner bon nombre de situations à leur avantage. Le

corps Psi (regroupement de tous les Psis humains) est leur grand atout dans ce domaine.

— Les Minbaris. Ce peuple est le plus ancien et le plus sage. Sa technologie lui donne un avantage militaire décisif, auquel s'ajoute de bonnes compétences diplomatiques.

— Les Centauris. Maîtres incontestés de la trahison, des intrigues et des assassinats, ce sont les dignes cousins des Harkonnen de *Dune*. Rien ne doit être combattu s'il peut être contourné ou «effacé» !

— Les Narns. Féroces guerriers, ennemis héréditaires des Centauris, ils possèdent des compétences stratégiques et militaires sans équivalent. Seule leur manque la technologie. Ce sont les plus agressifs !

Pour gagner à *Babylon 5*, il faut amasser une certaine quantité de points d'influence (20) tout en empêchant vos adversaires de faire de même. Pour cela, chaque joueur doit s'appuyer sur les qualités de sa race tout en protégeant ses points faibles. Par l'intermédiaire d'un conseil restreint (composé des plus importants personnages de la série télé), chaque joueur déclenche des conflits dont il essaie de sortir vainqueur. Ces conflits peuvent être de nature diplomatique ou militaire, voire les deux à la fois. Trahisons, alliances et surprises en tout genre mettent alors les nerfs des joueurs à rude épreuve.

Mais le pire vient parfois après la fin de cette phase, car certaines cartes permettent de tirer profit même d'une défaite ! En effet, un vainqueur militaire peut permettre au vaincu de transformer un simple personnage en un héros de guerre, bien terrible pour les affrontements ultérieurs ! Les joueurs vont ainsi de surprise en surprise sans jamais trop savoir ce que l'adversaire leur réserve. Gagner les conflits n'est pas tout, empêcher les adversaires d'en profiter est beaucoup plus important. En fait, *Babylon 5* est un jeu d'intrigues, un peu comme *Machiavelli* d'Avalon Hill.

Et comme les paquets de base semi-construits sont très réussis et permettent de commencer à jouer tout de suite, pourquoi se priver ? E. Q.



& compagnie

La rubrique des jeux autres



Hannibal : Rome contre Carthage

Pour sérieusement s'amuser



Hannibal : Rome contre Carthage est un jeu de stratégie pour deux joueurs édité en français par Descartes Éditeur, sous licence Avalon Hill. Prix : environ 250 F.

Descartes Éditeur a eu l'excellente idée d'éditer en français *Hannibal** (de Avalon Hill). C'est un jeu pour deux joueurs, à mi-chemin entre le wargame stratégique et le jeu de plateau, qui couvre la totalité de la Seconde Guerre punique (218 à 201 av. J.-C.).

Le matériel de jeu est tout simplement splendide. Il s'agit d'une grande carte en couleur (76 cm sur 54 cm), cartonnée, ainsi que 230 pions de différentes formes (ronds, carrés, hexagonaux), magnifiquement illustrés. Les quatorze généraux, personnages centraux d'Hannibal, ont la particularité d'être représentés sur des pions rectangulaires, placés à la verticale sur de petits socles!

La partie, rythmée en neuf tours de jeu couvrant chacun une à trois années réelles, s'organise autour de l'utilisation de 64 cartes de stratégie, distribuées à raison de 7 à 9 par tour.

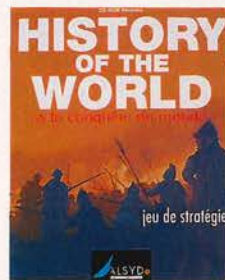
Une carte de stratégie peut être utilisée comme un événement (Syracuse s'allie à Carthage, marche forcée, désertion de mercenaires...) ou comme le « moteur » de l'activation d'un général, en fonction de la valeur de celui-ci. D'autres cartes, les 48 cartes de bataille, permettent la résolution des combats, et c'est sans doute là le point faible du jeu. Elles représentent des types de manœuvres (attaque frontale, double enveloppement...) et sont distribuées au prorata des points de force de chaque armée en présence. La bataille est alors résolue selon la vieille règle pierre/feuille/ciseau : si vous n'avez pas la bonne carte pour parer une attaque donnée, vous perdez automatiquement la bataille... Plutôt laborieux!

La guerre punique est une guerre totale! Pour l'emporter, le joueur Romain doit prendre Carthage ou tuer Hannibal. Le Carthaginois doit, lui, capturer Rome

ou contrôler toutes les provinces d'Italie. Si aucune de ces conditions n'est remplie, la victoire va à celui qui contrôle le plus de provinces sur la carte, en Espagne, en Afrique et en Italie. *Hannibal*, tout en demeurant simple à apprendre et à pratiquer, ne manque pas pour autant de finesse et respecte parfaitement le contexte historique. De la nomination des consuls à l'intervention de tribus gauloises, tout y est pour plonger les joueurs dans l'ambiance trépidante de l'Antiquité. Les parties sont palpitantes et pleines de rebondissements. Ce jeu s'impose comme le compromis idéal pour permettre aux amoureux d'histoire de se placer dans la peau d'Hannibal ou de Scipion et pour s'amuser « sérieusement ». Dès la partie finie (maximum trois heures), on en redemande!

F.B.

* Élu meilleur jeu de l'année 1996 par l'Académie du wargame...



EN BREF

● Alsyd vient de publier la version française de l'adaptation micro d'*History of the World*, l'excellent jeu d'Avalon Hill. Vous pouvez vous lancer

à la conquête du monde sans crainte, c'est du tout bon. Config : PC 486 100 Mhz, 16 Mo.

● Ça s'agite côté édition de jeux de plateau avec la réédition de *Kings & Things* et de *Aristo* (sous le nom de *Courtisans*), soit deux jeux excellentissimes. Tilsit Éditions (*Africa 1880* et justement *Courtisans*) annonce aussi la parution imminente de *Montjoie*, consacré à la guerre de Cent Ans, et de *Gob's party*, où les Gobelins essaient d'élire leur roi (avec une couv' de Ségur), à la rentrée.

● Voici déjà les deuxièmes éditions de *Service Compris* et *Pirates des Caraïbes* avec des changements notables : une vraie boîte solide pour les deux jeux et des règles revues et dignes de ce nom pour *Pirates*.

Fallout

BigDo, voilà une mission pour toi : t'aventurer dans *Fallout*, le « jeu de rôle » post-nucléaire de chez Interplay. Côté création de perso, c'est nickel-chrome : sept stats de base, seize capacités avec des pourcentages, un système de points d'expérience et de niveau, augmentation des capacités à chaque niveau, avec en plus des avantages/inconvénients optionnels pour personnaliser un peu plus son perso. Pas mal, voyons la suite...

Ambiance rétro ! On est dans le futur et pourtant on se croirait au cinéma de grand-papa, en 50. Les méchants exécutent un résistant courageux-mais-ligoté d'une balle dans la tête... Ça saigne ! Ça y est, je sais tout ! BigDo doit sauver sa ville souterraine, Vault 13, en retrouvant le processeur qui permet de faire marcher le purificateur d'eau. Il lui faut affronter le monde extérieur, peuplé de mutants, de scorpions, de raiders, mais aussi d'honnêtes marchands, de gangs, d'endroits sinistres (Nécropolis), désuets (Shady Sand) ou branchés (Junktown). BigDo évolue en survêtement bleu marqué d'un 13 dans un décor 3D bien fait, mais découpé en zones. Les longs voyages se font soit sur une carte générale, soit grâce à d'habiles raccourcis. On peut causer avec les autochtones et commercer. On peut faire le vilain, le gros bras, ou jouer au justicier, la réputation affecte les réactions des interlocuteurs. On s'habitue vite à l'interface souris. En combat, un système de points d'actions par tour se met automatiquement en place. Classique tout ça, mais de bonne facture... Allez, je retourne au Hub, j'ai un deal à passer avec le maître marchand de l'eau... D.M.

- *Fallout* est un jeu vidéo sur CD-Rom pour PC et Mac, en v.f., édité par Interplay. Config : pentium 90, 16 Mo. Prix : environ 350 F.

Semper Fi! et A Raging Storm

La série Tactical Combat de Dean Essig, chez The Gamers, doit son succès à sa réelle originalité. Rappelons que ces jeux sont des simulations de la même époque (1935-1955) et à la même échelle (un pion = un peloton d'infanterie, un blindé ou une arme lourde) que *Squad Leader*. Mais le cœur des règles est le système d'ordres : les joueurs donnent des ordres écrits à leurs unités. Avec un peu de fair-play, le résultat est souvent chaotique, et d'autant plus réaliste – et passionnant.

Deux nouvelles boîtes, les n°10 et 11, sont parues dans cette série.

* Devise
des Marines,
abréviation
de Semper fidelis :
toujours fidèle.

Semper Fi! traite d'un sujet rarement abordé : la guerre de Corée. Outre cette originalité, le jeu a l'avantage de présenter, à travers une douzaine de scénarios, quatre engagements violents datant d'août à novembre 1950. Les forces en présence sont relativement peu nombreuses, ce qui fait de *Semper Fi!* un très bon choix pour s'initier à la série.

A Raging Storm nous ramène en Europe, en février 1944, quand les Britanniques défendaient le nord de la poche d'Anzio contre des troupes allemandes très supérieures en nombre. Peu de scénarios, mais un thème peu connu et un suspense assuré.

F.S.

- *Semper Fi!* et *A Raging Storm* sont des jeux en anglais édités par The Gamers. Prix : environ 300 F *Semper Fi!*, 350 F *A Raging Storm*.

Set, Pognon & Co

Offensive allemande

L'éditeur de jeux de société allemand FX Schmid s'attaque au marché français. Noyées dans une gamme qui vise plutôt un public jeune et familial se trouvent deux vraies perles, deux petits jeux de cartes que l'on aurait tort de mépriser.

● *Set* est une sorte de *Speed* au ralenti, dans lequel les joueurs doivent découvrir sur la table des combinaisons de cartes qui font penser aux plus abominables des tests d'aptitude à passer des tests. Un redoutable jeu de logique et d'observation, où ceux qui confondent vitesse et précipitation s'en mordent vite les doigts.

