CASUS BELLI

CASUS Belli

Tout l'univers des jeux de rôle

L'Essentiel

Donjons & Dragons : la boîte d'initiation en français

Après la Gen Con, c'est Noël en septembre

Star Trek remplacera-t-il Star Wars ?

Vampire 3
Shadowrun 3
Polaris 2
C'est plus musclé !

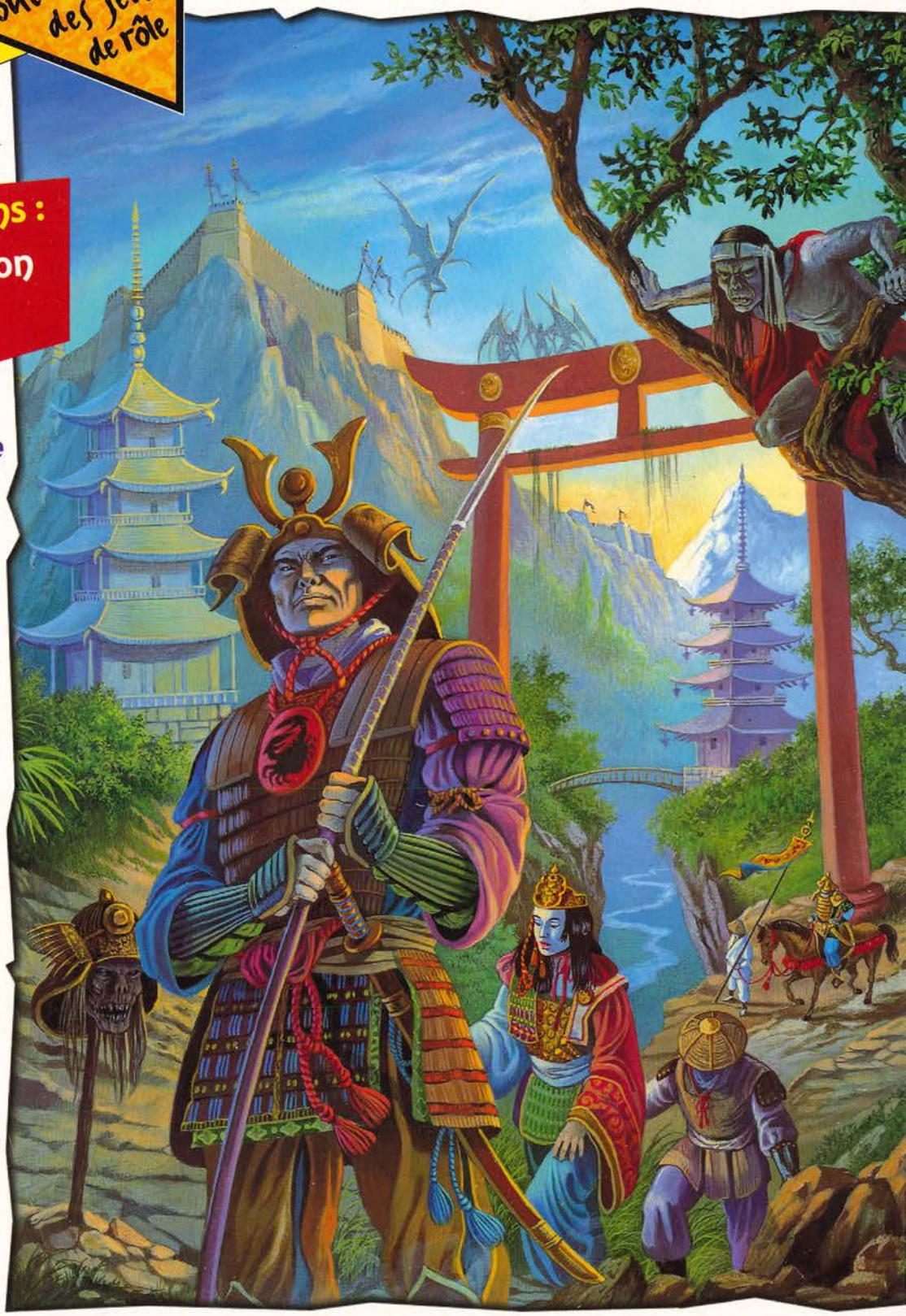
Hell on Earth
Deadlands 2094

n° 116 • octobre-novembre 98

T 3168 - 116 - 32,00 F - RD

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

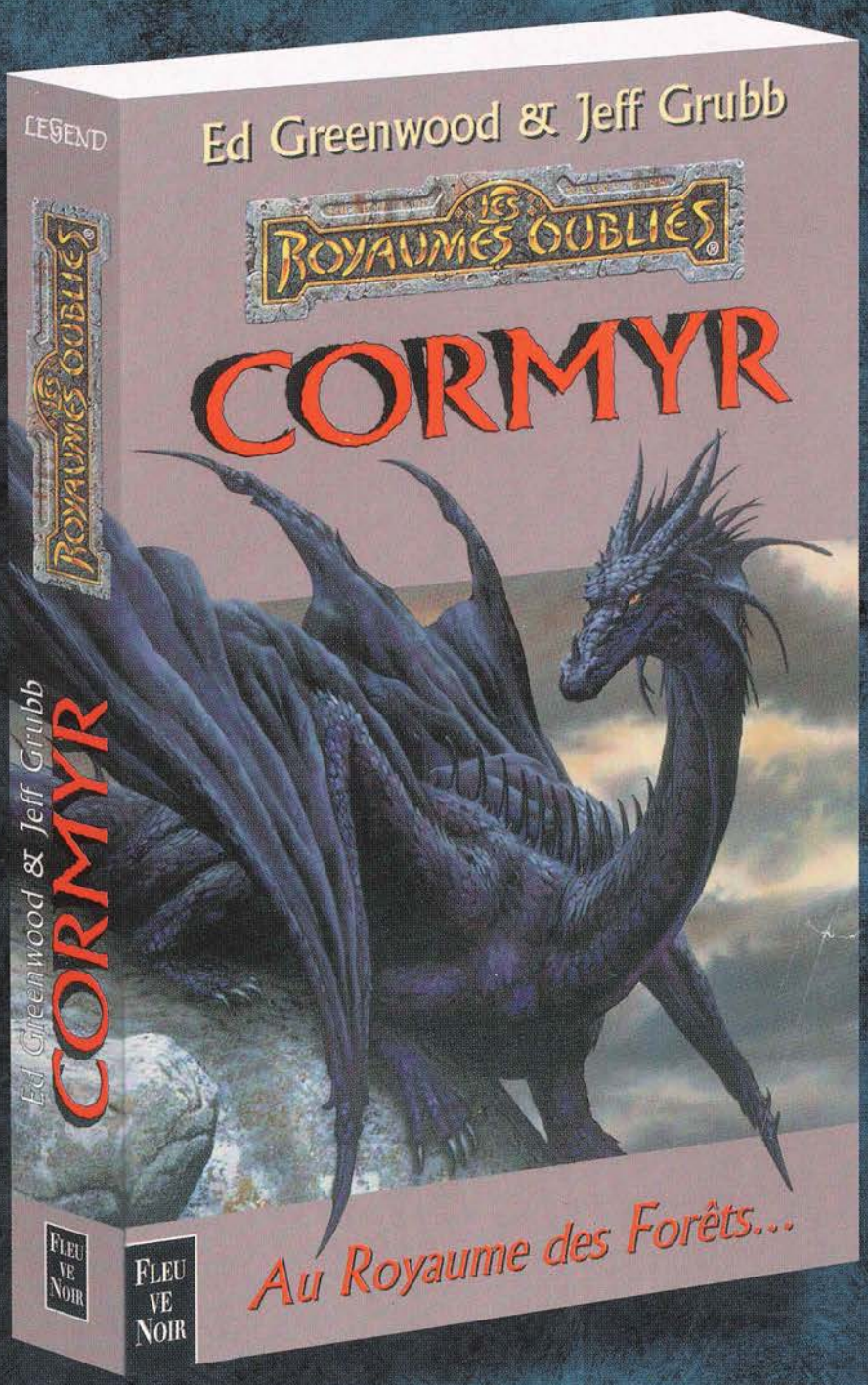
Le Livre des Cinq Anneaux



Nos scénarios : Le Livre des Cinq Anneaux, Vampire : L'âge des ténèbres, Shaan, AD&D ; et un Grand Écran L'appel de Cthulhu.

Les Royaumes Oubliés®

Entrez dans le Royaume du Cormyr...
... avant qu'il ne soit trop tard !



Fleuve Noir

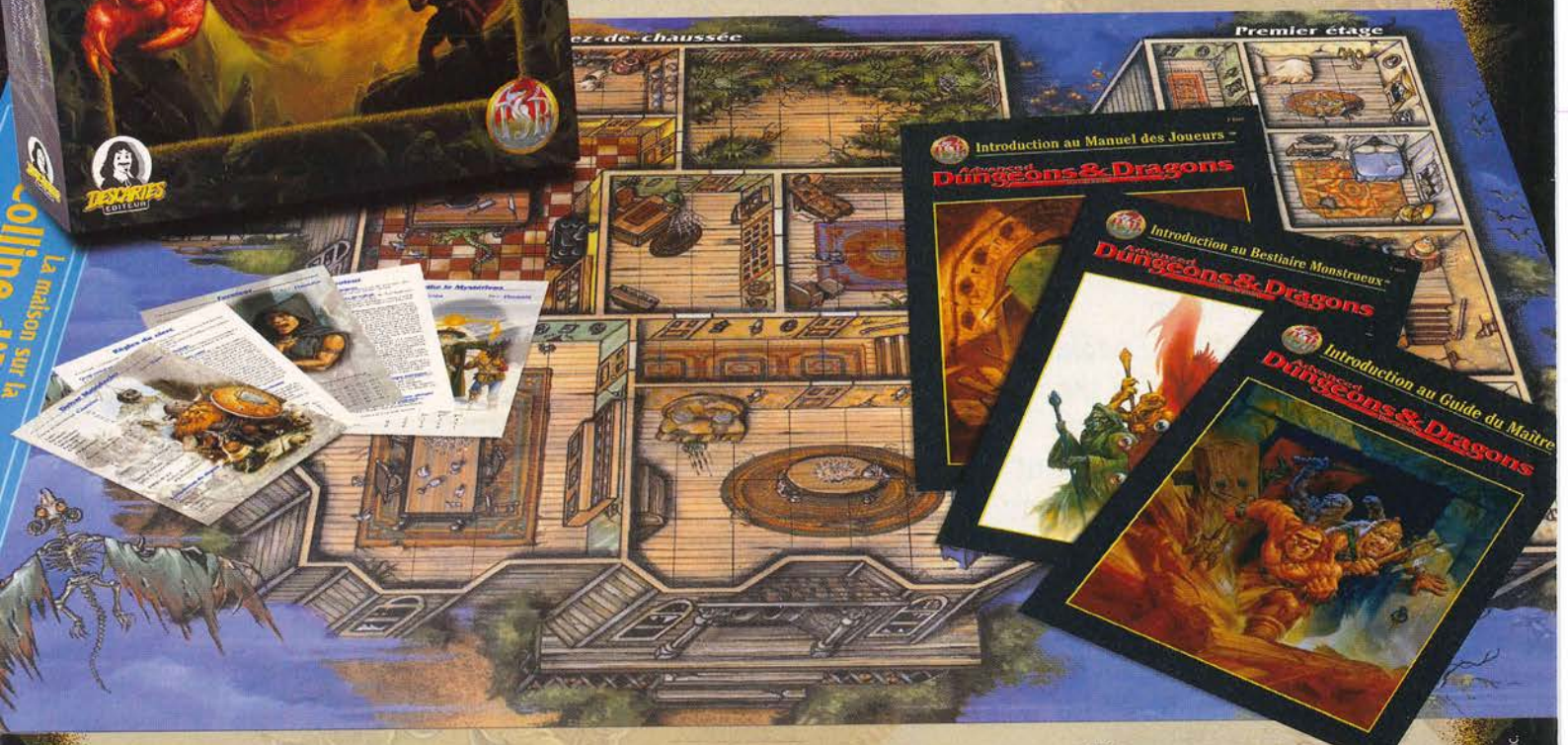
Sortie le 22 octobre • 360 pages • 99 FF

Advanced Dungeons & Dragons®

Le Jeu de Rôle

Vous souhaitez faire découvrir le jeu de rôle à votre petit frère, à des amis, à des parents ?

Enflammez leur imagination et faîtes les entrer dans les histoires les plus belles avec la boîte d'introduction à **Advanced Dungeons & Dragons**. Dans cette boîte vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour commencer à jouer un VRAI jeu de rôle !



Visitez notre site web : **http://www.descartes-editeur.com**

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir la Boîte d'Introduction à **Advanced Dungeons & Dragons®** au prix de 249 F. (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

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

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

DESCARTES EDITEUR

OFFICIAL TSR Licensed Product

© 1998 TSR Inc. Advanced Dungeons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

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

Édito

Lundi matin, Roissy : Serge débarque de l'avion de Chicago. « Vos bagages, monsieur ? Ahh... Ben... ils sont perdus !..... Ah non, ils sont repartis vers New York !... »

Quels bagages ? Rien que tous les jeux ramenés de la GenCon (la plus grosse manif américaine de jeux de simulation)... Ah ! ... Encore un coup des Orcs, ça (c'est l'année de l'Orc, et ça doit leur monter à la tête) !