● *Pognon & Co* est une adaptation du jeu américain *Freight Train*, dans lequel les joueurs devaient composer des trains constitués d'une locomotive et du plus grand nombre possible de wagons identiques. Le thème de la version française est moins original, les cartes représentant

des investissements financiers. Cela reste cependant un jeu de combinaison vicieux et équilibré, qui fait parfois penser à *Acquire*.

Le mécanisme de décompte des points est tellement génial que j'envisage de le reprendre dans ma prochaine création.

B.F.

- *Set* et *Pognon & Co* sont deux jeux de cartes (pas à collectionner) édités par FX Schmid. Prix : environ 90 F chaque.



Universalis

Le chouchou du mois sort de prison

Tout le monde connaît Vidocq (1775 - 1857). Ses exploits romancés ont fait les beaux jours de la télévision et il est devenu l'une des figures les plus célèbres de l'Empire, un véritable mythe : le bagnard devenu policier. Vidocq doit sa célébrité à son sens des relations publiques : ses mémoires, publiées en 1828, lui assurèrent une gloire durable et son personnage eut une influence non négligeable sur de nombreux écrivains (Dumas, Hugo...). La Découverte publie aujourd'hui **Les véritables mémoires de Vidocq**, une version épurée du manuscrit original, qui à l'époque fut passablement gonflé par l'éditeur pour le rendre plus sensationnel. D'un point de vue historique, ces mémoires sont à prendre avec un certain recul : la désorganisation administrative qui caractérise l'époque ne permet pas de vérifier toutes les affirmations de Vidocq. Mais du point de vue du plaisir de la lecture, le texte est un régal. Écrit dans un style très enlevé, le récit rebondit de page en page au gré des aventures du rusé, opportuniste et parfois écervelé aventurier : à la page 50, Vidocq s'est déjà évadé une bonne dizaine de fois : en se déguisant en femme, en se procurant un uniforme, en creusant dans le mur ou simplement parce qu'on a oublié de fermer la porte de sa prison... Un modèle pour tous les filous.

Quelques lignes destroy

« Scott Asheton venait d'élaborer une théorie tout à fait intéressante, comme quoi l'homme se rapproche de Dieu à partir du moment où il décide de porter les mêmes vêtements tous les jours, vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Puis il entama une liaison des plus étranges avec sa serviette, celle qu'il utilisait pour essuyer son corps en sueur entre les morceaux. Il lui arrivait désormais de se la mettre sur la tête pendant tout un concert. Il expliqua aux autres Stooges qu'il s'agissait d'une tactique pour éloigner les forces négatives qui menaçaient le groupe. (...) Un soir, Iggy emmena Scott pour un double rendez-vous avec deux jeunes femmes aussi distinguées que ravissantes, dans un restaurant chic. Là, il observa, bouche bée, le batteur qui sortit sa serviette et se la mit sur la tête avant même d'avoir commandé le premier plat. »

Iggy Pop, Brian Wilson (Beach Boys), Rolling Stones, Sid Vicious, Kurt Cobain, et d'autres... Quelques-unes des stars les plus emblématiques du rock sont portraiturees avec un talent rare par Nick Kent, rock-critic qui



Inspirations...

SF & Fantasy

Les jeux sont faits !

Michel Pagel a aligné les livres de qualité avec une régularité déconcertante, développant une œuvre personnelle et passionnante, dans les domaines peu prisés par les auteurs français de fantasy et de fantastique contemporain. S'étant fait rare ces derniers temps, cet écrivain majeur effectue aujourd'hui un retour en force. Car si *Nuées ardentes* (Étoiles Vives) montrait qu'il n'avait rien perdu de sa puissance d'évocation, ni de son habileté à construire les intrigues, *Casino perdu* prouve qu'il est aussi à l'aise dans le space opera que dans le thriller. Imaginez un système solaire comptant quatre planètes où le temps, arrêté, se remet à couler dès qu'un vaisseau y atterrit. Imaginez que trois d'entre elles se retrouvent peuplées d'êtres humains, qui surnomment « piou-pious » les extraterrestres polymorphes venus s'installer sur le quatrième monde. Imaginez que des portes surgies de nulle part constituent le seul lien entre lesdites planètes – ainsi que l'unique moyen de faire la guerre... *Casino perdu* est un roman riche en idées et en rebondissements, qui, non content de vous tenir en haleine tout au long de ses 400 pages, constitue un scénario tout trouvé pour Mega ou tout autre jeu de space opera. (Fleuve Noir « SF Space » n° 32.)



fit ses débuts dans la presse underground anglaise au début des seventies. On découvre dans *L'envers du rock* (Austral) tous les excès du style de vie « rock » : came en abondance, narcissisme, inconscience, pulsion de mort ; mais aussi talent, création artistique... Que vous jouiez un Toréador ou un solo de Cyberpunk ou que vous soyez meneur de jeu à la recherche de PNJ marquants, ce livre est à lire absolument : vous y trouverez des portraits de barges, de survivants et d'« artistes maudits » exceptionnels.

Marbre noir

Marguerite Yourcenar était une écrivaine rare : née en 1903, décédée en 1987, elle a traversé le siècle avec nonchalance, jetant en pâture aux amateurs de littérature quelques romans parmi les plus accomplis. *L'œuvre au noir* (Folio), le plus célèbre, est un livre magique, écrit dans une langue qui tutoie le ciel et transporte illico le lecteur au XVI^e siècle. Zénon se demande à l'âge

de vingt ans « qui serait assez insensé pour mourir sans avoir fait au moins le tour de sa prison », et quitte Bruges, sa ville natale, pour parcourir une Europe ravagée par les guerres de religion. Esprit éclairé dans un siècle où l'obscurantisme religieux constitue la norme, curieux des sciences, alchimiste, les voyages de Zénon sont aussi autant de quêtes philosophiques. Quelques personnages extraordinaires, comme Henri-Maximilien, le cousin de Zénon, type même du mercenaire, traversent le livre comme des fulgurances. Hautement recommandé, surtout si vous comptez vous intéresser au prochain univers pour BaSIC (hors-série *Mousquetaires* et *Sorcellerie* à paraître le 29 avril).



Ernst Jünger, écrivain allemand, est surtout connu pour son roman *Orages d'acier* qui lui a été inspiré par la Grande Guerre. *Sur les falaises de marbre* (L'imaginaire - Gallimard) est d'une toute autre veine. Écrit en 1939, il s'agit d'un livre poétique et romantique qui masque, sous le couvert d'une allégorie, une condamnation de l'idéologie nazie. Le grand Forestier et les rustres qui lui sont dévoués, apportent petit à petit la désolation dans une contrée imaginaire qui ressemble à un pays de cocagne. L'humanisme des personnages principaux (« Frère Othon avait pour principe de traiter les hommes qui nous approchaient comme autant de rares trouvailles découvertes au fil d'un long voyage ») se retrouve confronté à la barbarie. La terreur suscitée par le grand Forestier détruit la paix qui permet aux hommes de vivre en harmonie avec eux-mêmes et la nature. Bien que plus proche du conte philosophique que de la fantasy, *Sur les falaises de marbre* est une lecture inspirante, aussi bien pour le rôliste que vous êtes, cher lecteur, que pour l'humaniste qui sommeille en vous.

Infinie variété de la SF

Renonçant un temps aux gros pavés qui ont fait sa renommée, Ayerhdal donne le coup d'envoi d'une nouvelle collection intitulée « MACNO », petite sœur science-fictionnelle du fameux Poulpe. On ne s'ennuie pas une seule seconde au long des 150 pages de *Consciences virtuelles*, roman cyberpunk en diable et aux multiples rebondissements, dont l'écriture sobre sert une intrigue intelligente et dynamique. Je ne vous en dis pas plus, sinon qu'il y a là amplement de quoi scénariser. (Baleine « MACNO » n° 1.)

Paul J. McAuley fait partie de cette jeune génération d'auteurs révélée par la revue anglaise *Interzone*. Avec *Les Conjurés de Florence*, son premier roman traduit dans notre pays, il nous offre une uchronie passionnante, située dans une Italie du XVI^e siècle en pleine révo-

Serge Olivier

Bande Dessinée

Petit mais costaud !

Un détective privé du nom de *Raymond Capp*, ça vous dit quelque chose ? Non ? Normal, il n'existe pas encore. Il devrait naître vers 2030 ou 2040 et deviendra une sorte de Marlowe du cybermonde, un authentique looser à base d'alcool et de virtual movies.

C'est ensuite dans le Londres hyper informatisé, torride et chaotique des années 70 (2070 bien sûr) que son destin va basculer, d'abord par sa rencontre avec une dame de la haute société, puis par le meurtre du mari de la dame en question. Tout cela ferait plus polar que cyber si ce n'était la technologie omniprésente, les références à la Matrice (pas sous ce nom, mais reconnaissable), quelques raccourcis saisissants que seule une magie très puissante permet d'imaginer, et surtout l'intrigue, basée sur une lutte de pouvoir entre mégacorps. Un graphisme inspiré de Moebius et Manara, un scénario à mi-chemin entre Chandler et Gibson, il n'en fallait pas plus (mais pas moins) pour faire de ce petit album (17x24 cm) mon choucho.

En plus, *Raymond Capp*, de Nizzoli et Amico, édité par Vertige Graphic, est plein d'humour mais aussi de gadgets et d'idées facilement réutilisables dans vos univers cyber favoris.

Contient du dragon

Sur le thème du pauvre héros qui cherche du boulot, bien payé et pas trop crevant, Morvan, Sfar et Boiscommun nous offrent, chez Delcourt, une petite bijou : *Le dragon du donjon*, volume 2 de la série *Troll*. Si les auteurs avaient voulu se moquer des pôvres JDJR* que nous sommes, ils n'auraient pas fait autrement, mais qu'est-ce que c'est drôle... Les héros sont un troll et un gob, escortés d'une chipie (dix ans, tout au plus) et comme boulot, ils font « gardiens de donjon pour faire fuir les gentils aventuriers ». Avec en prime une sordide histoire de fécondation par consommation de doigt de gob, c'est un vrai régal !

Dans *Les ailes du Phaéton*, tome 3, intitulé *La colère d'Abyssaal*, Uliat le marin va rencontrer le dernier des titans, sorte de dragon aquatique, prédateur ultime des fonds marins de la région de Flots-Tonnerre. Tarquin et Fino, chez Soleil, nous entraînent à la découverte des merveilles des quatre mers du Médiannos, où vivent les sirènes et les Abysséens. Le scénario, qui met en scène des peuples venant d'un continent originel et des créatures aux origines plus locales, est directement exploitable (avec ou sans les deux albums précédents), avec n'importe quel jeu méd-fan et tout particulièrement *Guildes*.

Pour rester dans ce registre, essayez donc *Agnus Dei*, premier d'une série intitulée *Alban* (Four-



quemin et Dieter ; Le Téméraire). C'est l'histoire d'un jeune moine, un tantinet benêt, poussé par les événements à rendre visite à l'archevêché, en compagnie d'un vieux frère tout décati et d'un cochon. Un porc, quoi, l'animal rose à la queue en tire-bouchon ! Vous n'avez pas idée de ce qu'un tel trio peut déclencher comme catastrophes. Et ce n'est pas fini, ils sont poursuivis par des malfrats malchanceux dont on imagine mal le funeste destin. Cet album est une source de PNJ et de situations « d'ambiance » quasi inépuisable. À essayer d'urgence, quel que soit votre univers de jeu méd-fan.

Chaud devant

Futur proche d'abord, dans le temps et l'espace, avec une nouvelle série, *Hongkong Triad* (Parnotte et Mallié ; Le Téméraire). En 2007, la pègre locale et le monde occidental luttent contre les nouveaux maîtres de Pékin, avec en toile de fond le plus gros casse informatique du millénaire, pour un cyber soft avec un brin de fantastique. Beaucoup plus loin de là, les Terriens ont envahi les galaxies voisines et la rencontre avec Sillage, un convoi de milliers de vaisseaux spatiaux habités de multiples races pourrait leur être fatale. *Sillage*, c'est le titre de cette nouvelle série de Morvan et Buchet (Delcourt), avec une héroïne... de choc. À la limite du space op. Retour à la Terre vers le milieu du troisième millénaire. Pour le tome 4 de *Nomad* (Savoia et Morvan ; Glénat) où cyber culture avancée se conjugue avec mutation génétique et menace d'accident nucléaire dans un univers plutôt violent ; à faire découvrir à vos cyber-joueurs en quête de fin du monde. Attention, âmes sentimentales s'abstenir. À la même époque, dans *Foudre* (T4, Durieux et Delisse ; Le Lombard) la fin du monde est pour bientôt et les Godwins, une secte prospère, prétendent avoir trouvé le moyen d'y échapper. Réalité ou illusion, c'est ce que vont découvrir les héros de cette aventure toute en demi-teinte. Ces deux derniers albums sont un réservoir de PNJ pour tous vos cybermondes habituels.

Pour la route

Deux nouvelles séries promettent des développements intéressants dans le domaine du fantastique contemporain (ou presque). Dans un lugubre petit port de pêche, *Ombres* (Dufaux et Rollin ; Glénat) trace un trait d'union entre aujourd'hui et un passé vieux de cent cinquante ans. Dans *9 têtes* (Oger et David ; Humanoïdes Associés), autour de ce qui ressemble à une guerre napoléonienne, se déroulent des événements hors du commun mettant en scène une simple malle contenant 9 bocaux de formol... animés ! Pour finir, *Elfquest* (T27, W&R Pini, Vents d'Ouest) vient d'arriver, tout chaud de la Montagne bleue.

André Foussat

* Joueur de jeu de rôle.

lution industrielle, où l'on voit bien évidemment passer des personnages historiques (Machiavel, Léonard de Vinci) dans des rôles inattendus. À noter que l'austère collection « Présences » s'est, pour l'occasion, parée d'une couverture illustrée – une idée excellente, à mon goût. (Denoël « Présences ».)

Envahisseurs ! d'Andrew Weiner réunit cinq nouvelles humoristiques, dans la droite lignée du *Galaxy* étatsunien des années 50. Sans grande originalité – les noms de Fredric Brown et de Daniel Galouye me viennent aux lèvres –, ce recueil compte néanmoins un chef-d'œuvre, *Vagues*, décrivant dans des tonalités simakiennes un monde où l'économie s'est arrêtée. À lui seul, ce texte justifie l'achat de ce livre. (Étoiles Vives « Science-fiction ».) Un mot rapide pour vous dire de ne pas manquer *Revolutsyia*, deuxième tome de *Bohème* de Mathieu Gaborit. Ce jeune auteur venu du milieu du jeu de rôle, qui se bonifie de livre en livre, est sans doute le meilleur steampunk français. (Mnémos « Science-fiction » n° 27.)

Ombres crépusculaires du fantastique

À contre-courant de la tendance actuelle qui conduit les auteurs de textes fantastiques à rédiger des pavés de plus en plus énormes, Anne Duguël s'est spécialisée dans le roman court. *Entre chien et louve* conte une étrange histoire de métempyscose, découpée en chapitres brefs (le roman en compte 65 pour 170 pages !). Avec une telle structure, on ne s'étonnera pas que l'auteur aille droit à l'essentiel, avec une économie de moyens tout aussi remarquable que la chute finale, surprenante mais d'une logique implacable. (Denoël « Présence du Fantastique » n° 63.)



Essentiellement connu dans notre pays pour *La fille du roi des elfes*, Lord Dunsany est l'un des fondateurs de la fantasy ; Lovecraft lui-même le considérait comme l'un de ses principaux inspirateurs. *Le Livre des Merveilles*, recueil de quatorze courtes nouvelles pleines de centaures, de dragons et autres créatures légendaires, porte merveilleusement son titre. Ces textes poétiques, à l'écriture soignée servie par une traduction de très grande qualité, constituent une véritable porte ouverte sur le rêve. Un fort beau livre, que je vous recommande chaudement. (Terre de Brume « Terres Fantastiques ».)

Les périodiques du bimestre

Le numéro 4 du *Visage Vert* vient de paraître. Cette excellente revue consacrée au fantastique classique et à l'anticipation ancienne nous offre – entre autres – deux textes magnifiques : *Les photographies* de Richard Marsh, et *Les Sphynx*, de Robert W. Chambers, cette dernière nouvelle faisant preuve d'une stupéfiante modernité, bien qu'elle date du tournant du siècle. Signalons également une intéressante étude de Lacassin sur Victor Hugo, « vice-roi du roman populaire ». (Joëlle Losfeld, 106 bd St-Germain, 75006 Paris.) Signalons également la naissance de *Ténébres*, petite sœur de *Galaxies** consacrée à l'horreur moderne, sur laquelle j'aurai sans doute l'occasion de revenir. (Lueurs Mortes, BP 49, Hôtel de ville, 54110 Dombasle.)

Roland C. Wagner

* Qui vient de publier son n° 7, avec une interview de Dan Simmons et un dossier Richard Canal servi par une excellente nouvelle de cet auteur.



Ça bouge !



13^e Salon des jeux

Pour la treizième année consécutive (déjà !) se tiendra porte de Versailles, hall 1, le Salon des jeux. Il sera, comme d'habitude, associé à celui de la Maquette et du Modèle réduit.

Donc, quand vous aurez fini d'admirer les trains qui font tchou-tchou, les voitures qui font vroom-vroom et les avions qui font flap-flap (?), vous pourrez venir nous voir. Sur le stand *Casus*, vous pourrez jouer à *BasIC* et rencontrer les membres de la rédaction et nos collaborateurs, et plus particulièrement Pierre Rosenthal ainsi que Mehdi et Christopher (*Irrécupérables*) le dimanche 5 avril (a-m); le célèbre Tristan Lhomme, auteur du grand écran *Vampire* de ce numéro, vendredi 10 avril (a-m); Didier Guiserix, ze boss, dimanche 12 avril (a-m); et d'autres encore, dont la mystérieuse Saloua, la fille à la rose... Mais nous ne serons pas les seuls présents au Salon. Vous découvrirez aussi les stands de Siroz (Asmodée), Halloween Concept, Descartes Éditeur, Hexagonal, MultiSim, Oriflam, Wizards of the Coast, Tilsit Éditions, Dolmen, Chauvet, Rackham, la ludothèque de Boulogne, la Fédération de Jeux d'Histoire, les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, Væ Victis... Deux aires de jeu sont réservées aux animations, et pour ceux d'entre vous qui sont toujours curieux des autres types de jeux, il y aura aussi de nombreux stands consacrés aux jeux de stratégie (Gigamic) et de société.

C'est la saison des GN

La Fédération Française de Grandeur Nature existe depuis deux ans et regroupe environ 30 % des assocés de GN. Elle édite un fanzine, *GÉNériques*, soutient les États généraux du JdR et tient une permanence le dernier samedi de chaque mois au magasin Nomades (37 bd Bourdon, 75004 Paris). ☒ : Fédé GN c/o Stéphane Gesquière, 7 allée Hector Berlioz, 95130 Franconville.

Boutique

Un nouveau magasin de jeux de rôle, de cartes et de stratégie vient d'ouvrir à **Charleroi**. Il est associé à un espace de jeu pouvant accueillir cinquante joueurs. Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 9 h à 18 h, ainsi que le dimanche matin. ☒ : *Les Trois Rois*, rue du Pont neuf 29, 6000 Charleroi, Belgique. ☎ : 071 333 690.

Comme ça vous croyez connaître les jeux de simulation ?