Mais rien ne se perd, tout se transforme : retrouvés, désossés, rayons-ixés, les voilà, les jeux de la rentrée. L'essentiel et le restant. Dont un qui m'inspire un constat : même si *Deadlands*, et maintenant *Legend of the Five Rings*, ont vite bénéficié d'une v.f., le rôliste qui ne veut rater aucune perle doit toujours lire l'anglais dans le texte. Et en plus être un pisteur émérite : car le bijou de cette moisson d'été, *Gurps Discworld* (d'après, et avec, Pratchett), ne se laisse pas attraper comme ça. Un instant d'inattention et hop !, je suis de ceux qui ont raté le premier arrivage chez les importateurs illuminés. Et soyons clair, c'est un crime...

Didier Guiserix

Grandeur et servitude des serviteurs

Que serait Batman sans Alfred ou Iznogoud sans Dilat Larath ? Peu de chose sans doute. Si vous aussi désirez engager un serviteur de qualité, consultez notre agence de placement *page 78.*

Les villes à la campagne

Comment créer une ville réaliste, la faire grandir... De quoi étoffer vos campagnes (aux deux sens du terme), en page 74.

Concours Magic

Même si vous ne jouez pas à Magic, allez voir pp. 83 et 85 le concours Wizards of the Coast/ Casus Belli pour gagner une magnifique (si ! si !) statuette d'ange ou de dragon.
Si vous ne connaissez pas ce jeu de cartes, pas de problème, il vous suffit d'aller faire un tour dans un endroit où se réunissent ceux qui le pratiquent ou échangent des cartes, dès que l'extension *L'Épopée d'Urza* est parue. Ils sauront vous en montrer et vous conseiller. Entre joueurs, la solidarité devrait jouer, non ?

Tous des magiciens !

Cela fait plusieurs années que vous voyez parfois en bas de page de Casus la note suivante : « Inspiré de Tous des magiciens, de Randall Garrett, paru chez Temps Futurs, épuisé ». Le miracle s'est enfin produit : ce roman fabuleux racontant les aventures d'un Sherlock Holmes au royaume de la magie est enfin réédité, aux éditions du Masque, collection Abysses.

Nos rédacteurs sont des héros (18e épisode) !

On vous en parle aussi dans les inspi SF (p. 81), mais nous tenions à vous signaler le très bien écrit et troisième roman publié par Fabrice Colin sous son nom : **La Musique du sommeil – Arcadia 2**. On y comprend, entre autres, pourquoi Fabrice aime le jeu **Changelin**, et pourquoi il apprécie moins les suppléments récents pour ce jeu (Coup d'œil p. 20).

116

Critiques & actualités

14 ▶ *En bref :* **Les Coups d'œil du Critik.**
24 ▶ *Jeu de rôle :* **Le Livre des Cinq Anneaux**, la légende en français.
28 ▶ *Jeu de rôle :* **Introduction à AD&D**, pour les débutants.
30 ▶ *Jeu de rôle :* **Polaris** (2e édition), simulations sous-marines.
32 ▶ *Jeu de rôle :* **Vampire : The Mascarade** (3e édition), toujours plus...
68 ▶ *Jeu de rôle :* **Star Trek : The Next Generation**, à vos ordres !
70 ▶ *Jeu de rôle :* **Hell on Earth**, Deadlands en l'an 2094 !
71 ▶ *Jeu de rôle :* **Shadowrun v.o.** (3e édition), m.a.j. de maintenance.
72 ▶ *Concours Année de l'orc :* **La quête de l'Orzizhéna (III)**, la ville mystère.

Aides de jeu

74 ▶ *Méd-fan. :* **Faites vous-même votre ville médiévale...**
78 ▶ *Seconds rôles :* **Valets, domestiques et autre maîtres du monde.**

Scénarios de jeu de rôle

36 ▶ AD&D : **Le Baron noir**
***Court Métrage**, facile, pour des personnages de niveau 1, des joueurs et un meneur de jeu débutants. Cette aventure peut se jouer avec la nouvelle boîte d'introduction à AD&D.*

40 ▶ Le Livre des Cinq Anneaux :
Et toujours, sur les monts, le lampion de la lune
***Court Métrage**, difficulté moyenne, pour un meneur de jeu et des joueurs expérimentés, et personnages de tous niveaux.*

44 ▶ Vampire : L'âge des ténèbres: **Guerre froide**
***Court Métrage**, difficulté moyenne, pour des joueurs débutants ou moyennement expérimentés, des personnages basés à Paris, et un Conteur raisonnablement compétent.*

48 ▶ Shaan : **La mélodie du sang**
***Court Métrage**, difficulté moyenne, pour un scénario d'introduction ou le début d'une nouvelle campagne. Les suppléments « Les Humains » et « Résistances » seront très utiles.*

52 ▶ L'appel de Cthulhu : **Les Bâtisseurs**
***Grand Écran**, difficulté moyenne, pour des Investigateurs, des joueurs et un Gardien des Arcanes expérimentés.*

Nos rubriques habituelles

6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
82 ▶ Aux quatre coins des CARTES : **Star Trek : Deep Space Nine** en vedette.
86 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref : **Guillotine** en vedette.
88 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives, Fanzines).

Et toujours...

Inspirations SF-Fantasy, BD, (81), Calendrier (94), Backstage (96),
BD – Les Irrécupérables *Annie l'indécise* (97), Petites annonces (98).

Couverture : Florence Magnin.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 31.*

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

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

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

Pour les rédacteurs de Casus, Noël tombe le 10 août : à chaque retour de GenCon, on ouvre frénétiquement les cartons et les valises ramenés par nos envoyés spéciaux. Pour mémoire, l'actualité des jeux a pour vocation de vous parler rapidement de ce qui est tout juste arrivé, et de vous annoncer les prévisions pour les deux mois à venir.

Actualité des jeux

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp.82 et 84.

Descartes Éditeur

● **AD&D** : La boîte « spéciale débutants » est sortie, critique complète pp. 28-29. *Le Bestiaire monstrueux* est un énorme bouquin tout en couleur, de près de 400 pages. Ça va en faire, des monstres à trucider ! *La nuit des profondeurs* sera la traduction de « Night Below », une énorme campagne en boîte, du genre à offrir des mois de jeu à un groupe d'explorateurs intrépides. Ces deux mastodontes sortent en novembre (ou, au moins, avant Noël).

● **Royaumes oubliés** : *Château-Zenthil* est là, voir Coup de projecteur ci-contre. *Le retour de Randal Korn*, *Le secret du bois des Araignées* et *L'épée des Vaux* sont de petits scénarios de 32 pages situés dans les Royaumes. Ils sortent en octobre et, pour ceux qui se posent la question, « vaux » est le pluriel de « val » et n'a rien à voir avec les ruminants.

● **L'appel de Cthulhu** : Nyarlathotep revient en novembre ! *Les masques de Nyarlathotep* est la traduction de « The Complet Masks of Nyarlathotep », la version « longue » de cette sublimissime campagne. Au menu : balade à travers le monde, exotisme et dépaysement, monstres visqueux, plans vicieux, Chaos Rampant… Youpi !

● **Earthdawn** : *Aventures à Parlainth* est exactement ce que son titre suggère : quatre scénarios se déroulant dans les ruines de Parlainth. Il sera suivi à court terme par *Trame brisée*, un autre scénario.

● **Shadowrun** : La version française de « Double Exposure » se cache habilement sous le titre de *Glow City Blues*. C'est un scénario pour joueurs expérimentés, où les gentils shadowrunners vont s'intéresser à une adorable corpo qui œuvre de manière très méritoire dans l'action caritative, procurant un lit moelleux et des repas chauds à de pittoresques clochards. C'était notre minute « le monde de Shadowrun est sombre et impitoyable ». Vous dites ? Il y a une arnaque ? Ah bon, je comprends mieux !

● **Warzone** : Une *deuxième édition* se profile à l'horizon pour novembre. Cette grosse boîte intégrera les textes des deux Warzone Compendiums.

● **Chronopia** : *Les fils de Kronos* est un gros livret de background à l'ambiance neigeuse, montagnarde et nordique, avec en prime des règles optionnelles.

● **Eurogames** : *Europa 1954 - 2030* est un jeu de plateau très simple qui sort en octobre. Plus de détails dans le prochain numéro. Deux nouvelles paires de circuits pour Formule Dé sont sur la ligne de départ. Ce sont Susuka/Melbourne (en octobre) et Buenos Aires/Barcelone (en novembre).

Halloween Concept

● **Polaris** : *La seconde édition* est sortie ou ne va plus tarder. Elle est critiquée par l'insubmersible Serge Olivier p. 30. *Le grand exil*, la grosse campagne de Julien Blondel, est reportée à fin octobre. Quant à *Hégémonie*, pour l'instant, on est sans nouvelles.

● **Shaan** : *Fange*, la suite de la campagne d'*Archéos*, devrait être là d'un moment à l'autre. Ce sera un livret de 32 pages. Combien en reste-il pour avoir l'histoire complète ?

● **Choses qui se jouent avec des cartes ou des plateaux** : La traduction de *Cult across America* est reportée à fin octobre. D'autres jeux de cartes se profilent à l'horizon (et peut-être même un jeu de rôle), mais Halloween maintient un secret opaque sur ses projets.

Hexagonal

● **JRTM** : Une grande carte en noir et blanc (1 x 0,70 m) doit être arrivée en boutique. On y trouve tous les lieux importants des Terres du Milieu, jusqu'au moindre trou de hobbit. Que vous soyez joueur de JRTM ou simple fan de Tolkien, il semble qu'elle mérite franchement le détour !

● **Vampire – La Mascarade** : Deux grosses sorties en perspective. *Le guide du conteur du Sabbat* ouvrira le bal, avec tout ce qu'il faut pour faire jouer un groupe de vampires vicieux, pervers et cruels (si pas là, d'un jour à l'autre). Pour rester dans les joyeusetés, *Les vampires de l'Orient*, la traduction de « Kindred of the East », est annoncé pour novembre.

● **Vampire – L'âge des ténèbres** : *Liber Transylvania*, la version française de « Transylvania by Night », est attendu dans la deuxième quinzaine d'octobre. Découvrez l'Europe centrale de 1197, ses immenses forêts, ses Gangrel tarés, ses Tzimisce encore pires…

● **Choses qui se jouent avec des cartes ou des plateaux** : *Fluxx* est tombé dans le warp cosmique, d'où il émergera… un jour ou l'autre, mais pas pour tout de suite. *Necronomicon*, en novembre, sera un petit jeu de cartes à jouer et pas à collectionner. Avec un titre pareil, il ne peut pas être mauvais.

● **Sur le feu** : Et hop, un scoop ! Hexagonal prévoit de traduire la troisième édition de Vampire. Selon la bonne volonté des Américains et le nombre de coups de fouet que le traducteur est capable d'encaisser, la sortie aura lieu entre janvier et mars 1999.

Le Grimoire

● **Warhammer** : *Sartosa* est un excellent supplément amateur. Le mousse Mathieu Reversé vous en dit plus p. 14.

MultiSim

● **Dark Earth** : Un supplément se dessine pour le mois de novembre, avec du background, et plus précisément la présentation de lieux « génériques » prêts à servir.

● **Deadlands** : Ça n'arrête plus ! *Le livre des Hucksters* a son Coup d'œil p. 15, pas très loin du *Grand Labyrinthe* p. 14. En novembre, il y aura un recueil de scénarios, qui regroupera plusieurs des « Dime Novels » publiés par Pinnacle. Son contenu exact n'est pas encore défini.

● **Guildes** : *Le guide de l'aventurier* arrive mi-octobre. Comme de coutume, il est l'œuvre du Trépidant

Coup de projecteur

Les ruines de Château-Zenthil

Vous connaissez Laelith ou Lankhmar, des villes un peu agitées où il fait bon s'aventurer? Par rapport à Château-Zenthil, elles ressemblent à un parc Disneyland. Imaginez le centre névralgique d'une secte de diplomates-assassins-voleurs dont le but est de s'emparer du pouvoir dans tous les royaumes environnants. Mâtinez cela de fondateurs qui sont devenus des liches immortelles, de puissants magiciens retors et de prêtres très proches des dieux de la Mort, de la Souffrance et des Mensonges, vous aurez alors un endroit où il ne fait peut-être pas bon vivre mais parfait pour l'aventure. Si on suit la chronologie des Royaumes oubliés (ou le roman *Le prince des Mensonges*), Château-Zenthil a été détruite et, comme indiqué dans son titre, on s'attendrait à ne trouver que ses ruines dans la boîte. La bonne idée est d'avoir fourni la description complète de la ville et de ses environs, avant et après sa destruction, laissant au MJ le choix de l'époque à faire jouer. Ajoutez à cela des tas de PNJ, des objets magiques, des monstres, trois aventures progressives pour niveaux 4 à 9, des cartes détaillées grand format. Bref, un gros background bien étoffé et utilisable même si on ne connaît pas les Royaumes oubliés. P.R.

Disponible, 176 pages, prix non communiqué.

Trio Rat - Lhomme - Sahmi. Dans la joie, la bonne humeur et l'harmonie confraternelle, Serge Olivier y jette un Coup d'œil p. 15. *Les Kheyzas* suivra en novembre, sur le modèle des Venn'dys et des Ashragors et entièrement écrit par Philippe «J'ai une idée!» Rat.

● **Nephilim**: *Le Monde* et *Le Mat*, les deux derniers arcanes, sont enfin arrivés. *Loa*, qui devrait également être là au moment où vous lirez ce Casus, est une campagne sur le vaudou et les Caraïbes, accompagnée d'une généreuse dose de background. Au menu: Selenim, zombies, Templiers américains (plus virulents que les nôtres, à ce qu'il paraît)...

Nestiveqnen

● **Hystoire de fou**: *Des recettes de la folie* a dû sortir mi-septembre, et a droit à son Coup d'œil p. 14.

Oriflam

● **Cyberpunk**: La version française de *Stormfront*, la deuxième partie de la trilogie *Shockwave*, sera là en décembre.

● **Elric**: Cette fois, *Le navigateur sur les mers du destin* ne nous posera pas de lapin (blanc)! Flanqué d'une cinquantaine de pages de rab dont deux scénarios d'Olivier Saraja, la traduction de ce bon supplément est (probablement) arrivée courant septembre. On le décortique dans le prochain numéro.

● **Hawkmoon**: Dans la série «je vous dis ça, j'en suis content, mais j'ai bien peur qu'il y ait encore un léger décalage»: *L'Espaniya* est désormais annoncé pour janvier.

● **Pendragon**: *La Forêt périlleuse* est, très logiquement, la traduction de «Perillous Forest». On y trouve des tas d'infos sur la Cumbrie occidentale et le Mur d'Hadrien. Si les Saxons n'incendient pas l'imprimerie, sa sortie est prévue en novembre.

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas**: Mauvaise nouvelle: *Le guide des démons* est repoussé à décembre. Bonne nouvelle: c'est pour caser un recueil de scénarios dans le planning. Il sortira en octobre, contiendra environ trois gros scénarios, et sera écrit par Julien Blondel. Son titre n'est pas encore connu pour le moment. Ah si, le plus important! Tout ça sera exclusivement pour les démons. C'est vrai que si on compte, il y a plus de scénarios Magna Veritas que de scénarios In Nomine...

● **Le Livre des Cinq Anneaux**: Alderac insiste pour tout vérifier, ce qui explique que la traduction ait pris un peu de retard, mais normalement le jeu devrait être en boutique d'ici mi-octobre. Mathias Twardowski, le ronin du JdR français, vous le fait déguster pp. 24-27. L'écran doit sortir à la fin du mois d'octobre. La traduction de *Honor's Veil* (un recueil de deux bons scénarios d'enquête) et celle de *The Way of the Dragon* sont programmées pour novembre. Et d'ici Noël, on devrait avoir la version française de *The Way of the Unicorn*. Tout cela étant conjoncturel, bien sûr...

● **Jeux de société**: Serge Olivier, nain de jardin sans bonnet, tire le tuyau pour *Oh les nains!* p. 87.

La librairie ludique

Fleuve noir

● **DragonLance**: *Devant le masque* est une traduction un peu hasardeuse pour «Before the Mask», l'histoire de l'enfance malheureuse et de l'adolescence douloureuse du très abominable Verminaard. C'est le début ▷

Xtrem Limit

BP 19 - 34990 JUVIGNAC
Tel. 04.67.75.07.75 - Fax. 04.67.45.03.10

Unknown Armies RPG 141F
The X-Wing Rogue Squadron Sourcebook 160F
Colissimo Offert

Magic : The Gathering WoC
Urza's Saga
Starter 74F - Boosters 22F
11 Starters +1 Offert 814F - 31 Boosters + 5 Offerts 676F
Colissimo Offert

Catalogue à disposition sur simple demande
Des milliers de références à dévouvrir...
Jeux de Rôle, Jeux de Cartes, Wargames Fantastiques et Historiques, Jeux de Plateaux..

NOUVEAUTES VF

AD&D		**NEPHILIM**	
Chateau Zenthyl	Tel	Arcane 21 & 0	35F
CYBERPUNK		Loa	Tel
Firestorm Shockwave-NOV	Tel	**PENDRAGON**	
DEADLANDS		La foret perilleuse	137F
Recueil de Scénarios	Tel	**SHAAN**	
ELRIC		Fange	56F
Nav. sur les mers du destin	180F	**VAMPIRE**	
GUILDE		Guide du conteur du Sabbat	Tel
Guide de l'Aventurier	Tel	Vampire d'Orient	Tel
JRTM		**VAMPIRE - AGE DES TÉNÈBRES**	
Carte des Terres du Milieu	Tel	Liber Transilvania	Tel

NOUVEAUTES VO

ARS MAGICA		**RIFT**	
Festival of the Damned	115F	WB#17 Warlord of Russia	134F
BATTLETECH		WB#18 The Magic of Russia	109F
Battletech Master Rules	128F	**ROLEMASTER**	
Battletech Record Sheet 3060	128F	Nightmares of Mine	128F
Battletech Tech. Readout 3060	128F	**SHADOWRUN**	
CALL OF CTHULHU		Shadowrun 3rd Ed.	160F
Call of Cthulhu Exp. & Revised	192F	Shadowrun GM's Screen 3rd Ed.	96F
CHANGELING		Renraku Arcology : Shutdown	96F
Storyteller guide	104F	**STAR WARS**	
Inanimae : the secret way	93F	The X-Wing Sourcebook	160F
DEADLANDS		Corporate sector Box Set	192F
City o' gloom	192F	**TRINITY**	
Law Dogs	115F	America Offline	104F
Tales o' Terror : 1877	115F	Passage throught Shadow	90F
Devil's Tower part 1/2/3 unite	58F	Field Report : Extrasolar colonies	35F
Dogs o' War	128F	Field Report : Alien Races	35F
EARTHDAWN		**VAMPIRE**	
Dragons	141F	Vampire newly Revised Ed.	173F
FADING SUN		War of Ages	93F
Miniature Game : Noble Armada	352F	**VAMPIRE - THE DARK AGES**	
GURPS		Transylvania Chronicles 2	85F
GURPS Wizards	128F	Clanbook Baali	69F
GURPS Discoworld	134F	**WEREWOLF**	
LEGEND OF THE FIVE RINGS		Wendigo	58F
Way of the Lion	96F	Litany of the Tribes Vol. 2 ou 3	115F
Night of 1000 Screams	61F	**WOD**	
Code of Bushido	61F	The Bygone Bestiary	93F
Clan War Miniature :		**WRAITH**	
Clan War Boxed Set	478F	Dooomslayers:Into the Labyrinth	104F
Clan Infantry Expansion	224F	Renegades	93F
MAGE THE ASCENSION			
The Traditions Gathered Vol. 1	115F	**WARGAMES**	
MAGE THE SORCERER'S CRUSADE	157F	Doomed Battalions AVH	286F
Crusade Lore	86F		

POUR COMMANDER
PAR COURIER - PAR TÉLÉPHONE - PAR FAX
Mode de Paiement : CB, Contre-Remboursement+35F, Chèque
Frais de Port : +35F si la commande est inférieure à 450F

MÉTALLIQUES

● J.H. tendre et sportif cherche jeune femme pour sorties sur champs de bataille et plus si affinités.
Heartbreaker
- réf. 2545 : Chronopia

● « En y réfléchissant, l'essentiel en peinture, c'est de bien mener sa barque, non ! »
Fenryll
- réf. FM27 : Charon

● J.F. cherche hutte accueillante pour fonder foyer avec homme docile et serviable. Habitude entraves serait un plus.
Fenryll
- réf. FA28 : Reine

● Ce centaure de l'Apocalypse vient annoncer le Ragnarok™ pour le deuxième trimestre 99.
Rackham
- réf. Centaure squelette.

● « Bonyour, yé souis Miguel Cherchecœur, et tou a toué mon père. Prépare-toi à mourir ! »
Reaper Miniatures - réf. 2231

● « Par le Corbeau Tempête, tu dois faire erreur, je ne suis pas celle que tu crois ! »
Ral Partha
- réf. 02202

d'une série de trois romans consacrée aux méchants du monde de Krynn. Le deuxième, *L'aile noire*, racontera l'histoire de Khisanth le dragon noir, et paraîtra fin octobre.

● **Royaumes oubliés** : *Cormyr*, d'Ed Greenwood et Jeff Grubb, paraît en grand format (fin octobre). Personne à la rédaction ne l'a lu, mais de la part de ces deux-là, il n'y a pas d'inquiétude à avoir : ce sera au moins sympa, et probablement très bien. *Les ombres de l'Apocalypse*, du même Ed Greenwood, est le début d'une trilogie à base de magouilles entre dieux… et donc de gros soucis pour les pauvres humains.

● **Birthright** : *L'épreuve de l'araignée* arrive fin octobre, avec des tas de méchants gobelins fourbes montés sur des araignées géantes.

● **Double diamant** : *Conspiration*, le sixième épisode, est là. *Alliances*, le septième, arrive le 22 octobre.

● **Vampire** : *Échanges de sang*, de Doug Murray, se passe à New York, l'une des places fortes du Sabbat. C'est une bonne occasion de voir les vampires de cette secte à l'œuvre…

Khom Heïdon

● **Polaris** : *Rédemption*, de Philippe Tessier, est là. Ça se passe quelques siècles avant l'époque de Polaris, et c'est forcément bien : il y a des pirates !

Oriflam

● **Cthulhu** : *Les disciples de Cthulhu*, un recueil de neuf nouvelles indicibles à souhait, devrait arriver dans les librairies et les magasins de jeu de rôle courant octobre. Les vieux de la vieille noteront que quatre d'entre elles ont été publiées au Masque Fantastique à une époque où la plupart d'entre nous mouillaient encore leurs couches (vers 1976). Autant dire qu'elles sont inédites… Il sera suivi, courant décembre, du *Cycle de Nyarlathotep* avec au sommaire des nouvelles de lord Dunsany, de Robert Bloch et d'August Derleth, entre autres.

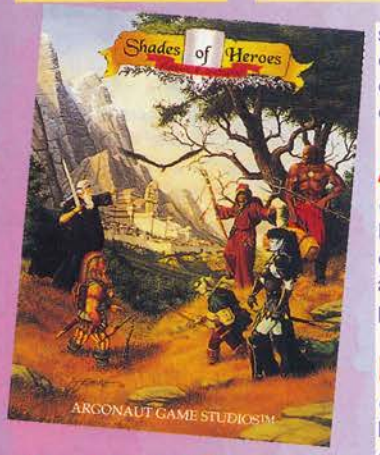
MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : L'honorable Mathias Twardowski jette un Coup d'œil sur *The Way of the Scorpion* p. 15. *Night of a Thousand Scream* (paru) est un bon petit scénario plein d'action situé dans la Cité des Mensonges. La prochaine nouveauté sera *Tomb of Iuchiban*, une aventure en boîte où les personnages pénètrent dans la tombe mal fréquentée d'un sorcier mort-vivant qui, lui, veut en sortir. Comment dit-on « liche » en japonais ? Lychee, vous croyez ? *The Way of the Lion* et *Code of Bushido* (une aventure) sont attendus pour octobre si tout va bien.

Archon Games

● **Unknown Armies** : Ce nouveau jeu de rôle d'horreur a droit à son Coup d'œil p. 16.



Agonauts Games Studios

● **Shades of Heroes** : Et un jeu de rôle méd-fan, un ! Celui-là repose sur la Mauvaise Idée Éternelle (« j'ai lu AD&D et Earthdawn, et j'ai écrit des règles tout pareil, je vais les publier et j'en vendrai autant que d'AD&D et d'Earthdawn réunis, d'abord »). Et donc, sous une magnifique couverture de Larry Elmore, on trouve un jeu ni meilleur ni pire que beaucoup d'autres, avec des humains, des nains, des elfes, des blobs gélatineux, des compétences… et un assortiment de tables aléatoires pour générer les trésors que gardent les monstres trucidés par les vaillants aventuriers. En un mot : bof !

Atlas Games

● **Ars Magica** : Une nouvelle édition du *Wizard's Grimoire* est là. Elle est revue, corrigée et adaptée à la quatrième édition du jeu. Elle ne contient guère de sorts et se concentre sur la vie quotidienne des mages. Les versions précédentes étaient déjà indispensables, celle-ci l'est tout autant…

Avalon Hill

● Comme vous le verrez en lisant Backstage (p. 96), on n'est pas près de voir **RuneQuest : Slayers**, à moins d'un repêchage miraculeux par un autre éditeur.