Sur 3615 CASUS, un quizz concours va vous permettre, du 5 avril au 5 juin 1998, de tester vos connaissances relatives aux jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. Pour jouer, il suffit de vous connecter à notre service télématique et de vous rendre dans la rubrique Quizz (QUI + Envoi). Le 5 juin 1998 à midi, le meilleur score au questionnaire « concours » gagnera un bon d'achat de 500 francs valable dans les relais-boutiques Jeux Descartes. Le deuxième recevra un bon de 300 francs, le troisième un bon de 200 francs. De la quatrième à la dixième place, c'est une valeur d'achat de 100 francs qui sera offerte. Attention : seuls les scores du questionnaire « concours » seront pris en compte, les autres questionnaires serviront uniquement à départager les éventuels ex aequo. N'oubliez pas de consulter le règlement, sur le minitel, avant de tenter de vous surpasser ! (3615 Casus, 1,29 F la minute)

Le conseil des Orcs

Les éditeurs Asmodée, Descartes, Hexagonal, Fenryll (figurines), Prince August (figurines) et les magazines *Dragon* et *Casus Belli* ont décidé d'œuvrer cette année à la défense de la sympathique race des Orcs. Dans un remarquable élan commun, tout ce beau monde a créé l'APPCO, soit l'Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs. Et nous vous invitons, ami lecteur, à venir nous rejoindre. En échange de la modique somme de 50 F, vous recevrez un pack orc, composé d'une carte de membre, d'une figurine d'Orc (Fenryll) et d'une planche d'autocollants.

● **La carte de membre**, nominative, donnera lieu à des réductions spéciales (sur certains jeux contenant des Orcs : *Demonworld*, *Service Compris*, *Orcs & Trolls*, *JRTM*, *Rolemaster*, *Warhammer*, *Shadowrun*) sur les stands des sociétés citées plus haut lors du Salon des jeux (en avril) et de la manifestation le Monde du Jeu (en octobre).

Elle permettra aussi d'obtenir une réduction sur le prix d'entrée au Monde du Jeu. Elle vous rend prioritaire pour vous inscrire au grand jeu de l'Orc organisé sur le stand Hexagonal (le lundi de Pâques au Salon des jeux et le dernier jour du Monde du Jeu). Enfin vous recevrez un indice supplémentaire pour chacune des quatre parties du jeu-concours La quête de l'Orzizhéna (p. 68).

● **La figurine** vous permettra de participer au concours de dioramas orcs (mais vous pouvez y participer sans être membre de l'APPCO). Pour ce concours, vous devez réaliser un diorama sur un carré de 7 cm de côté, ayant les Orcs pour thème, et vous devez utiliser au moins une figurine. Les seules figurines autorisées sont celles de Fenryll et Prince August. Votre réalisation devra être envoyée avant le 25 septembre 98 à l'APPCO. Un jury de professionnels élira le « Pinceau d'or » et les visiteurs du Monde du Jeu, où les dioramas seront exposés, voteront pour « l'Orc d'or ». Les gagnants seront bien sûr récompensés. Voilà, ami lecteur. Il n'y a pas à hésiter : inscrivez-vous à l'APPCO et mort aux Elfes !

Bulletin d'inscription à l'Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs

Bulletin à renvoyer à APPCR (Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Rôlistes), 1998 année de l'Orc, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy, accompagné d'un chèque de 50 F (pour la France métropolitaine, d'un mandat international de 100 FF pour le reste du monde) à l'ordre de APPCR.

Je désire prendre la défense des Orcs en m'inscrivant.

Signature :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

13^e salon des jeux

**Venez nombreux partager
votre passion du jeu de rôle
avec Casus Belli et tous
les éditeurs français !**



4 - 13 avril 1998
Paris
porte de Versailles



Liberté, Égalité, Lancez un dé !

Les États généraux sont lancés et nul ne sait où ils s'arrêteront... Je rappelle, pour ceux qui reviennent d'Alpha du Centaure, qu'il s'agit d'une vaste entreprise de consultation de tous les rôlistes de France et de Navarre, destinée à faire le point sur notre passion. A l'heure où sort ce *Casus*, des questionnaires circulent dans les boutiques et les conventions de jeu : répondez-y ! Vous trouverez aussi de chouettes T-shirts destinés à couvrir les frais de l'opération : à 70 francs l'exemplaire, ce serait dommage de ne pas faire un geste. Pour plus de renseignements, ou si vous souhaitez vous investir dans cette initiative,

contactez l'association des États généraux du jeu de rôle.
✉ : États généraux du jeu de rôle c/o Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne-Colombes ; ou Philippe Blandin, 4 rue de Belfort, 94300 Vincennes. ☎ : 01 47 85 64 47.

Web services

- Vous aimez AD&D ? Vous aimez beaucoup AD&D ? Vous ne jouez qu'à AD&D ? Alors voici un site pour vous, avec des scénarios à télécharger, des articles variés, une pléthore d'objets magiques... Du donj'pur sucre. <http://www.perso.hol.fr/~lmussot>
- Voici un petit site fait par les fondus qui éditent **Zine-Zine**, un zine délirant. On y trouve bien sûr le zine on line mais aussi de nombreuses choses pour Nephilim (pour pas un jeu funky). Tout à fait sympa. <http://perso.wanadoo.fr/korrigan/>

● **Minas Ithil** est une mailing list consacrée au jeu de rôle. Alors si vous voulez partager votre passion avec d'autres, inscrivez-vous en envoyant un mail à listserv@ithilien.fr mug.org et contenant dans le texte : subscribe minas.ithil votre pseudo.

Double intérêt

Fléuve Noir propose la version française de *Double-Diamant*, un roman-labyrinthe de TSR en neuf épisodes qui se déroule dans les Royaumes oubliés. Particularité de la collection : vous pouvez lire les bouquins (presque) dans l'ordre que vous voulez. Le tome 1, *Le rapt*, est gratuit, les autres sont proposés à prix canon.



« Tout d'abord, laissez-moi vous dire que j'ai bien aimé le coup du « alors voilà, on a un tout nouveau concept, ça s'appelle *Casus Jaune* et c'est une vraie petite révolution... » Moi je l'aurais plutôt formulé ainsi : « Bon, bilan après deux ans, *CB mensuel* ça n'est pas satisfaisant. On repasse à l'ancienne formule, mais bon, pour faire bonne figure, on va dire que c'est une idée géniale et novatrice qu'on a eue, de faire des logos de différentes couleurs... » OK, là je vous charrie un peu mais c'est vrai que cette histoire de *Casus Jaune* c'est beaucoup de bruit pour rien. (...) Bon, maintenant les éloges : force est de constater qu'au cours du temps la qualité du contenu du magazine se maintient, les rubriques évoluent mais toutes ont de l'intérêt. Les critiques sont en général plutôt bien faites ; il est appréciable que désormais le critique donne son avis subjectif sur le jeu, il serait



peut-être même souhaitable que cette partie subjective soit un peu plus développée qu'actuellement.
Benjamin Loo - Toulouse »

Cher lecteur, les *Casus Jaune* et *Rouge* ne sont pas un concept vaseux destiné à faire avaler à un lectorat supposé crédule un simple retour en arrière. Ils correspondent à une réelle volonté de proposer de la manière la plus complète possible ce que vous nous réclamez le plus souvent : de l'actu - beaucoup - et des aides de jeu / scénarios - beaucoup aussi. Cela dit, depuis le temps il est probable qu'on ait fait le tour de ce à quoi peut ressembler une revue de jeu de rôle. Pas étonnant donc qu'il y ait un air de famille. Quant à la subjectivité des critiques, il est difficile de la laisser s'exprimer plus car cela risquerait de se faire au détriment de l'info. Les critiques sont là pour vous faire découvrir de nouveaux jeux ou suppléments et vous guider dans vos choix, pas pour décréter des oukases.



Découvrez la suite de BaSIC avant tout le monde !

Casus Belli vous propose de découvrir en avant-première, le 25 avril, *Mousquetaires & Sorcellerie*, le nouvel univers pour *BaSIC* (à paraître le 29 avril). De quoi s'agit-il ? De jouer des mousquetaires d'un genre très particulier que le roi (ou le cardinal) envoie en mission lorsque la force brute ne suffit pas et qu'il faut des aventuriers aux nerfs d'acier que le surnaturel n'effraie pas. Si vous êtes tenté par les aventures de cape et d'épée où rôdent inquisiteurs et démons, venez jouer en compagnie d'une partie de l'équipe de *Casus Belli* au centre de jeu *Ostelen* qui nous accueille pour l'occasion. La date : le samedi 25 avril, de 20 h à 1 h. Le lieu : *Ostelen*, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris. ☎ : 01 49 23 75 75 (*Ostelen*) ou 01 46 48 48 41 (*Casus*).



La vie des clubs

Dijon

L'Association Bourguignonne des Jeux de Réflexion, née en septembre 97, s'est fixée comme objectif le développement de l'activité ludique sous toutes ses formes: JdR, JCC, JdP et de stratégie.
✉: ABJDR, 72 rue Monge, 21000 Dijon. ☎: 03 80 66 66 34.

Dijon

Ouverture des *Contrées du Rêve*, une salle consacrée aux jeux de rôle, de cartes et de plateau, 72 bis rue Monge. Elle sera ouverte 7j/7j et 24h/24h. Pour son inauguration, le 4 avril, le Dragonaute et l'association ABJDR proposent un championnat Formule Dé, des tournois Shadowrun JCC, Warhammer 40.000 et une nuit JdR autour de Shadowrun.

✉: Le Dragonaute, 72 rue Monge, 21000 Dijon.
☎: 03 80 53 12 28
ou 03 80 66 66 34 (ABJDR).

Meudon-la-Forêt

Ouverture d'un club de JdR, qui bénéficie du soutien de la bibliothèque, de la ludothèque et de la mairie. Manque plus que les joueurs!
✉: Matthieu Dugaix, 4 rue Georges Millandy, 92360 Meudon-la-Forêt.
☎: 01 46 30 95 05.

Cournonsec

Le club de Cournonsec se réunit tous les samedis de 17h à minuit, pour jouer à quantité de JdR, mais aussi à Magic, Warhammer et des jeux de plateau.
✉: STAJ, place de l'Ancienne Mairie, 34990 Cournonsec.
☎: 04 67 85 41 96.

Cavaillon

Le Royaume de Jade aimerait prendre de l'ampleur et recherche en conséquence de nouveaux joueurs.
☎: 04 90 76 62 68
ou 04 90 76 19 96.
E-mail: jclesage@infonie.fr

Reims

Le club *Interlude* est ouvert depuis septembre. On y joue essentiellement le samedi soir à partir de 19h.
✉: Interlude, MJC Claudel, 1 place Paul Claudel, 51100 Reims. ☎: 03 26 06 13 75
ou 03 26 50 02 72.