Biohazard Games

● **Blue Planet** : *Archipelago* détaille les six principaux archipels du monde de Blue Planet. C'est du bon boulot avec plein d'infos, des descriptions techniques bien faites… il y a largement de quoi y jouer pendant un moment, mais il y manque la petite touche d'exotisme et de folie qui donnerait envie de s'y précipiter.

Black Knight Games

● **Fantasy Legend** : Ce nouveau jeu méd-fan prétend fièrement ▷

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS

LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TÉL. 05 61 23 73 88

14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

JEUX DE RôLES

AD & D
- Manuel des Joueurs 236,55
- Guide du Maitre 202,35
- Feuilles de personnage 79,00
- Mythes et légendes 165,00
- Recueil de magie 145,00
- Manuel des Psioniques 135,00
- Manuel complet du Guerrier 135,00
- Manuel des Magiciens 135,00
- Manuel complet du Barde 135,00
- Manuel complet des Gnomes 165,00
- Manuel complet du Paladin 132,05
- Manuel complet des Elfes 165,00
- Manuel complet du Druide 132,05
- Manuel complet du Barbare 119,70
- Catalogue des armes et équi. 135,00
- Manuel des Humanoides 165,00
- L'épreuve du Guerrier II 55,00
- L'épreuve du Magicien II 55,00
- L'épreuve du Voleur 55,00
- L'épreuve du Clerc 55,00
- Les mondes de TSR 185,00
- Combat & Tactiques 189,05
- Talents et Pouvoirs 189,05
- Campagne Haut Niveau 189,05
- *A Darkness Gathering* 68,00
- *Adventure Design Deck* 149,00
- *A hero's tale* 72,00
- *Book of artifacts* 155,00
- *Castle Guide* 95,00
- *Castles Sites Accessory* 90,00
- *Catacombs Guide* 89,00
- *Celts Campaign Sourcebook* 89,00
- *Chronomancer* 90,00
- *Complete book of Villains* 125,00
- *Complete ninja's handbook* 135,00
- *Dungeon Builder's Guidebook* 135,00
- *Encyclopedia Magica 1, 2, 3 ou 4* 175,00
- *Evil Tide : Monstrous Arcana* 68,00
- *Eye of Doom* 52,00
- *Eye of Pain* 52,00
- *Eye to Eye* 82,00
- *Fighter's Player Pack* 110,00
- *Hellgate Keep* 68,00
- *L Tyrant* 125,00
- *Jakandor Island of War* 135,00
- *Jakandor Island of Destiny* 149,00
- • *Masters of Eternal Night* 69,00
- *Monstrous Annual III* 125,00
- *Myghty Fortress Sourcebook* 92,00
- *Night of the Shark* 68,00
- *Of Ships & the Sea* 135,00
- *Priest's Player Pack* 110,00
- • *Return to the tomb of horrors* 209,00
- *Sages & Specialists* 135,00
- *Sea of Blood* 95,00
- *Sea Devils Monstrous Arcana* 135,00
- *Shaman* 75,00
- *Tales of the Comet* 209,00
- *The Illithiad* 135,00
- *The rod of seven parts - TOMES* 209,00
- *Thief's Player Pack* 110,00
- *Treasure Chest* 89,00
- *Wizard's Player Pack* 110,00
- *Wizard Spell Comp.1, 2 ou 3* 170,00
- *Wizard Spell Cards* 95,00
- *World Builder Guidebook* 135,00

Royaumes Oubliés 275,00
- Sélénae 85,00
- Empires de la côte 99,00
- Monstres des Roy. Oubliés 155,00
- Catacombes de Soiréstoile 68,00
- Le Monde des Elfes Noirs 143,45
- Le Draconomicon 139,00
- Ruines de Montprofont 275,00
- Les Carnets d'Elminster 204,25
- Carnets d'Elminster App. 1 71,25
- Elfes de l'éternelle rencontre 165,00
- Marco Volo "Départ" 65,00
- Marco Volo "Voyage" 65,00
- Marco Volo "Arrivée" 65,00
- *Spellbound : Thay, Rashemen* 170,00
- *Netheril : empire of magic* 170,00
- *Lands of Intrigue* 205,00
- *Cormanthyr : empire of elves* 170,00
- *Endless Armies* 42,00
- *Pirates of the fallen star* 82,00
- *Volo's guide to the sword coast* 62,00
- *The Seven Sisters accesory* 105,00
- *The return of Randal Morn* 48,00
- *Volo's guide to Cormyr* 82,00
- *Elminster's ecol. appendix 2* 70,00
- *Pages of the mages accessory* 105,00
- *Wizards & Rogues of the realm* 125,00
- *Faiths & Avatars* 135,00
- *Volo's guide to the Dalelands* 105,00
- *Heroes' lorebook* 140,00
- *Four from Cormyr* 135,00
- *How the mighty are fallen* 72,00
- *Powers & Pantheons* 149,00
- *Castle Spulzeer* 95,00
- *Four from Cormyr* 135,00
- *Prayers from the Faithful* 135,00
- *Cult of the Dragon* 135,00
- *College of Wizardry* 120,00
- *Moonlight Madness* 82,00
- *The Fall of Myth Drannor* 95,00
- *For Duty & Deity* 98,00
- • *Villain's Lorebook* 159,00

Planescape 258,40
- Bestiaire Monstrueux 189,05
- La frontière de l'infini 74,10
- *Planes of chaos campaign* 204,00
- *The well of worlds* 105,00
- *In the abyss adventure* 68,00
- *The deva spark adventure* 55,00
- *Planes of law campaign* 205,00
- *In the Cage : Guide to Sigil* 105,00
- *Fires of Dis* 69,00
- *Player's primer to the outlands* 99,00
- *The factol's manifesto accesory* 135,00
- *Harbinger house* 75,00
- *Something wild* 89,00
- *The planewalker's handbook* 135,00
- *Hellbound:the blood war* 170,00
- *On hallowed ground* 170,00
- *A guide to the Astral Plane* 109,00
- *Doors to the unknown* 89,00
- *Faces of Evil : The Fiends* 136,00
- *The Great Modron March* 170,00
- *Dead Gods* 205,00
- *Monstrous Compendium III* 149,00
- *Tales from the Infinite Staircase* 136,00
- • *A Guide to the Ethereal Plane* 109,00

Dark Sun 209,00
- Liberté 185,00
- Tribus-esclaves 89,00
- Négociants des sables 105,00
- Bestiaire de Dark Sun 120,00
- L'alliance voilée 105,00
- Vallée de feu et de cendres 119,00
- *Beyond the prism pentad* 49,00
- *Arcane shadow* 85,00
- *Forest maker adventure* 105,00
- *Black Flames* 105,00
- *The Ivory Triangle* 129,00
- *Marauders of Nibenay* 105,00
- *Thri-keen of Athas* 105,00

Ravenloft 299,00
- Bestiaire de Ravenloft 155,00
- La demeure de Strahd 99,00
- Contact mortel 75,00
- Guide Van Richten : Vampires 98,00
- Un festin de gobelins 135,00
- Le navire de l'horreur 119,00
- Guide V. Richten : Fantômes 119,00
- Iles d'épouvante 94,05
- *The Nightmare Lands* 125,00
- *Bleak House* 145,00
- *Requiem : the Grim Harvest* 109,00
- *Monstrous Compendium #3* 99,00
- *Monstrous Compendium #1 & #2* 99,00
- *Domain of Dread* 204,00
- *RR1 Darklords accessory* 79,00
- *RR2 Book of Crypts* 79,00
- *RQ2 Thoughts of Darkness* 70,00
- *RQ3 From the Shadows* 69,00
- *RS1 Van Richten's guide to liches* 79,00
- *RM1 Roots of Evil* 62,00
- *RM3 Web of Illusions* 70,00
- *RR7 Van Ric. guide to Werebeasts* 75,00
- *Van Richten's guide The Created* 89,00
- *RM5 Dark of the Moon* 70,00
- *RX1 Adam's Wrath* 70,00
- *Van Richten's guide to Ancient ...* 89,00
- *The Awakening adventure* 62,00
- *Hour of the Knife* 70,00
- *Howls in the night* 49,00
- *When the Black Roses Bloom* 70,00
- *Van Richten guide to Fiends* 89,00
- *Circle of darkness adventure* 55,00
- *A light in the Belfry CD* 105,00
- *Chilling tales adventure* 70,00
- *Van Richten guide to Vistani* 75,00
- *The Evil Eye adventure* 55,00
- *The Gothic Earth accessory* 55,00
- *Neither Man nor Beast* 70,00
- *Forged of Darkness* 95,00
- *Children of the night : Vampire* 89,00
- *Death Unchained adventure* 82,00
- *Death Ascendant adventure* 82,00
- *A guide to Transylvania* 72,00
- *Forgotten Terror* 95,00
- *Servants of Darkness* 95,00
- *Children of the Night : Ghosts* 120,00
- *The Shadow Rift* 155,00
- *Champions of the Mist* 95,00
- • *Vecna Reborn* 99,00

Dragonlance fifth age 170,00
- *Dragonlance fate deck* 69,00
- *Last Tower : Legacy of Raistlin* 135,00
- *Heroes of Defiance* 135,00
- *Heroes of Hope* 135,00
- *Heroes of Sorcery* 135,00
- *Heroes of Steel* 125,00
- *Wings of Fury* 152,00
- *A saga companion* 105,00
- • *Citadel of Light* 152,00

Greyhawk
- *Player's guide to Greyhawk* 68,00
- *Return of the eight* 98,00
- • *The adventure begins* 139,00
- *W.A.R.S. boardgame* 155,00

ALTERNITY Player's Handbk 205,00
ALTERNITY Master Guide 205,00
- *Campaign Kit* 89,00
- • *Star Drive Campaign Setting* 209,00
- • *Alien Compendium Creatures* 145,00

AMBRE 236,55
- Chevalier d'Ombre 236,55
- Le Tarot d'Ambre 209,00

ARIA 210,00

ARMAGEDON 165,00

ARS MAGICA (4th Ed.) 189,00
- L'alliance brisée de Calebais 103,55
- Le grimoire du mage 185,25
- Songe d'une nuit d'été 135,85
- La Tempête 116,85
- La Crête des Brumes 170,05
- Un conte d'hiver 122,55
- *Parma Fabula (screen)* 95,00
- *Hedge Magic* 89,00
- *The Fallen Angel* 90,00
- *A Medieval Tapestry* 139,00
- *Kabbalah : Mythic Judaism* 155,00
- *Return of the Stormrider* 105,00
- • *The wizard's grimoire* 160,00

ATLANTYS 227,05
- Ecran 99,00

BABYLON PROJECT 175,00
- • ***BARON MUNCHAUSEN*** 45,00

BATTLELORDS of the 23rd 165,00

BERLIN XVIII 208,05
- Ecran 94,05
- Marksmen 12.35 144,00
- Berliner Nacht 119,70
- Berlin Confidential 119,70

BITUME 113,05
- Paris-Brest 103,55
- Pizza - Piquette 103,55

BLOODLUST 226,10
- Ecran Bloodlust 94,05
- Poussière d'ange 136,80
- L'enclume et le marteau 136,80
- Souvenirs de guerre 136,80
- Les joyaux de Pole 151,05
- Contes et légendes 136,80
- Frères de la nuit 136,80
- Les voiles du destin.... 198,55
- Chroniques sanglantes 119,70
- Vengeance 198,55

BLOODSHADOWS 210,00

BUBBLEGUM CRISIS 150,00

CHAMPIONS (rules +software) 350,00

CHANGELING (2nd Ed.) 179,00
- • *Inanimae : the Secret War* 95,00

CHATEAU FALKENSTEIN 236,55
- L'ère de la vapeur 151,05

CHILL 235,60
- Ecran 83,60
- De chair et de sang 104,50
- Lycanthrope 120,00

CHIMERES 100,00
- Le Jeu de l'Initié (Tarot) 42,00
- Ecran 42,00
- Anteros 50,00
- A La croisée des chemins 50,00
- Hurlelune N°2 89,00
- Hurlelune N°5 126,00

CHIVALRY & SORCERY 139,00
- • *Anderia* 110,00

CONSPIRACY X 195,00
- *Screen* 105,00
- *Nemesis* 115,00
- *Cryptozoology* 125,00
- *Aegis* 159,00
- *Atlantis Rising* 110,00
- *Forsaken Rites* 119,00
- *Shadows of the Mind* 119,00

CONSPIRATIONS 170,05
- Ecran 104,00
- Al Amarja 113,05

CYBERPUNK 235,60
- Ecran Cyberpunk 94,05
- Solo of fortune 119,70
- Chrome 119,70
- Night city 208,05
- Forlorn hope 136,00
- Protect & Serve 136,80
- Les enfants de la nuit 136,80
- Chrome II 119,70
- Corporates book I 119,70
- Eurotour 119,70
- Arasaka Brainworm 94,05
- Wildside 128,25
- Chrome III 136,80
- Home of the Brave 155,80
- Stormfront 155,80