Lille

Hyperboles se réunit un samedi sur deux de 14h à 18h et tous les vendredis de 19h à minuit.
✉: Hyperboles, Maison de quartier du centre, 31 rue des Fossés, 59000 Lille;

ou Maison de quartier Godeleine Petit, Halle au sucre, rue des Archives, 59000 Lille.
☎: 03 20 54 56 27 (Bertrand).
E-mail: stromb@hotmail.com

Belgique

Terre de Jeux est une association belge de grandeur-nature, spécialisée dans le « médiéval onirique ».
✉: Terre de Jeux ASBL, 39 rue des Abruns, 4683 Vivegnis, Belgique. ☎: 32 (0) 464 74 34.

Belgique

Les Chroniqueurs des Temps Avenir est un club de JdR tout disposé à accueillir les joueurs confirmés comme les néophytes. Un fanzine interne au club est en préparation.
✉: Thomas Athanasios, 65 rue du Clinchamp, 5020 Malonne, Belgique. ☎: 32 (0) 81 44 59 15 (Pierre). E-mail: sakis@sup.saintberthuin.be

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'Euf 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 07 7.
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.
Boutiques:
«le Dragonaute», 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél.: 03 80 53 12 28.
«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

Sortilège
Centre culturel des Ramenais, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil; tél.: 01 42 87 43 12. Horaires: mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. Responsable: Franck Godefroy; tél.: 01 48 57 08 78.
Boutique: «L'Euf cube», 21 rue Linné, 75005 Paris; tél.: 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy; tél.: 03 83 32 80 52.
Horaires: samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. Responsable: Jean-Sébastien Lutz; tél.: 03 83 36 58 10.
Boutique: «Excalibur», 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy; tél.: 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine); tél.: 01 44 05 44 38. Horaires: vendredi de 18h à 24h. Responsable: Romain Quessinet; tél.: 01 44 09 99 36.

Vos zines

Réclamée à cor et à cri, la rubrique zines est de retour!

Maintenant c'est à vous d'assurer, alors quelques petites choses avant de commencer: cette chronique est consacrée au JdR, GN, wargame et « jeu d'bataille à collectionner » (limite...).

Le reste: poubelle. Pas d'adresse sur un zine: pareil...

Le prix indiqué est port inclus. La date limite de réception du zine est un mois après la sortie du CB Jaune (après...).

Commencez pas à râler, moi quand j'achète un zine,

je veux de la matière, des trucs qui m'accrochent,

si possible bien présentés, le reste, je m'en fous!

Alors défoncez-vous, prouvez-moi que vous avez quelque chose dans la culotte, ou ailleurs, et que vous savez l'écrire...



Fexhe-Slins, Belgique.)

JpC, analyses de parties, articles contextuels très ciblés.

● **Le tolkieniste**, n° 1, 23 p., 70 F (abonnement). (Mathias Daval, 6 rue Rosa Bonheur, 75015 Paris.) Du « culturel » à moitié en anglais. Le tabac des zobbits, c'est de l'Amsterdamer? (désolé...).

● **Crépuscule**, n° 3, 33 p., 20 F. (Manuel Schmalstieg, rue Basse 22, CH-2502 Suisse.)

Critique littéraire, scénars Cthulhu - Contrées du Rêve et Kult. Sombre...

● **Aventures des nouveaux mondes**, n° 1, 25 p., 24 F.

(Davy Lacourcelle, 4 rue de la Forêt, 91860 Épinay-sous-Sénart.) 100 % Donj' « à l'ancienne »: 3 scénars et 2 aides de jeu. Courage...

● **Pêcheurs de lune**, n° 23, 40 p., 20 F. (Guilde des Veneurs, 85 rue de Neuville, 95610 Éragny-sur-Oise.) 100 % Hurléments & Cie. Nouvelle formule.

Manque juste les scénars...

● **Génériques**, n° 14, 32 p., 20 F. (Fédé. franç. de GN, 89 rue Pouchet, 75017 Paris.)

Infos sympas sur les costumes et les armures, plus un calendrier détaillé des manifs. L'apparente difficulté à simuler des combats en « réel » me laisse songeur, quant à leur simulation « sur table »...

● **Vents des rêves**, n° 19, 40 p., 24 F. (Réveries angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers.) 100 % de nouvelles, hélas à suivre.

● **BELudis**, n° 1, 28 p., 35 F. (Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.)

Zine de la Fédé. belge. Scénar et aide de jeu Donj', courts articles variés.

● **Vopaliéc**, n° 173, 50 p., 140 F (abonnement). (J.-P. Maulion, 97 rue Édouard Vaillant, 49800 Trelaze.) Le vénérable ancêtre du JpC et de Diplo.

En plus des analyses de parties, quelques articles généraux agréables à lire.

Philippe Rat

Les mieux

● **Cent Prétentions**, n° 8, 38p., 20 F. (Grégory Molle, 10 rue du Bœuf, 69005 Lyon.) Une campagne en deux scénarios pour Pendragon qui n'aurait pas déparé en tant que Grand Écran Casus. Les deux sorcières exploitent à fond le background du jeu et la présentation est plus que correcte. Une valeur sûre pour les fans...

● **TnT**, n° 7, 67p., 30 F. (Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Famek.) Dossier FBI très cool avec historique, feuille de perso BaSIC et un scénario pouvant facilement s'intégrer à *L'affaire Greenberg* du dernier CB Rouge (l'endroit idéal étant juste après la filature du début). Plus des aides de jeu, des critiques, des interviews et des scénarios Nephilim et années 30.

● **Fumble**, n° 70, 18 p.; 1,25 \$. (Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.) Le summum du zine de club avec ses états d'âme, ses coups de gueule du Boss, ses comptes rendus de parties et ses résumés de background des campagnes en cours. Et puis, adapter *Le Réseau divin* à Shadowrun, fallait oser (j'exige des détails!).

Les autres mieux

● **Mach Die Spuhl!**, n° 110, 52 p., 100 FB. (M. Lambotte, rue de la Bascule, 8-B-4458

ABONNEZ-VOUS!

CASUS JAUNE OU CASUS ROUGE?



« Je serais vous, je prendrais avec options... »

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 372 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 (1,29 F/mn).

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.

RCS Paris B 572 134 773

* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 113

Calendrier



« Présent » signale
les manifestations
qui ont lieu peu
de temps après la

parution de Casus — pour ne pas
les rater, soyez vigilant : « Futur »,
celles que vous avez le temps
de noter sur votre agenda.
« Côté jardin » rappelle que le jeu
sevit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Région parisienne. 16 mars / 26 avril. Le club de jeux de rôle en grandeur nature de l'ESIEE organise un **killer diplomatique et fantastique** librement inspiré du cycle des Princes d'Ambre qui se déroulera en région parisienne. Alors si vous souhaitez conquérir la couronne d'Obéron...
✉ : Club de jeu de rôle en grandeur nature, c/o Stéphane Gimenez, 92 rue de Malnoue, app. 308, 93160 Noisy-le-Grand. ☎ : 01 43 09 83 (Sébastien). E-mail : semic@esiee.fr

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@ifhamy.insa-lyon.fr

Toulouse. 27/29 mars. Voici venir les **V^e Joutes rôlesques de l'UPS** avec au programme des tournois de Space Hulk, Warhammer Batailles, Loup-garou, Mutant Chronicles, Thoon, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Star Wars, AD&D, Torg, INS/MV, JRTM et Warhammer JdR. Pas mal hein ? ✉ : Club de jeu de rôle de l'ARUR, 118 route de Narbonne, tripode B annexe 2, 31007 Toulouse Cedex. ☎ : 05 61 44 28 72 (Richard) ou 06 89 50 81 71 (Lilian).

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. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. ✉ : MJC Philippe Desforges, 27 rue de la République, 54000 Nancy. ☎ : 03 83 27 40 53.

Briis-sous-Forges. 28/29 mars. 4^e **tournoi de wargame de l'Essonne** sur Rossyia 1917 qui est aussi le jeu du prochain championnat de France. Avec un tournoi, des parties d'initiation, une conférence de l'auteur sur les caractéristiques de cette guerre, etc. Un car gratuit est affrété pour les deux jours. Lieu de la manifestation : Maison du district rural, 615 rue de la Fontaine de ville, 91640 Briis-sous-Forges.

✉ : Laurent Garbe, 11 bis rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly-sur-Seine. ☎ : 01 46 24 47 18.

Laval. 30 mars / 5 avril. L'association du Comité d'organisation du festival départemental du jeu de Laval organise, dans la salle du vieux château en semaine et dans la salle polyvalente le week-end, un **festival destiné à promouvoir le jeu**. Avec des initiations bien sûr, mais aussi des tournois d'échecs, de bridge, de Formule Dé, d'Abalone, de Warhammer Batailles, de Civilisation, etc., et une conférence sur le thème « jeux vidéo et informatique : intérêt et déviance ». ✉ : COFDJL, BP 1424, 33 allée du Vieux St-Louis, 53014 Laval Cedex. ☎ : 02 43 68 34 27.

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.

Boulogne-Billancourt. 5 avril. La ludothèque organise un **tournoi de Magic** type standard.
✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Nantes. 5/6 avril. La guilde d'Avalon organise un **week-end Star Trek**. Le thème sera décliné à travers tous ses supports : jeu de rôle, jeu de plateau, JCC, télé, ciné, romans, etc. Lieu : Foyer des jeunes travailleurs de Beaulieu, avenue Vincent Gâche, 44000 Nantes.

Paris. 10/12 avril. Dieu reconnaîtra les siens ! Du moins c'est ce que prétendent les gens des assocs La Mare aux Diables (alias la MAD) et Rôle, qui organisent un **cyberkiller**. Je traduis pour ceux qui ne sont pas câblés : un grandeur-nature urbain futuriste.
✉ : La Mare aux Diables, c/o Priscille Barbé, 141 rue de Bagnolet, 75020 Paris. ☎ : 01 43 64 01 66 ou 01 41 13 78 97 (Olivier).

Boulogne. 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.

Dijon. 11/12 avril. Les Épées de Damoclès menacent d'organiser leur **7^e convention de jeux de simulation** avec un tournoi de Warhammer 40.000 et des parties de découverte de Dune, Colons de Katane, Oniros, BaSic, Deadlands, Fading Suns, Legend of the Five Rings, Héritiers de Kadesh, Earthdawn, Château Falkenstein, Warhammer, Ars Magica et Rêve de Dragon. Les laissera-t-on faire ? ✉ : MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. ☎ : 03 80 55 54 65. E-mail : retiere@club-internet.fr

Chambéry. 11/12 avril. Le club Pentacle et Boule de Gnome organise la **VIII^e convention de jeux de rôle et de simulation de Savoie** avec de nombreux tournois, des parties libres, des jeux de plateau, des figurines et des wargames. Ça se passera

à l'espace Pierre Cot, 247 quai des Allobroges, 73000 Chambéry.
✉ : Pentacle et Boule de Gnome, Maison de l'enfance du centre-ville, BP 645, 163 rue de la Calamine, 73006 Chambéry Cedex. ☎ : 04 79 33 68 08.

FUTUR

Donzy. 17/19 avril. Les Contes de Provence organisent un **grandeur-nature** : le chapitre 3 des chroniques I des guerres du Nything. Ça se passera au château de la Motte-Josserand (photo dans CB n° 108, p. 92) à 200 km de Paris. Trajet en bus prévu au départ de Toulon, Marseille et Aix. ✉ : Les Contes de Provence, 2 bd Amigas, 83200 Toulon. ☎ : 04 94 46 67 39. E-mail : elbj@infonie.fr

Bruyères-Montbérault. 17/19 avril. La Compagnie de la Rose Noire organise un **grandeur-nature** dans le fort de Bruyères-Montbérault. Son nom : *Un fort trop loin*. ✉ : La Compagnie de la Rose Noire, 88 bd Schweitzer, 62110 Hénin-Beaumont. ☎ : 03 21 20 65 62 (Ludovic) ou 03 21 49 17 01 (Jean-Luc).

Metz. 17/19 avril. L'Épée reforgée organise sa **convention annuelle** à la MJC Metz-Sud, 87 rue du XX^e corps, 57000 Metz. Au programme : Star Wars, Vampire, AD&D, Magic et la coupe de France de Pendragon. Il y aura aussi des démonstrations de kung fu, d'escrime, des jeux de plateau et des jeux vidéo, etc. ☎ : 03 87 31 05 61 (Christophe) ou 03 82 54 33 18 (Nicolas).

Boulogne-Billancourt. 19 avril. La ludothèque remet ça avec un **tournoi Magic** type classique. ✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 55 18 45 49.

Lognes. 25 avril. Le club de jeu de rôle de Lognes organise une **rencontre de JdR** avec entre autres : Warhammer, Earthdawn, INS/MV, Vampire, Berlin XVIII, Star Wars. ✉ : MJC Camille Claudel, club de jeu de rôle, 21 rue de la Mairie, 77185 Lognes.

Paris. 25 avril. Découvrez en **avant-première Mousquetaires & Sorcellerie**, le nouvel univers pour BaSic (à paraître le 29 avril). Si vous êtes tenté par les aventures de cape et d'épée où rôdent inquisiteurs et démons, venez jouer avec l'équipe de Casus Belli au centre de jeu Ostelen. La date : le samedi 25 avril, de 20 h à 1 h. Le lieu : Ostelen, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris. ☎ : 01 49 23 75 75 (Ostelen) ou 01 46 48 48 41 (Casus).

Paris. 25/26 avril. Le CLD organise sa **convention Helios 98**. Comme d'habitude ce sera très bien et on y jouera à AD&D, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Deadlands et Vampire AdT. Il y aura aussi un open de Diplomatie, la **convention René Descartes** (Civilisation, Méditerranée...), le **2^e championnat de France de SPQR**, une conférence X-Files, etc. ✉ : Club Loisirs Dauphine, université Paris IX, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75775 Paris Cedex 16. ☎ : 01 44 05 44 38.

Mantes-la-Jolie. 26 avril. Les Chevaliers du Vent organisent le **III^e trophée Du Guesclin**. On y jouera à AD&D, L'appel de Cthulhu, Nephilim, Loup-garou et Vampire. ✉ : Les Chevaliers du Vent, CAC Georges Brassens, 78200 Mantès-la-Jolie. ☎ : 01 30 90 37 13 (Olivier).

Issy-les-Moulineaux. 26 avril. La ludothèque organise son **5^e tournoi de Formule Dé**, sur le circuit de

Spa-Francorchamps. Lieu : le centre de loisirs du 16 de la rue de l'Abbé Derry, à partir de 13 h. ☎ : 01 45 29 23 01 (Didier Senat — un nom prédestiné...).

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 Katane. ✉ : Eric Bergbauer, club Akyléos, association Ose, faculté des sciences, BP 239, 54500 Vandœuvre Cedex. ☎ : 03 83 35 37 55.

Pierrefonds. 1^{er}/2 mai. Plus on est de fous... plus on joue au **grandeur-nature**, c'est bien connu. Pour le vérifier, rendez-vous dans un centre de repos spécialisé de l'association Rôle. Non, non, ce n'est pas douloureux... ✉ : Rôle, 2 square Debussy, 92160 Antony. ☎ : 01 47 89 24 84 (Robin) ou 01 47 85 64 47 (Olivier).

Sens. 1^{er}/2 mai. Si vous voulez jouer à **L'appel de Cthulhu**, **Miles Christi**, **Mutant Chronicles**, **AD&D** ou à d'autres jeux, une seule adresse : le centre social des Champs Plaisants à Sens. ✉ : L'Odyssée de l'Imaginaire, 64 bd Clémenceau, 89100 Sens. ☎ : 03 86 64 61 28 (Lionel) ou 03 86 64 90 36 (Alex).

Compiègne. 1^{er}/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 conte gentiment partageur. Enfin peut-être... ✉ : Benjamin Rolland, 7 rue Linné, 75005 Paris. ☎ : 01 43 37 28 13 ou 01 43 74 18 99. E-mail : benjy@chez.com

Brest. 1^{er}/3 mai. Le **X^e tournoi de l'Ouest** sera une grande fête avec JdR, JCC, JdP, mais aussi wargames, jeux vidéo en réseau (Quake, Warcraft 2), grandeur-nature, tir à l'arc, jonglage, jeux de réflexion, plus des stands consacrés à la BD et au cinéma fantastique. Tournois de : Magic (type 1 et type 2), L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Vampire, AD&D, Warhammer Batailles, Diplomacy. ✉ : Club Tournoi Télécom-Bretagne, Nadia Kleiner, ENST de Bretagne technopôle Brest-Iroise, 29280 Plouzané. ☎ : 02 98 00 15 12 (François) ou 02 98 00 15 27 (Rémi).

Nancy. 1^{er}/3 mai. Lutiniel organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Aux frontières de l'Aube*, qui se déroulera non loin de Nancy. Ce sera plutôt un jeu d'ambiance. ✉ : Jérôme Bernhardt, 14 rue Hermel, 75018 Paris. ☎ : 01 42 23 48 85 (Jérôme) ou 01 42 26 06 47 (Guillaume). E-mail : lutiniel@chez.com

Lille. 2/3 mai. Trois clubs lillois, Les Légendes d'Unnord, Les Chroniques du Réve et La Guilde des Stratèges, se sont réunis afin de faire de la 2^e édition des **Croisades d'Unnord** un succès. Ainsi, on pourra jouer en tournoi à Magic, Kult, Nephilim, L'appel de Cthulhu, Warhammer, Star Wars, AD&D, Elric, Cyberpunk et Deadlands. Un débat donnera la parole à d'éminentes personnalités du monde du jeu (dont l'identité est top secrète pour l'instant...) ainsi qu'une soirée consacrée aux jeux peu pratiqués. ✉ : Gilles Sturbois, 20 rue du Sabot, app. 126, 59800 Lille. ☎ : 03 20 15 46 64 (Jean) ou 06 14 19 42 40.

Longjumeau. 9/10 mai. C'est à l'auditorium Barbara de Longjumeau qu'aura lieu le **tournoi multijeux essonnien 98**. Avec au programme : AD&D, Polaris, L'appel de Cthulhu, Hawkmoon, INS, Vampire AdT, Nephilim, Shadowrun, Star Wars, Shaan, Pendragon,

JRTM, Deadlands, Warhammer JdR, Diplomatie, Formule Dè, Warhammer Batailles et Magic (type 1).
 ☒: La Croisée des Légendes, c/o Grégory Janer, 120 rue Championnet, 75018 Paris. ☎: 01 43 48 37 98.
 E-mail: Greg@finet.fr

Laigue. 9/10 mai. Stimuli et la Guilde des Veneurs organisent un **grandeur-nature médiéval**, sur le thème de la randonnée, dans la forêt de Laigue. ☒: Stimuli, 112 rue de Paris, 60170 Ribécourt. ☎: 03 44 76 80 96.
 E-mail: Karje@club-internet.fr

Fouchy. 16/17 mai. Le dit de Hirado est un **grandeur-nature** inspiré de l'histoire et des légendes du Japon du XVII^e siècle. Organisé par Nation Kobold. ☎: 03 88 75 51 57.
 E-mail: FWG@Compuserve.com

Montcornet. 16/17 mai. La fête du printemps est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroule dans le bon vieux monde créé par Gyga: Greyhawk.

☒: Les Derniers de Solace, c/o Samuel Thomas, 3 rue Désiré Lecœur, 59940 Estaires. ☎: 03 28 49 32 34.
 E-mail: sam.thomas@netinfo.fr

Castel Montjoie. 16/17 mai. Les Deux Tours organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique diplomatique** dans le monde d'Argenter. ☒: Les Deux Tours c/o Thomas Belleinguer, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 St-Martin d'Hères. ☎: 06 11 28 96 68.

Giromagny. 23/24 mai. Les Arpentiers de Réalités présentent *Mariage et politique en Aldinor*, un **grandeur-nature médiéval**. ☒: Damien Ameuil, Les Prés ronds, 70200 Vouhenans. ☎: 03 84 30 30 32 (Damien) ou 03 89 24 94 75 (Stéphane).