CYBERSPACE 129,00

D6 SYSTEM 70,00

DAREDEVILS 105,00

DARKEARTH 223,00
- Ecran 95,00
- Les Marcheurs 118,75
- Croisade : ville Mouvement 175,75
- Dark Earth CD-Rom 349,00
- • Les pyramides de Nàh 161,50

DEADLANDS (V. F) 190,00
- Ecran 95,00
- The Quick & the Dead 175,75
- Le Livre des Morts 161,50
- • Le livre des Hucksters 147,25
- ➤Le Grand Labyrinthe 209,00
- *Independance Day* 32,00
- *Deadlands Poker Deck* 109,00
- *Smith & Robards* 139,00
- *The Great Maze* 209,00
- *Weird Wailin's CD* 109,00
- *Strange Bedfellows* 35,00
- *Savage Passage* 35,00
- *Rascals, Varmints & Critters* 129,00
- *Ghosts Dancers* 129,00
- *Fire & Brimstone* 129,00
- *Devil's Tower : The Road to Hell* 72,00
- *Ground Zero* 35,00
- • *Law Dogs* 135,00
- • *Heart O'Darkness* 69,00
- • *Tales O'Terror : 1877* 139,00

EARTHDAWN 274,55
- Accessoires Maître de Jeu 114,00
- Les Brumes de la Trahison 113,05
- Le Compagnon 179,55
- Barsaive 227,05
- Corrompue 109,25
- Horreurs 147,25
- • Parlainth 208,05

ECRYME 208,05
- Ecran 90,25
- Eole 131,10
- Itinérance 121,60

ELÉKASÉ 208,05
- Ecran 104,00
- Le Prophete et le Dragon 133,00
- Magies 133,00
- Entre Ombres et Lumières 133,00
- Carte 65,00
- Armageddon 137,75
- Terre 133,00

ELFQUEST 160,55
- Ecran Elfquest 94,05

ELRIC 235,60
- Ecran 94,05
- Démons & Magie 120,00
- Le chant des enfers 120,00
- Le loup blanc 120,00
- Les sorciers de Pan-Tang 137,00
- Périls des jeunes royaumes 137,00
- Les seigneurs des mers 137,00
- Melnibone 213,75
- La Nef des Fous 126,35
- Les versets impies 133,00
- Est Inconnu 133,00
- Atlas Jeunes Royaumes 202,35
- ➤Les Mers du Destin 179,55

FADING SUNS 175,00
- *Screen* 84,00
- *Byzantium Secundus* 125,00
- *Forbidden Lore : Techno.* 105,00
- *Lords of the known world* 125,00
- *Weird Places* 90,00
- *Priests of the Celestial Sun* 130,00
- *Players Companion* 175,00
- *The Dark between the Stars* 125,00
- *Merchants of the Jump Web* 139,00
- *Children of the Gods Ubun Ukar* 90,00
- *Sinner & Saints* 110,00

GARDASIYAL 309,00

GUILDES 215,00
- Ecran 85,50
- Les carnets pourpres 35,00
- Les Vennd'ys 119,70
- Le Loom 179,55
- Terra Incognita n°1 35,00
- Requiem des Ombres 217,55
- Atlas Vol. 1 ou 2 179,55
- L'aube des prophètes bleus 166,25
- Les Ashragors 128,25

GURPS N.D
- Conan 151,05
- Horreur 132,05
- Ecran Gurps 94,05
- Cyberpunk 132,05
- Japan 132,05
- Western 132,05
- Espace 136,80
- Créatures Fantastiques 132,05
- Peuples Imaginaires 141,55
- Psioniques 132,05
- Vampire 179,55

GURPS (4th ed.) 175,00
- • *Russia* 260,00
- • *Egypt* 139,00
- • *Discworld* 159,00

HARNMASTER (2nd Ed.) 270,00
- • *Harnmaster Religion* 219,00

HAWKMOON (2ème Ed.) 239,40
- Ecran 94,05
- L'Ile brisée 136,80
- La France 217,00
- La Kamarg 120,00
- L'empire ténébreux 136,80
- Les portes du Paradis 136,80
- Chair et métal 136,80
- Seigneur des sans masques 179,55

HEAVY GEAR (2nd Ed.) 209,00
- • *Mekong dominion league book* 129,00
- • *Northern Guard* 119,00

HEAVY METAL 216,60
- Ecran 84,55
- Urban guerilla 119,70
- Killing technology 119,70

HELL ON EARTH 205,00

HERCULES & XENA 239,00

HERITIERS DE KADESH 140,60

HEROES UNLIMITED 145,00

HONG-KONG ACTION 135,00

HYSTOIRE DE FOUS 189,05

IMAGO 149,00

IN NOMINE SATANIS (3ème) 208,05
- Ecran INS/MV 104,00
- Baron Samedi 119,70
- Mors ultima ratio 119,70
- Demonix remix 119,70
- Il était une fois 119,70
- Mindstorm 119,70
- Scriptarium Veritas 189,05
- Dementia Profundis 119,70
- Muchos pesos capharnaum 119,70
- Deus ex machina 119,70
- Rigor Mortis 119,70
- Hell on Wheels 119,70
- • Le guide des Anges 160,55

IN NOMINE SATANIS
- • *Fall of the Malakim* 125,00

INDIANA JONES (*World*) 140,00

JAMES BOND ÉPUISÉ
- Docteur No 65,55
- Goldfinger 84,55
- Octopussy 84,55
- Pour votre information 91,20
- Vivre et laisser mourir 93,10
- Dangereusement vote 93,10
- Goldfinger II 122,55

JOVIAN CHRONICLES 209,00
- *Mechanical Catalog* 149,00
- *Companion* 175,00
- *Chaos Principle* 159,00
- *Guidemaster Screen* 159,00

J.R.T.M 213,75
- Ecran 76,00
- ➤Carte des Terres du Milieu 76,00
- Trésors des Terres du Milieu 162,45
- Valar & Maiar 136,80
- Créatures des terres du milieu 94,05
- Moria 111,15
- Les rangers du nord 114,00
- Lorien 111,15
- Isengard 114,00
- Les Ents de Fangorn 114,00
- Les cavaliers de Rohan 114,00
- Royaume perdu de Cardolan 111,15
- Les voleurs de Tharbad 68,00
- Les assassins de Dol-Amroth 69,00
- La porte des gobelins 79,00
- La Comté 196,65
- • Le guide des Terres du Milieu 170,05

KULT (2nd Ed.) 185,00

L'APPEL DE CTHULHU 189,05
- Ecran Appel de Cthulhu 74,00
- Les monstres de Cthulhu 94,05
- Créatures des contrées du rêve 94,05
- Les mystères d'Arkham 151,05
- Demeures de l'épouvante 113,05
- Kingsport 113,05
- Le manuel du gardien 103,55
- Manuel de l'investigateur 151,05
- Le guide du Caire 121,60
- Le livre des monstres 84,55
- L'asile d'aliénés 94,05
- La malédiction des Chtoniens 94,05
- La trace de Tsathogghua 94,05
- Meurtre à Dunwich 46,55
- Terreur sur Arkham 65,55
- Terror Australis 103,55
- Les Grands Anciens 132,05
- Expériences fatales 113,05
- Retour à Dunwich 113,05
- Frères de sang 122,55
- Nightmare agency 122,55
- Destination épouvante 113,05
- Contes de la vallée Miskatonic 94,05
- Les astres sont propices 122,55
- La chose sur le seuil 113,05
- L'évasion d'Innsmouth 151,05
- Aventures région d'Arkham 122,55
- Frères de sang II 122,55
- Les sacrements du mal 160,55
- Etranges époques 113,05
- Cthulhu by gaslight 113,05
- Les oeufs de Karlatt 132,05
- Orient express 246,05
- Trois Ombres 84,55
- Guide de Londres 112,10
- Utatti Asfet 157,70
- L'Aube Dorée 189,05
- *Delta Green* 195,00
- *Delta Green Alien Intel. (novel)* 89,00
- *Bermuda Triangle* 119,00
- • *No man's land* 105,00
- • *Mortal Coils* 145,00
- • ***CALL OF CTHULHU 5th Ed.*** 209,00

LA COMPAGNIE DES GLACES 90,00
- Les locos fantômes 40,00
- Kit de Survie 122,55

LE MONDE DE MURPHY 179,55

LEGEND OF THE 5 RINGS 199,00
- *Guide Master Pack* 99,00
- *Way of the Dragon Clan Book* 99,00
- *Way of the Unicorn Clan Book* 99,00
- *Way of the Crab Clan Book* 99,00
- • *Way of the Crane Clan Book* 99,00
- • *Way of the Scorpion* 99,00
- *Honors Veil* 65,00
- *Clan Travelogues* 32,00
- *Shadowland Book 1* 175,00
- *Cities o' Lies* 190,00
- • *Night of a thousand screams* 65,00

LOST SOULS 139,00

LOUP GAROU 188,10
- Ecran 78,00
- Rite de passage 105,00
- La voie des loups 102,60
- Rage sur New York 119,70
- Le livre du Ver 128,25
- Caerns 145,35
- Le Livre du Conteur 145,35

MACHO WOMEN WITH GUNS 70,00
- *More excuses to kill things* 70,00

MACROSS II 84,00

MAELSTROM 160,00

MAGE, L'ASCENSION 189,00
- Ecran Mage 68,00
- La trâme du destin 102,60
- Technocratie : Progéniteurs 66,50
- La Toile Numérique 128,25

MAGE 2 nd Ed. 169,00
- • *Songs of Science Vol. 1* 119,00

MAGE : Sorcerors Crusade 169,00
- *Crusade Lore (Screen & Source)* 89,00
- • *The Bygone Bestiary* 95,00

MALÉFICES ÉPUISÉ
- La musique adoucit les meur. 65,55
- Fôlies Viennoises 56,05
- Coeur cruel 56,05

MARVEL SUPER HEROES 139,00

MEKTON Z 236,00
- Ecran 94,05
- Manuel Tactique 94,05
- Mekton Z Plus 132,05
- • Bataillon Starblade 179,55

MILES CHRISTI 236,55
- Ecran Miles Christi 104,50
- La richesse de l'émir 94,05
- Locus Palmarum 137,75
- Cartes des Croisades 49,00
- Assassins 137,75

MILLENIUM'S END 150,00

MUTANT CHRONICLES (2nd Ed) 209,00

MUTANT CHRONICLES 236,55
- La confrérie 141,55
- Impérial 141,55
- Manuel du franc-tireur 114,00
- Capitol 132,05

NEPHILIM 223,00
- Ecran 95,00
- Le Lion Vert 70,00
- L'Atalante fugitive 70,00
- Les mystères 115,00
- La Dame de 11 Heures 70,00
- Magie 70,00
- Alchimie 70,00
- Kabbale 70,00
- Archives de St-Armand 114,00
- Le Livre Noir 70,00
- Arthuriades 179,55
- Hermes Trimegiste N°5 35,00
- Arcanes : L'Empereur 35,00
- Arcanes : Le Chariot 35,00
- Arcanes : L'ermite 35,00
- Arcanes : Roue de la Fortune 35,00
- Arcanes : Le Pendu 35,00
- Arcanes : La Mort 35,00
- Arcanes : La Tempérance 35,00
- Arcanes : Le Diable 35,00
- Arcanes : La Maison-Dieu 35,00
- Arcanes : L'Etoile 35,00
- Arcanes : La Lune 35,00
- Arcanes : Le Soleil 35,00
- Arcanes : Le Jugement 35,00
- ➤Arcanes : Le Monde 35,00
- ➤Arcanes : Le Mat 35,00
- L'Apprenti 85,00
- Les Rose-Croix 170,05
- L'assemblée du Seuil 170,05
- Les Akasha 121,60
- ➤Loa (campagne Vaudou) 198,55

NIGHTLIFE 139,00

NIGHTPROWLER 255,55
- Ecran 104,00
- Aventures à Samarande 132,05
- Atlas de Samarande 170,05
- Aventures à Samarande II 132,05
- Mémoires de Sang 132,05

NIGHTBANE 140,00

NINJA & SUPERSPIES 109,00

NOIR RPG 185,00

OVER THE EDGE (2nd Ed.) 155,00

PANDEMONIUM 139,00

PALLADIUM (Revised) 175,00

PARANOÏA 160,55
- Ecran 69,00
- Pressez les oranges 37,05
- Envoyez les clones 46,55
- Les clones dans l'espace 46,55
- Blues en jaune de la boite noire 51,30
- On ne vit que six fois 60,80
- Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
- Complexités complexe alpha 68,40
- L'ordinateur frappe toujours... 106,40
- Pour une poignée de lasers 49,40
- Visite guidée du secteur DOA 147,25

PARANOÏA (5 th Ed.) 159,00

PENDRAGON 235,60
- Ecran 84,00
- Chevaliers Aventureux 199,50
- Sang et luxure 136,80
- L'enfant roi 199,50
- Merlin 94,05
- Le roi spectre 136,80
- Au-delà du mur 136,80
- Montagnes sauvages 136,80
- Noblesse Oblige 136,80

POLARIS N.D
- Ecran 104,00
- Carte Polaris 85,00
- Guide des Profondeurs 94,05
- Pirates 119,70
- Dossier Confidentiel 56,05
- Equinoxe 132,05
- Kit de Survie 122,55

PROVIDENCE 209,00

RÊVE DE DRAGONS 190,00
- Le secret de Muiringhen 70,00
- Un rêve en Boldzarie 70,00
- L'oeuf de Psiluma 70,00
- Du voyage et des voyageurs 115,00
- La dame des songes 70,00
- Poussière d'étoiles 70,00
- Château Dormant 70,00
- La ballade de Harpsichore 70,00
- L'Unirêve 159,00
- Trois reflets d'anciens rêves 161,50

ONIROS 171,00
- Ecran Oniros 48,00

RIFTS 175,00

RIFTS hardbound edition 230,00
- • *Rifter #3* 55,00

ROBOTECH 85,00

ROLEMASTER - COMBATS 68,40
ROLEMASTER - PERSON. 102,60
ROLEMASTER - SORTS 119,70
- Ecran Rolemaster 68,00
- Créatures & trésors 133,00
- Rolemaster Compagnon 2 139,00
- Rolemaster Compagnon 3 119,70
- Rolemaster Compagnon 4 111,15
- L'horreur d'Orgillon 68,00
- Compagnon du Combattant 128,25
- Compagnon du Mage 145,35
- Compagnon VII 140,60
- Compagnon de l'Oriental 111,15
- *STANDARD RULES* 189,00
- *BASICS BOX SET* 210,00
- *STANDARD SYSTEM* 409,00
- • *Mentalism Companion* 125,00

• ***RUN OUT OF THE GUNS*** 199,00

RUNEQUEST 235,60
- Ecran 84,00
- Les Dieux de Glorantha 199,50
- Monts Arc en Ciel 133,00
- Genertela 199,50
- Les ruines hantées 84,00
- Les Guerriers du Soleil 199,50
- Le roi de Sartar 160,55
- Sous le signe du chaos 136,80
- Le maitre des runes 216,60
- La voie du sabre 216,60
- Dorastor 199,50
- Trolls 208,05
- *Tales of the Reaching Moon #17* 39,00
- *The fortunate succession* 209,00
- *The glorious reascent of Yelm* 209,00
- *Ye book of tentacle* 109,00
- *The Entekosiad* 209,00

SCALES 208,05
- Ecran 94,05
- Politique 132,05
- Technologie 132,05
- Magie 132,05

SHAAN 189,05
- Le livre des Shemes 94,05
- Ecran 104,00
- Les Humains 122,55
- Archéos 56,05
- Edenia 56,05
- Résistance 122,55
- • Fange 56,05

SHADOWRUN 236,55
- Mercurial 84,00
- Samouraï des rues 139,00
- Ecran shadowrun 63,00
- Guide de Seattle 189,05
- Le grimoire 160,55
- Guide Néo-anarchiste 170,05
- Nations americaines d'origine 204,25
- Tirez sur le dragon 71,25
- Eclipse totale 71,25
- Le démon dans la bouteille 84,55
- La reine Euphoria 84,55
- Les voleurs de Narcopuces 94,05
- La dame de coeur 79,80
- Alerte rouge 103,55
- Elven fire 103,55
- Tir Tairngire 204,25
- Des pourris et des ombres 94,05
- Chiens de Guerre 141,55
- Témoin Oculaire 103,55
- France 156,75
- Metacréatures Européennes 182,40
- Réalités Virtuelles 2.0 204,25

SHATTERZONE 210,00

SOIRÉE ENQUÊTE
- Série Noire à l'Encre Rouge 74,10
- Cinq Cadavres à la Une 93,10
- Dieu est mort 93,10
- OVNI Soit qui mal y pense 114,00
- L'ivresse des profondeurs 114,00
- Les salauds se cachent... 114,00

SPECIES WORLD BOOK 175,00

STAR WARS, Ed. Révisée 246,05
- Ecran Nelle Edition 84,55
- Le guide de l'empire 113,05
- Le guide de l'alliance 132,05
- Manuel du général Craken 80,75
- Manuel du maitre de jeu 114,95
- Guide de la trilogie 179,55
- Cargos interstellaires 129,20
- Fragment de la bordure extér. 103,55
- Guide de l'héritier de l'empire 151,05
- Shantipole 56,05
- Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
- Bataille du soleil d'or 62,70
- Outre Espace 64,60
- Pluie d'étoiles 64,60
- Les récupérateurs 64,60
- Le domaine du mal 71,25
- L'étoile de la mort 93,10
- Les coordonnées d'Isis 71,25
- Crise dans la cité des nuages 75,05
- Meurtre ds la cité des profon. 71,25
- L'enlèvement de crying... 75,05
- Supernova 129,20
- Eclaireurs 129,20
- Les étoiles jumelles de Kira 103,55
- Morts ou Vifs 103,55
- La Bataille des Jedi 165,30
- • Darkstryder 236,55
- *Alien encounters* 160,00
- *Alliance intelligence reports* 95,00
- *Black ice* 70,00
- *Cracken's rebel operatives* 95,00
- *Crackens threat dossier* 125,00
- *Creatures of the galaxy* 105,00
- *Cynabar's fantastic : Droids* 95,00
- *Dark empire sourcebook* 175,00
- *Dark stryder : end game* 125,00
- *Fantastic technology* 95,00
- *Far orbit : pirates & privateers* 155,00
- *Flashpoint : brak sector* 105,00
- *Galaxy # 10 : Bounty hunters* 125,00
- *Galaxy #11 : criminal...* 105,00
- *Galaxy # 12 : Aliens* 105,00
- *Galaxy # 2 : Vavin & Bespi* 105,00
- *Galaxy # 4 : Alien races* 105,00
- *Galaxy # 7 : Mos Eisley* 105,00
- *Galaxy #1 : a new hope* 105,00
- *Galaxy # 3 : empire strikes back* 105,00
- *Galaxy #5 : return of the Jedi* 105,00
- *Gorath : slave of the empire* 105,00
- *Han Solo & the corp. sector* 140,00
- *Heroes and rogues* 125,00
- *Hideouts & stronghold* 155,00
- *Hives of scum and villainy* 115,00
- *Imperial double cross* 65,00
- *Kathol rift* 105,00
- *Mission to Lianna* 75,00
- *No desintegrations* 95,00
- *Operation Elrood* 95,00
- *Otherspace II* 70,00
- *Personal Gear : Fantastic Tech.* 119,00
- *Pirates and privateers* 110,00
- *Planet of the mists* 75,00
- *Planets collection* 175,00
- *Planets Guide-Shadows of the E* 90,00
- *Planets of the galaxy vol. 3* 115,00
- *Platts smugglers guide* 115,00
- *Platts Starport guide* 175,00
- *Player's guide to Tapani* 79,00
- *Riders of the maelstrom* 65,00
- *Scoundrel's luck* 99,00
- *Secret of the sisar run* 95,00
- *Shadows of the Empire* 139,00
- *Stock ships* 105,00
- *SW Adv. journal #1, 8, 9 ou 10* 84,00
- *SW Adv. journal #2, 3, 5 ou 7* 75,00
- *SW Adv. journal #11, 12 ou 13* 75,00
- *SW Adv. journal #4, 4, 14 ou 15* 79,00
- *Tapani sector* 95,00
- *The Black Sands of Socorro* 115,00
- *The game chambers of questal* 75,00
- *The Jedi academy sourcebook* 155,00
- *The Kathol Outback* 94,00
- *The Rebel Specforce handbook* 125,00
- *The Thrawn Trilogy sourcebook* 150,00
- *Truce at Bakura* 139,00

SUPERBABES - FEMFORCE 150,00

TALES FROM THE CRYPT 210,00

TANK GIRL 140,00

TEEN. FROM OUTER SPACE 115,00

TEENAGE MUTANT NINJA T. 85,00

THE WORLD OF ADEN 130,00

THEATRIX 140,00

THE EVERLASTING 209,00

THE MEN IN BLACK Boxed 139,00

THOAN 280,25
- Ecran 84,00
- Arwoor 179,55

TOON 151,05
- Ecran 138,00
- Silence on Toon 119,70

TORG 265,00
- L'empire du Nil 151,05
- La cyberpapauté 189,05
- Aysle 160,55
- Grimoire pratique de Pixaud 113,05
- Le Japon technologique 160,55
- Le calice des possibilités 90,25
- La cité éternelle 90,25

TRAVELLER (Softback) 189,00

TRAVELLER : THE NEW ERA 189,00

• ***TRIBE 8*** 199,00
- • *Weaver screen & assistant* 119,00

TRINITY (AEON) 165,00
- *Hidden Agendas : Screen* 89,00
- *Descent into Darkness* 95,00
- • *Passage Through Shadow* 95,00
- *Luna Rising* 109,00
- *Technology Manual* 95,00
- *Field Report : Extrasolar Colonies* 29,00
- • *America Offline* 109,00

TWILIGHT 2000 (2nd Ed.) 175,00

USAGI YOGIMBO 109,00

VAMPIRE 188,10
- Ecran 60,00
- Les liens du sang 69,00
- Guide des joueurs 171,00
- Chicago by night 162,45
- Manuel du conteur 145,35
- Milwaukee by night 128,25
- Succubus club 149,00
- Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
- Le livre du clan Toréador 102,60
- Le livre du clan Brujah 102,60
- Le livre du clan Gangrel 102,60
- Le livre du clan Tremere 102,60
- Guide des joueurs du Sabbat 153,90
- ➤Livre du Conteur du Sabbat 145,35

VAMPIRE (2nd ed.) 175,00

AGE DES TÉNÈBRES 196,65
- Ecran Age des Ténèbres 85,00
- Livre des secrets du conteur 119,70
- Liber Constantinopolis 136,80
- Livre du clan Cappadocian 102,60
- Guide des joueurs 162,45

VAMPIRE : THE DARK AGES 169,00
- *Dark Ages Companion* 119,00
- *Liege, Lord & Lackey* 79,00
- *Libellus Sanguinis* 89,00
- • *Son of the Dragon* 89,00

VOTOMS 175,00

WARHAMMER 189,05
- *P.e.r.s.o.n.n.a.g.e* 93,00
- Premier companion 113,05
- Mort sur le Reik 151,05
- Middenheim 113,05
- Guide des Dragons 136,80
- Guide des Sombres Séides 136,80

Lidless Eye Starter 55,00
- *Booster* 16,00
- *Against the Shadows* 19,00
- *The White Hand* 19,00
- *Player's Guide* 95,00
- *Maps* 105,00
- *The Wizards Casual Comp.* 49,00
- *The Lidless Eye Companion* 59,00
- *Lidless Eye Player Guide* 82,00

Wizards Two Players 139,00
- *Long Expected Party* 70,00
- *Wizards Challenge Deck* 79,00

SPELLFIRE
- Starter 74,00
- Booster 20,00
- *Starter (2nd or 3rd Ed.)* 69,00
- *Booster (1st Ed.)* 12,00
- *Ravenloft* 12,00
- *Dragonlance* 17,00
- *Underdark* 17,00
- *Runes and Ruins* 17,00
- *Powers* 17,00
- *Birthright* 17,00
- *Draconomicon* 17,00
- *Night Stalkers* 17,00
- *Reference Guide II* 130,00

STAR TREK 59,00
- *Booster* 18,00
- *Alterna Universe* 20,00
- *Q-Continuum* 20,00
- *First Contact* 18,00
- *Deep Space Nine Starter* 79,00
- *Deep Space Nine Booster* 19,00
- *Tournament Sealed Deck* 149,00

STAR WARS (1st Edition) 45,00
- *Booster (1st Edition)* 20,00
- *Hoth* 20,00
- *Dagobah* 17,00
- *Cloud City* 17,00
- *Jabba's Palace* 17,00
- *Tournament Sealed Deck* 149,00
- • *Second Anthology* 235,00

***TRUTH X

qu'en « un seul livret, il donne aux joueurs le meilleur des jeux de rôle et des jeux de figurines ». Ouais… Si « le meilleur », c'est des millions de tableaux, des niveaux, des elfes, des nains, des squelettes, des hommes-lézards et des listes d'armées, l'objectif est atteint ! Soyons gentils : disons que si ce truc était sorti il y a vingt-cinq ans, juste avant Chainmail, il aurait représenté une révolution. Mais en 1998, il sent un peu le moisi.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *No Man's Land* (paru) est un court scénario qui se déroule sur le front français en octobre 1918. Le décor est apocalyptique et le scénario ultra-violent. L'histoire est honnête, même si elle ne casse pas trois pattes à un shoggoth. A la limite, l'intrusion des inévitables adorateurs maléfiques est presque superflue : rien qu'en gérant les aspects « normaux » du décor, il y a de quoi trucider les personnages en cinq minutes chrono. On attend pour… dans un certain temps *Before the Fall*, un recueil de scénarios centrés sur la charmante bourgade d'Innsmouth au temps de sa splendeur.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Mekong Dominion* s'est beaucoup fait attendre, mais il est arrivé.