Crépy-en-Valois. 6/7 juin. L'assoc Ma grand-mère est un Troll organise un **grandeur-nature** où des Vikings rencontreront... quoi donc? Inscrivez-vous et vous verrez bien. ☒: Sylvain Milstein, 27 rue des Côtes Reverses, 78700 Conflans Ste-Honorine. ☎: 01 34 90 13 63.

Bouffémont. 13/14 juin. **Monolithes 98** est un tournoi de JdR autour de Réve de Dragon, Loup-garou, Vampire, Star Wars et Nephilim. ☒: Les Forgerons de l'Épée, c/o Philippe Martin, 11 allée des Vergers, 95330 Domont. ☎: 01 39 91 83 36.
 E-mail: selenim@club-internet.fr

Motte-Josserand. 27/28 juin. Lutiniel présente *La cour des faux-semblants*, un **grandeur-nature médiéval** essentiellement diplomatique, avec une touche de fantastique (pas de religion, pas de magie). ☒: Carine Tellier et Franck Moreau, 262 rue du Jeu de Paume, 77550 Moissy-Cramayel. ☎: 01 64 88 33 65.
 E-mail: MoreauCF@aol.com

CÔTÉ JARDIN

Belgique. 4/5 avril et 10/11/12 avril. Grande convention **Diplomam 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 ». Le week-end suivant, ça ne plaira pas avec la **coupe de Belgique de Diplomatie** (qui comptera pour le championnat de France), du trollbowl et une **coupe multijeu** comptant pour le championnat de Belgique. ☒: ASBL In Ludo Veritas, Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. ☎: (00) 32 81 74 03 64. E-mail: bernard.baras@pericles.namur.be

Grande-Bretagne. 4/5 avril. **Triples** est une manifestation 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

Suisse. 24/26 avril. Le Génie de la Lampe organise **Poly-games, les 48 h du jeu**, dont l'intitulé résume tout à fait le contenu: 32 JdR au programme, plus des tournois de Warhammer Batailles et 40.000, Magic, une murder-party, etc. ☒: Le Maître de Jeux, place du Midi 30, 1950 Sion, Suisse. ☎: 00 41 27 322 51 23.
 E-mail: mevil@swissonline.ch

Suisse. 1^{er}/2 mai. C'est dans les locaux de la Vannerie, dans la ville basse de Fribourg, qu'aura lieu une **convention de jeu** avec AD&D, L'appel de Cthulhu, etc. ☒: Frédéric Berset, route de la Côte 4, 1754 Rosé, Suisse.

États-Unis. 22/24 mai. **World DipCon VII** est le championnat du monde de Diplomatie. Il se déroulera cette année au Carmichael Hall de l'université de Chapel Hill en Caroline du Nord. Outre Diplo, on y jouera à Titan, History of the World, etc. L'inscription et surtout l'hébergement (sur le campus de l'université) sont gratuits pour les gentils diplomates européens. ☒: David Hood, 2905 20th street NE, Hickory, NC 28601, USA.
 E-mail: David_Hood@w3link.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:

27 mai (n°114)

22 juillet (n°115)

Date limite de réception
des annonces
de manifestations:

30 avril
pour le n°114,

26 juin
pour le n°115.

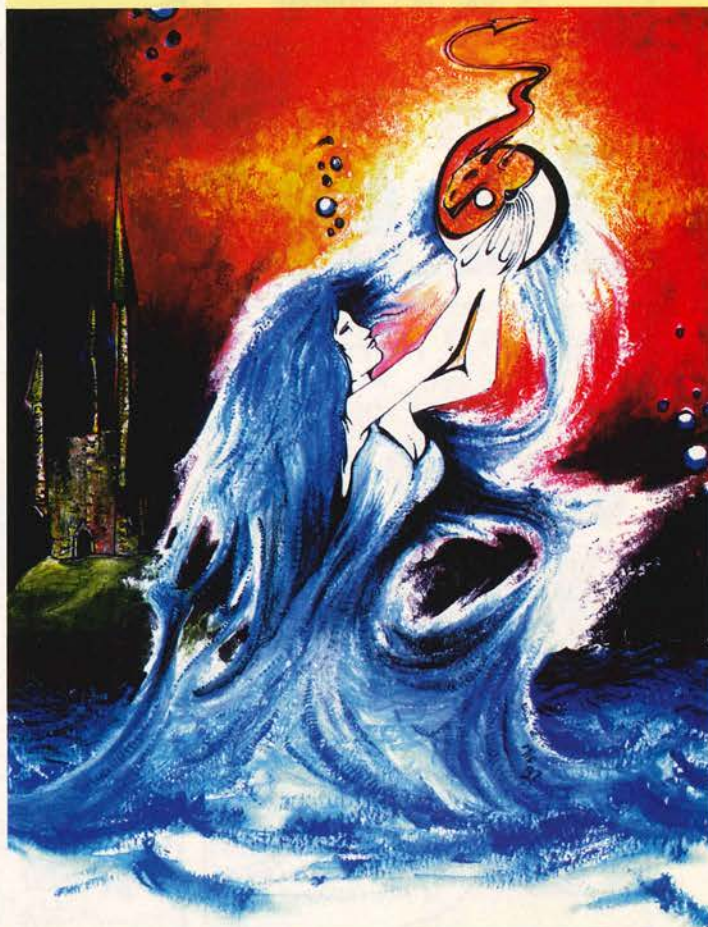
LÉGENDES D'UNNORD, LES CHRONIQUES DU RÊVE & LA GUILDE DES STRATÈGES

présentent

Les Croisades d'Unnord

Les 1, 2 et 3 mai 1998 à HEI

13, rue de Toul à Lille



Tournois de Jeu de Rôle primés les 2 et 3 mai :
• Occulte, Médiéval Fantastique & Futuriste

Grand tournoi de Magic type standard (II)
le 1^{er} mai

Démonstrations de JdR,
Jeux de plateaux, Jeux de cartes

Soirée Débat le samedi 2 mai



HAUTES ÉTUDES INDUSTRIELLES



ÉCOLE DE HAUTES ÉTUDES COMMERCIALES DU NORD
ENHES GRADUATE SCHOOL OF MANAGEMENT



Institut Supérieur d'Électronique de Nord
groupe ISEN

Renseignements et inscriptions :

Jean de Lavalette : 03 20 15 46 64

Cédric Lameire : 03 20 96 25 04

Site web : <http://webenic.enic.fr/~croisade>

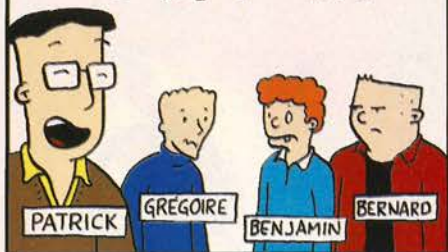
Courriel : bdegilde@hei.fupl.asso.fr
dream@isen.fr



Les Irrecupérables

texte : mehdi
dessin : christopher

LE BAL DES VAMPIRES

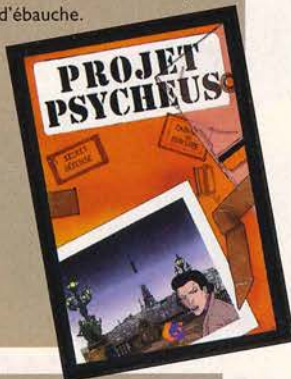


LA GEN CON PREND LES GENS POUR DES C...

Ça chie dans le Landernau rôliste américain. Un bon paquet d'éditeurs (Steve Jackson, Palladium, Talsorian, Dream Pod 9 et quelques autres) ont décidé de boycotter la GenCon cette année. Pour mémoire, la GenCon est le plus grand salon de jeu spécialisé au monde. Traditionnellement organisée par TSR à Milwaukee, la GenCon a déménagé cette année dans un autre hall. Du coup, les tarifs d'achat de surface ont connu une flambée de 19% à 76%, avec une moyenne à 40%. Comme de bien entendu, ce sont les plus petits éditeurs, ceux qui louaient un stand aux moins bons emplacements, qui sont les plus touchés. Andon, la filiale de WoTC qui organise l'événement, explique benoîtement que la première fonction d'une entreprise consiste à ne pas perdre d'argent; or la GenCon aurait été déficitaire ces dernières années. Les éditeurs, eux, crient au scandale, prétendent que le salon est en perte de vitesse et donc moins rentable pour eux, et ils se plaignent globalement d'être traités comme de la merde par la corpo Wizards. Cyberpunk, here we come!

UNIVERS QUI?

... UniverSim. Un nom à retenir. C'est celui d'une petite boîte qui vient de se créer et qui déboule avec un projet multiS..., pardon, multimédia: le projet Psychéus. En très gros, voilà ce que c'est: ça se passe de nos jours. Certains humains disposent de pouvoirs psis et bien entendu tout cela est très secret et différentes organisations essaient de manipuler un peu tout le monde pour parvenir à leurs fins occultes. Sur ce concept, UniverSim propose une BD, qui a l'air sympa, un roman et un jeu de plateau, pas vus, et un jeu de rôle dont nous n'avons eu pour l'instant qu'une esquisse d'ébauche.



BOULE DE CRISTAL

- Last Unicorn (JCC Dune) a acquis les droits pour adapter Dune en jeu de rôle mais aussi Star Trek (toutes les séries). Peut-être verra-t-on un jeu sortir encore cette année.
- Manticore a débauché Bill King, créateur de Warzone qui a aussi bossé pour Games Workshop, pour qu'il leur fasse un gros wargame avec fig'. Ça s'appellera Apokalypse, ça se passera dans l'univers du jeu de rôle Waste World et ça a peu de chances d'être subtil (et ça c'est pas ma boule de cristal mais mon petit doigt qui me le dit).

Vamos a la playa con el joc de rol
Dans la série « tout va bien pour nous mais on prendrait bien des vacances », Mike Pondsmith et Marc Miller ont annoncé qu'ils levaient le pied. En d'autres termes, Talsorian comme Imperium Games (*Traveller*) continuent leur activité, mais avec moins de frénésie (frénésie?). Pondsmith a furieusement envie de se consacrer à autre chose qu'au jeu de rôle (mais Cyberpunk 3e éd. devrait sortir quand même - ne demandez pas quand) et l'équipe d'Imperium a besoin de souffler. On vous comprend les gars. A la longue, c'est usant. Moi-même je ferai bien une petite sieste là, sur le pouce. Hein? Pardon? Oui, c'est bon, criez pas, je m'y remets...