● **Tactical Combat Box Set** : Le jeu est arrivé, avec tout ce qu'il faut pour simuler des batailles dans l'univers d'Heavy Gear. Dissection dans notre prochain numéro. *Northern Guard*, son premier supplément, contient 125 pages de listes d'armées et de plans de robots géants.

● **Tribe 8** : Le jeu est arrivé, et Cedric Littardi y jette un Coup d'œil illuminé p. 16.

FASA

● **Shadowrun** : La troisième édition est arrivée (voir p. 71). On attend toujours *Renraku Arcology : Shutdown* et *New Seattle*, mais ce n'est plus qu'une question de jours.

● **Earthdawn** : Fasa laisse tomber cet excellent jeu pour cause de ventes insuffisantes. Du coup, il n'est pas certain que l'on verra *Dragons*… du moins tant qu'un repreneur ne se sera pas manifesté.

Hero Games

● **Champions** : *San Angelo* est là. Et c'est une excellente surprise. En 250 pages, on a droit à une visite guidée complète de la ville imaginaire de San Angelo, en Californie. Les super-héros

n'y occupent qu'une poignée de pages, car la ville leur vole la vedette, et de très loin ! San Angelo est remarquablement détaillée, très intéressante, et toutes ces infos feront aussi plaisir à un Gardien des arcanes qu'à un Conteur… ou à n'importe quel amateur de travail (très) bien fait. Mon conseil : si vous avez besoin d'une ville contemporaine imaginaire, achetez *San Angelo*. Laissez tomber les clowns costumés, changez les détails qui y font référence et utilisez le reste.

Hogshead Publishing

● **The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen** est arrivé, Coup d'œil p. 16.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Lifeweb* est sur les rails : il s'agit du premier volet d'une trilogie de scénarios intitulée *War in the Heavens*. On l'espère d'ici fin septembre…

● **Noble Armada** : Ce jeu de guerre avec figurines est paru, pas très inspirant, et sera critiqué dans notre prochain numéro.

ICE

● **Rolemaster** : *Mentalism Companion* est là, et ICE se dévergonde : il y a à peine 30 pages de listes de sorts et seulement quatre nouvelles professions ! Le reste de ce gros livret est occupé par des considérations plutôt bien faites sur l'astrologie, les tarots, les mille et une méthodes de divination, la théorie et la pratique de l'illusion. Bref, un tas de choses qui, dans un autre jeu, seraient qualifiées de « background ».

● **Run out the Guns** : Cette grosse boîte est la tentative d'ICE pour proposer un jeu d'initiation. Serge Olivier l'abat sans sommations p. 18.

Last Unicorn

● **Star Trek : The Next Generation** : Le jeu est là, et l'enseigne de vaisseau Philippe Rat vous fait la visite pp. 68-69.

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : *Mortal Coils* est un recueil de huit très bons scénarios, voir p. 22. *Eyes Only, vol. 1 : Machinations of the Mi-Go* est un supplément à Delta Green. Le contenu de ce petit livret moche mérite le détour : c'est une compilation de tout ce qu'on a pu lire sur les fungis de Yuggoth dans la littérature lovecraftienne et les suppléments de L'appel de Cthulhu. En prime, il y a une masse d'infos pour Delta Green. 50 pages de bonheur et de champignons plutoniens…

Peregrine

● **Bob, lord of Evil** : Fabrice Colin, qui fait preuve d'un goût irrépressible pour le kitsch américain, s'extasie sur ce jeu p. 18.

Pharos Press

● **Lace & Steel** : Tiens, encore un petit jeu récupéré à la GenCon qui n'arrivera en France qu'à deux ou trois exemplaires. Et contrairement à Shades of Heroes et à Fantasy Legend, c'est un peu dommage ! *Lace & Steel* se passe dans un XVII[e] siècle alternatif peuplé de centaures, de harpies, de satyres et autres bestioles improbables. Des règles bien pensées, de l'aventure à grand spectacle, des duels au petit jour, des histoires d'amour qui finissent bien, des dessins mignons tout plein… Bref, un bon jeu !

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *Heart o'Darkness* est là et plutôt mieux que la plupart des scénarios de Pinnacle, avec son pénitencier, son révérend hystérique et ses démons… La fin de la trilogie, *Fortress o'Fear*, devrait arriver bientôt. *Tales of Terror : 1877* est paru, tout comme *City o'Gloom*. Tous deux sont critiqués par Matthieu « moi, c'est avec deux t » Balay pp. 20 et 22.

● **Hell on Earth** : Le petit frère irradié de Deadlands est là. Christian Cirri, notre Mad Max à nous, le débite p. 70.

Pulsar Games

● **The Blood of Heroes** : Décidément, les super-héros reviennent à la mode. Après les gros éditeurs, les petits s'y mettent aussi ! *The Blood of Heroes* est un gros livre de 350 pages assez denses, qui fera très plaisir à tous les collectionneurs de France, de Navarre et de Savoie, et que les joueurs normaux peuvent fuir sans complexe. Dommage : le système de règles tourne sans problème (il a déjà servi à quelques jeux de Mayfair Games), il y a plein de pouvoirs rigolos, un clone de Fatalis rebaptisé le Baron (parfois avec deux r, c'est dire s'il est vil et fourbe !). Mais en contrepartie, il faut supporter des illustrations immondes, une maquette moche et une pelletée de fôtes d'orttograf qui, en anglais, ne simplifient pas la lecture.

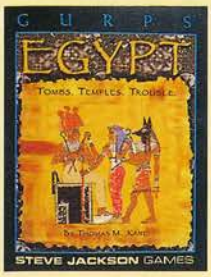
ProFantasy

● **Campaign Cartographer 2** : Les utilisateurs de PC vont être contents : *CC2* leur propose, en un CD-Rom, tout ce qu'il faut pour créer des cartes, des plans de donjons, des blasons… bref, de quoi se simplifier considérablement le travail lorsqu'on crée un monde. Il semble que ce soit bien. C'est du moins ce que pensent les bonnes gens de TSR, qui ont annoncé qu'une partie de ce logiciel serait intégrée au deuxième *CD-Rom AD&D*, à paraître en octobre. On le teste et on en reparle au prochain numéro.

Ronin Publishing

● **Feng Shui** : Dædalus, le premier éditeur de *Feng Shui*, étant en coma dépassé, Ronin reprend le flambeau avec *Blood of the Valiant*. Le fan d'arts martiaux y trouvera tout ce qu'il a toujours rêvé de savoir sur la Chine décadente des années 1850, les méchants Anglais vendeurs d'opium, les moines shaolin… Bref, plein de bonnes choses !

Coup de projecteur



GURPS EGYPT

Faire tenir trois mille ans d'histoire et leur application en jeu de rôle en une grosse centaine de pages fait partie de ces exercices pour kamikaze que seul Steve Jackson arrive à imposer à ses employés. Et, comme à chaque fois, le kamikaze de service s'en sort plus qu'honorablement. Des premiers rois légendaires à Cléopâtre, en passant par Ramsès II, Akhénaton et tous les autres, on survole l'Égypte, sa culture, ses dieux, ses guerres, le tout assaisonné d'une généreuse dose de vie quotidienne. Tout cela est solidement documenté, avec juste assez de petites touches hollywoodiennes pour devenir intéressant et jouable (parce que joué purement historique, tout ça serait d'un triste! Travailler dans les champs, construire la pyramide du pharaon, se faire manger par un crocodile… Il y a plus exaltant). Personnellement, pour le moment, je n'ai pas envie de jouer dans l'Égypte ancienne. Mais ça ne m'empêchera pas de l'utiliser : l'Égypte et ses dieux jouent un rôle dans *Cthulhu*, dans *Nephilim* et dans le Monde des Ténèbres. Et on a toujours besoin d'un petit guide documenté pour ne pas dire trop de bêtises. T.L.

Disponible, 128p., 150 F environ.

R. Talsorian Games

● **DragonBall Z** : Comme disait ma grand-mère, qui savait faire preuve d'un solide bon sens : « Pas de nouvelles, pas de nouvelles. »

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Discworld* est arrivé pour la GenCon. Il n'y a rien à changer à la critique de notre dernier numéro, sauf que les illustrations sont de toute beauté. Vraiment. Magnifiques. Somptueuses. Et drôles. *Gurps Egypt* est là, voir ci-dessus. *Gurps Traveller* est sur la rampe de lancement. Les dernières infos venues du centre de contrôle d'Austin parlent d'un envoi chez l'imprimeur le 14 septembre… ce qui correspond à une arrivée en France dans la première quinzaine d'octobre.

● **In Nomine** : *Fall of the Malakim* est une aventure, avec en plus la description d'un Los Angeles aux mains des démons. Il est arrivé et, comme de coutume, cela intéressera la poignée de merles blancs qui, de ce côté-ci de l'Atlantique, sont assez pervers pour jouer à l'In Nomine américain.

TSR

● **Alternity** : *Alien Compendium* est là et plein de bestioles diverses, allant du gros méchant alien plein de dents au gentil Ewo… pardon, au gentil ours en peluche d'un mètre de haut. A signaler aussi un truc qui semble issu du croisement entre un porc-épic et un beholder myope (forcément myope, sinon il ne se serait pas intéressé au porc-épic). Comme tout le reste d'Alternity, c'est du sérieux, du construit, voire du bétonné, mais ça délire assez peu. La même réflexion vaut pour *Arms & Equipment Guide*, avec sa couverture en relief très classe. Conformément à la tradition, ▷

Nouveautés,
Conseils, Choix

Les Contrées du Jeu

Jeux de rôles
Jeux de société
Jeux de réflexion
Wargames
Figurines
Cartes

Salle de jeu et d'échange
Démos

Cathy et Dom vous accueillent du Lundi au Samedi de 10h à 19h.

6 rue Beyle Stendhal
GRENOBLE
04.76.54.48.93
Accès tram Verdun

il contient un bon tiers d'armes, le reste étant partagé entre les ordinateurs, les gadgets et quelques véhicules. Enfin, *Dataware* (bientôt) est le supplément rêvé pour tous ceux qui veulent injecter une dose de cyberpunk dans leurs parties. Plus étrange, il contient tout ce qu'il faut pour jouer un robot.

● **AD&D** : *Return to the Tomb of Horrors* est paru et Pierre Rosenthal y consacre un Coup de projecteur ci-contre. *Master of Eternal Night*, la suite de *A Darkness Gathering*, est plein à craquer de méchants mind flayers bien décidés à éteindre le soleil. Rigolo sans plus.
AD&D Core Rules CD-Rom 2.0 sort en octobre, incluant tous les Player's Option ; il permet de créer rapidement des personnages.
En octobre débarque *A paladin in Hell*, une aventure qui annonce franchement la couleur. C'est un donj'grosbill destiné à un groupe d'aventuriers niveau 15-20 bardés d'objets magiques hyper-puissants. Les auteurs avouent que lors des tests, les personnages ont été créés avec 1 800 000 XP chacun… et comme ce n'était pas assez, ils ont fini par les passer à 2 250 000 XP. On envisage d'y faire jouer Mongol et Gotha, mais sans les prévenir.

● **Birthright** : On est sans nouvelles de la 2e édition de cet excellent univers. Elle aurait dû arriver pour la GenCon, mais elle se fait désirer.
Du coup, pour *The Book of Regency*, la date de sortie devient « comme Birthright 2, mais +1 mois ».

● **Forgotten Realms** : *Villain's Lorebook* est là, bien, et a son Coup d'œil p. 20. *Empires of the Shining Sea*, un background, devrait être là très prochainement.

● **Greyhawk** : *Greyhawk : The Adventure Begins* complète très agréablement le *Player's Guide* paru le mois dernier. Avec les deux, un MJ même vaguement compétent a de quoi construire une campagne sur le monde de Greyhawk.

● **Planescape** : Kristoff Valla s'est aventuré dans *A Guide to the Etheral Plane* et nous a ramené un Coup d'œil que nous avons religieusement placé p. 22.

● **Ravenloft** : *Vecna Reborn* est un bon scénario qui met en scène l'abominable Vecna, un grand méchant dont les très vieux donjonneurs se souviennent avec émotion. Chassée de Greyhawk, exilée dans le monde de Ravenloft, cette chère vieille liche a pris quelques rides, est presque devenue une divinité, et continue à épouvanter les aventuriers. De toute façon, méchante liche, c'est un métier où il ne faut pas compter prendre une paisible retraite au soleil…

● **DragonLance Fifth Age** : *Citadel of Light* est là, et ressemble à tous les autres suppléments DragonLance depuis deux ans : un livret de background intéressant, accompagné d'un scénario mal fichu, bancal et dirigiste. Quand est-ce que Weiss et Hickman reprennent tout ça en main, qu'on ait enfin de beaux scénarios bien construits, intéressants et dirigistes ?
The Bestiary (sans doute déjà là) est, oh ! surprise, l'équivalent DL d'un Monster Manuel, avec 280 pages de bestioles, allant du babouin géant au zombie. Comme s'il n'y avait pas assez à faire avec les dragons…

● **Marvel Super Heroes** : Le jeu est là, et il n'y a rien à ajouter à la critique du dernier numéro. *X-Men Rooster* (un guide plein de super-héros) et *Who Goes Here ?* (une aventure) devraient être en route pour les boutiques.