Oyez Oya!

Depuis la disparition de Jeux & Stratégie en 1990, il n'existe plus de magazine de jeu généraliste. La boutique parisienne Oya compte remédier à cet état de fait dès cet été avec un bimestriel qui portera le même nom: Oya. N°1 prévu fin mai ou fin juin. La pagination sera d'une centaine de pages en couleur et chaque numéro proposera un jeu original.
Au sommaire: des entretiens avec des créateurs de jeu, des critiques et impartialités, des rubriques sur le monde du jeu, etc.



Trois questions à... Jean-Paul Pellen de Nestiveqnen Éditions

C.B.: A l'heure où le marché du jeu de rôle est bien malade, qu'est-ce qui pousse un jeune éditeur à publier un nouveau jeu de rôle?

J.-P.P.: D'abord, je pense que le marché n'est malade que par manque de renouvellement de la population des joueurs. Peut-être y a-t-il une introspection à mener au niveau des éditeurs qui n'ont pas vraiment sorti de jeux facilement accessibles, des jeux d'initiation simples permettant de faire adhérer les 14-15 ans au jeu de rôle.

C.B.: Qu'est-ce qui vous a séduit dans *Hystoire de Fou*?

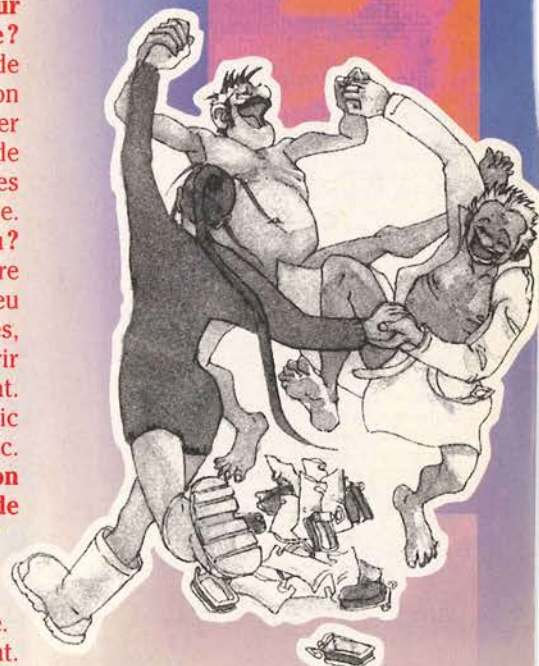
J.-P.P.: C'est un jeu léger et fun qui correspond peut-être à une lacune dans l'éventail des jeux actuels où il y a peu de jeux « pas prise de tête », avec des parties rapides, faciles à mettre en place, sans background à acquérir ou de monde à décrire longuement.

De plus le jeu est ouvert à un large public et peut avoir un attrait pour le grand public.

C.B.: Si en lançant un puissant sort de persuasion vous pouviez convaincre un éditeur (français ou pas) de vous céder les droits sur un jeu, lequel choisiriez-vous?

J.-P.P.: Nestiveqnen a une stratégie de parution centrée sur la création française.

Nous voulons créer et non pas réadapter ou traduire. C'est certes plus risqué mais c'est surtout plus intéressant.



Double page extraite du n° 0.

BACKSTAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs: le jeu comme si vous y seriez!
par Scarlet M.

CASUS BELLI n° 113 Avril 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: 2e 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:
Agnes Pernelle et Tristan Lhomme.
Direction artistique et maquette:
Jean-Marie Noël.
Secrétariat: Saloua Arbia.
Rubrique Métalliques: Emmanuel Quenez
(texte), Bruno de Grimouard (photo),
Bruno de Grimouard et Philippe le bel
(peinture). Illustrateurs: Rolland
Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy,
Couchou, David Cochard, Cyrille Daujean,
Didier Guiserix, Christopher Longé,
Eric Puech, Matthieu Roussel,
Alexis Santucci, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX.
Directeurs marketing et commercial
adjoints: Jean-Charles Guérault,
Patrick-Alexandre Sarradeil.
Chef de produit marketing: Capucine
Jahan. Chefs de produit marketing direct:
Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette.
Directeur des ventes: Jean-Charles
Guérault. Chef de produit ventes: 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;
Shadowrun est édité par Descartes sous
licence FASA; Hystoire de Fou est édité
par Nestiveqnen; Polaris est édité par
Halloween Concept; Vampire est édité
par Hexagonal sous licence White Wolf.
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.

Dans Casus Belli n° 114

parution le mercredi 27 mai 1998

Les États-Unis, c'est vraiment pas comme la France.

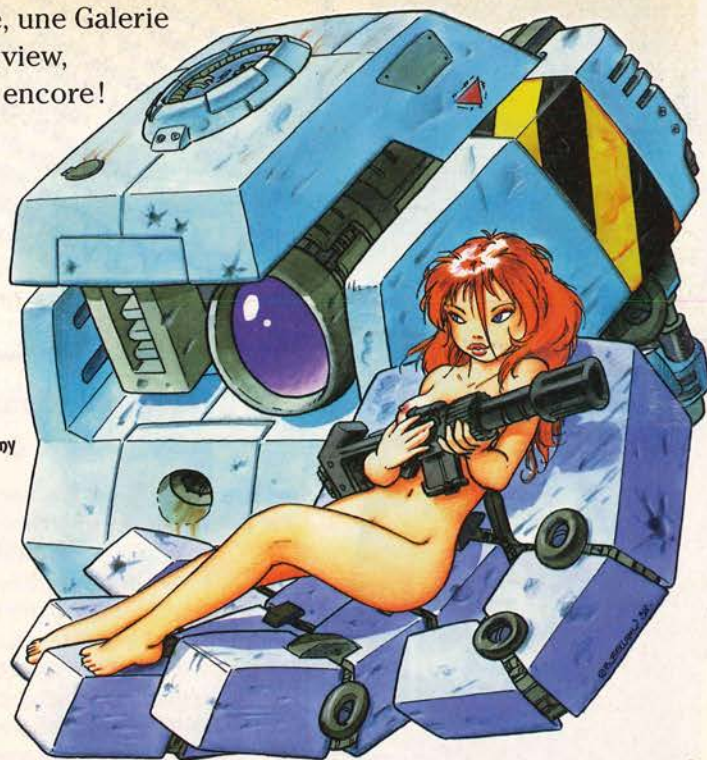
Si *Cthulhu* culmine dans notre beau pays, il est quelque part dans les profondeurs du classement Outre-Atlantique (où il attend en rêvant...). Pendant ce temps, Palladium triomphe avec *Rifts*, et une petite société canadienne (Dream Pod 9) inonde les boutiques sous une pluie de suppléments pour son jeu de robots géants Heavy Gear. À l'occasion de la sortie de la deuxième édition de ce jeu, nous vous fournirons de quoi vous faire une opinion sur ce phénomène!

Des scénarios avec:

Des Courts Métrages pour *L'appel de Cthulhu*,
Legends of the Five Rings, *Mousquetaires*
& *Sorcellerie* (BaSIC) et *Pendragon*.
Un Grand Écran pour *Warhammer*.

Et... un Portrait de famille, une Galerie
de personnages, une interview,
et bien d'autres surprises encore!

HEAVY GEAR



La Bellaminette du bimestre, par Bruno Bellamy

Dans Casus Belli HS 21

parution le mercredi 29 avril 1998

MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE

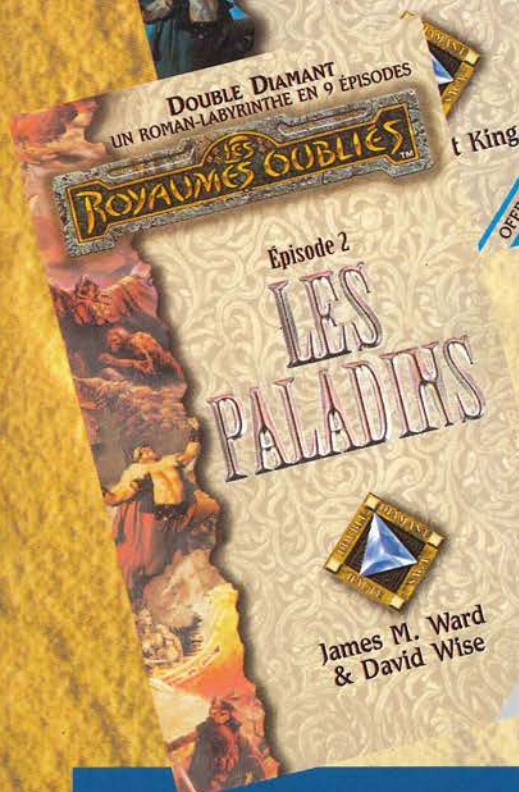
Vous avez aimé BaSIC?, embarquez-vous pour la suite!
En plus des scénarios et des aides de jeu pour les deux univers Danæ et Énigma,
vous trouverez un nouvel univers complet: *Mousquetaires & Sorcellerie*!
Quand d'Artagnan et Mylady jouent à Mulder et Scully sous les ordres du Roy et du Cardinal...



Avec "Double Diamant" laissez-vous prendre au jeu !



Un grand feuilleton
en 9 épisodes dans l'univers mythique
des Royaumes Oubliés !



Exceptionnel !

À partir du 19 mars :
le n°1 "Double Diamant" offert pour l'achat
d'une des nouveautés LUDIC de mars* :
Royaumes Oubliés / Lancedragon / Birthright

Le n° 2 : 19 FF

(Parution également le 19 mars)
Puis un épisode par mois
jusqu'en décembre.



* Offre présentée sous packs, valable dans la limite des stocks disponibles.

FLEU
VE
NOIR

Frappez à la Bonne Porte

LE DE A TROIS FACES

à Poitiers

Paris

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

Région Parisienne

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35

Province

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUVIRE, 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'ELENIL, 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 VOUVIRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62
64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Étape - Tél. 03.26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
76000 ROUEN - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec - Tél. 02.35.15.47.46
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
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



DESCARTES
RELAIS

+ de 50 boutiques à votre service