Visionnary Entertainment Studio

● **The Everlasting** : Tremblez, car après *The Book of the Unliving*, voici venir *The Book of Light*, le deuxième volet de la série Everlasting ! Pour ceux qui n'ont pas suivi le premier épisode, Everlasting est au Monde des Ténèbres ce que les sardines à l'huile et le Perrier sont au caviar et au champagne. En vrac et dans le plus grand désordre, *The Book of Light* permet de jouer des anges, des démons, des dieux mineurs, des chevaliers du Graal, des loups-garous contagieux… Comme chez Jules-de-chez-Smith-en-face, tout ce petit monde est divisé en clans, avec ses pouvoirs spécifiques et son propre vocabulaire plein de latin de cuisine, sans oublier les terribles Majuscules Mal à ProPos. C'est verbeux, confus, parfois chiant, mais il y a de bonnes idées de temps en temps. D'accord, elles viennent souvent tout droit de l'In Nomine américain ou du Monde des Ténèbres, mais bon…

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : Initialement annoncée pour Halloween, la *troisième édition* sera là en même temps que ce Casus. Tristan Lhomme, le quatorzième Antédiluvien, vous dévoile ses secrets pp. 32-33. Elle sera suivie à brève échéance de *Revelations of the Dark Mother*, un petit livret de background sur Lilith (début octobre), et d'une nouvelle version de l'écran accompagnée d'un livret d'aides de jeu (novembre, voire avant).

● **Vampire – The Dark Ages** : *Transylvania Chronicles II : Son of the Dragon* est une réussite, dans un genre mineur. La documentation historique est bien, les scénarios moins… mais il y a quand même une idée rigolote : laisser des PJ-vampires âgés de trois siècles prendre sous leurs ailes de chauve-souris un mortel peu commode, un certain Vlad Dracula.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Hengeyokai* est là, voir le Coup d'œil p. 18. *Wendigo Tribebook* (paru) est plein de neige et d'Indiens aux noms peu familiers. Il complète – enfin ! – la série des clanbooks.

● **Werewolf – The Wild West** : *Wild West Companion* est là, agréable à lire mais strictement réservé au fan… pardon, aux fans, de Wild West. Enfin pour eux trois.

● **Mage – The Ascension** : *Song of Science* est la réédition en un seul gros bouquin de *Virtual Adepts*, de *Son of Ether* et d'*Order of Hermes*. *Digital Web 2.0* est une refonte intégrale du supplément paru en français sous le titre « La toile digitale » (octobre).

● **Mage – Sorcerers Crusade** : *Bygone Bestiary* est là et Tristan Lhomme, éleveur de vaches volantes, en parle p. 22.

● **Wraith – The Oblivion** : *Renegade* est là, avec tout ce qu'il faut pour jouer des fantômes qui rêvent de faire la révolution. Bon sans plus.

● **Changeling – The Dreaming** : *Inanimae* est assez laid et plein de nymphes, d'ondines et autres courants d'air affublés de noms idiots. Fabrice Colin, citoyen d'Arcadie, en parle p. 20.

● **Trinity** : *Passage through Shadows* est un honnête scénario qui prolonge agréablement la campagne amorcée par *Descent into Darkness*. *America Offline* est un gros guide sur ce qui reste des États-Unis. Il est déjà là. *Alien Races*, un minuscule livret de background, est attendu pour octobre.

● **Battleground** est arrivé, ce qui nous a permis de compléter l'énorme carton de jeux de guerre avec figurines que l'on a envoyé à notre spécialiste pour test et dissection. On en reparle dans le n° 117.

Coup de projecteur

Return to the Tomb of Horrors

Tomb of Horrors est un « donjon » mythique, créé par Gary Gygax pour faire souffrir du PJ de haut niveau, à base de quelques monstres mais surtout de pièges retors. La bonne idée de cette aventure était de présenter les pièces par des dessins que l'on montrait aux joueurs (principe repris dans notre HS n° 22, merci G.G.). *RttToH*, par Bruce Cordell, est une boîte qui contient tout un fac-similé de l'aventure originale, un nouveau livret d'illustrations et surtout un gros livre souple qui présente la nouvelle aventure. Le module original y joue le rôle de la mince tranche de jambon autour de deux énormes morceaux de pain épicé.
Attention, les PJ en dessous du 13e niveau et non bardés d'objets magiques ne survivront pas. Aux pièges mortels viennent s'ajouter les voyages interplanaires, les distorsions de magie et surtout, des monstres vicieux et pervers qui réagiront enfin aux attaques des PJ. Adeptes du storytelling, passez votre chemin. Exterminateurs de monstres, à vos marques… P.R.

Disponible, 220 pages, environ 230 F.

Hot Line
01 45 87 28 83

E.Mail
oeufcube@micronet.fr

l'Œuf Cube®

CLASSIC

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

CYBER

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

OUVERT 7 JOURS SUR 7

10h15 à 19h30 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches

JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

TOUTES LES NOUVEAUTÉS AUX PRIX LES PLUS BAS

Star Trek
DEEP SPACE NINE

Magic ©&™ Wizards of the Coast
URZA SAGA • Starter & Booster
PORTAL II • VF
XENA - WARRIOR PRINCESS

Rage
Star Wars
L5R

Vente de cartes Magic à l'unité !

Toutes les éditions : plus de 50.000 cartes disponibles !
également en VPC !

LA VPC L'OEUF CUBE

par courrier, par tél.
par minitel, par e.mail
livraison en colissimo : 35F
gratuit à partir de 500F de commande

de -5% à -10% sur Tout !

TRS - WHITE WOLF - FASA - WEST END GAMES
L5R (VF en septembre) DEADLAND...
et beaucoup d'autres JDR

DÉPÔT-VENTE OCCASION

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

-10%

sur tous GAMES WORKSHOP

3615 OEUFCUBE

Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic

prix et promotions valables jusqu'au 1er décembre 98

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 WARHAMMER, EN V.F.

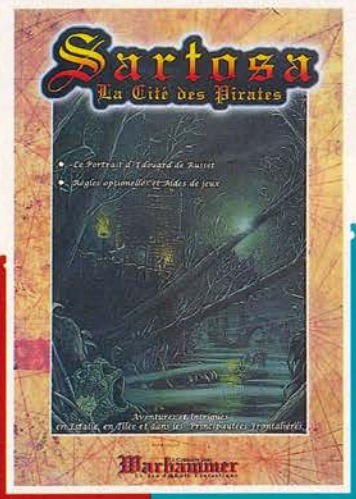
Sartosa

Pavillon noir sur Warhammer !

Dernière production du *Grimoire* (le prozine dédié à *Warhammer* JdR), *Sartosa* est impressionnant ! Près de 230 pages, des dessins à se damner, une couverture couleur, il n'a rien à envier à un produit professionnel (d'autant que d'anciens auteurs et illustrateurs de ce vénérable jeu y ont participé). Et le contenu est à l'avenant. Outre le plat de résistance, Sartosa, une sorte d'Île de la Tortue version Warhammer, on trouve la description de tout le sud du Vieux Monde : Tilée, Estalie, Principautés frontalières. Et en guise de dessert : la Lustrianie. On apprécie de voir enfin ces régions développées car les informations les concernant, tant dans le livre des règles que les suppléments, laissaient sur sa faim. Rien que pour ces précieux ajouts et précisions, *Sartosa* s'annonce indispensable. Ce qui ne doit pas occulter le reste de l'ouvrage consacré à cette fameuse île. La greffe des pirates sur le monde de *Warhammer* prend très bien. Mieux, cela ancre définitivement le sud dans une ambiance Renaissance qui tranche avec l'atmosphère médiévale du nord. C'est dépaysant et agréable à la fois. Quant au traitement, il est exhaustif et très correct. J'aurais juste préféré, à la place de la pléthore de PNJ (40 capitaines principaux et moult PNJ secondaires), plus d'informations sur les us et coutumes des pirates.

Sartosa offre donc un décor complet. Toutes les règles utiles sont abordées et des scénarios viennent compléter ce guide. Et même si une orthographe approximative rappelle par moments le côté amateur du produit, ce supplément mérite largement d'intégrer votre ludothèque.

Mathieu Reversé



Supplément français disponible auprès du Grimoire, 3 rue André Lenôtre, 49300 Cholet, pour 165 F (port compris).

POUR HYSTOIRE DE FOU, EN V.F.

Des recettes de la folie

Sous la couverture, un nouveau jeu !

Avertissement 1 : à cause de nos délais d'impression nous n'avons pas vu les illustrations de ce produit. Avertissement 2 : Je joue régulièrement à *Hystoire de fou* avec son auteur : je ne suis donc pas ce que l'on peut appeler « objectif ».

Cela dit, *Des recettes de la folie* est l'une des meilleures surprises jamais publiées pour un jeu de rôle. Il y avait *Hystoire de fou* avant ce supplément, il y aura dorénavant le « nouvel *Hystoire de fou* ». Dans le jeu de base, les personnages sont des contemporains qui voient leur monde basculer dans la folie, l'absurde et l'incongru, et essayent de revenir à la normalité. En schématisant à outrance, leurs délires sont de grosses hallucinations, pouvant certes être mortelles, et seule la folie permet de les contrôler un peu. Avec *Des recettes…*, Denis Gerfaud présente un univers parallèle, la Fédération Réaliste des Républikes Francofones (FRRF). Dans ce monde, entre *1984* et *Brazil*, la normalité rigoureuse est la loi, et les personnes étranges, ou pouvant modifier la « réalité », sont pourchassées (vous avez dit les PJ ?). De fait, les personnages deviennent des êtres exceptionnels, capables de percevoir et de voyager entre les réalités, et parfois même de déchirer le voile des apparences (presque du *Kult* !). Mais cela ne va pas sans mal, la folie rôde et on ne contrôle toujours pas ses actions comme on le voudrait. La présentation de la FRRF est un superbe moment de lecture, alliant informations importantes, conseils de jeu et touches d'ambiance sinistrement dosées. Bref, les remarques les plus défavorables sur ce jeu (son manque d'univers et d'explications) trouvent ici leurs réponses.

Des recettes de la folie propose aussi un écran de jeu, des règles additionnelles et une campagne. Les règles offrent de nouveaux moyens de sortir de la crise de folie, et un pouvoir permettant de voyager entre les réalités. C'est le passage un peu aride du supplément. Quant à la campagne, elle permet d'utiliser les nouvelles règles et de découvrir la FRRF, tout en gardant de longs moments de crises très « nonsense ». A signaler : la crise 4 amène une nouveauté dans la pratique même du jeu de rôle, que je recommande à tout amateur de « curiosités ».

En résumé, si vous avez déjà *Hystoire de fou*, ce supplément est totalement et absolument indispensable. Si vous n'avez pas encore cet excellent jeu de frappé tordu, procurez-vous *Des recettes…* en même temps.

Pierre Rosenthal

Un supplément pour le jeu de rôle *Hystoire de fou*, édité par Nestiveqnen. Auteur : Denis Gerfaud. Prix indicatif : 99 F.

POUR DEADLANDS, EN V.F.

Le Grand Labyrinthe

Un supplément « Big One »

Qu'on se le dise, la région la plus dangereuse de *Deadlands* est sans conteste la Californie. Ou plutôt ce qu'il en reste après qu'elle ait été ravagée par un tremblement de terre et des inondations. Il était donc logique que MultiSim traduise le supplément décrivant ce beau terrain d'aventure épique et politique, désormais appelé le Labyrinthe. Épique, car il regorge de monstres à pourchasser, de pirates à combattre, de grottes à explorer ou de mystères à élucider. Politique, car il abrite des substances rares : l'or, l'argent et surtout la roche fantôme qui déchaîne les passions de tous. Le Nord et le Sud s'y battent bien sûr, mais aussi les différentes tribus indiennes, Santa Anna aidé des Français, les seigneurs de guerre chinois immigrés, l'inquiétant révérend Grimme et son Église des Anges perdus.

Tout ce beau monde est décrit par un agent de la Pinkerton, avec une foule de détails intéressants. Mais le supplément ne s'arrête pas là puisqu'il propose les inévitables archétypes, des règles sur les navires et sur les arts martiaux. Ceux-ci sont particulièrement puissants et peuvent être rangés dans la catégorie pouvoirs spéciaux au même titre que la magie ou les pouvoirs des chamans.

Le marshall possède bien sûr sa partie, qui éclaircit certains des mystères distillés au fil du supplément. Au cas où il serait en panne de monstres, il dispose même d'un petit bestiaire supplémentaire. Un scénario, plutôt meilleur que la moyenne de ceux publiés, clôt le tout.

Pour le travail de traduction, le résultat est honorable, même s'il n'évite pas quelques écueils. Trouver des équivalences à l'argot américain n'est pas chose aisée, et le traducteur s'en sort quand même bien. On pourra toujours chipoter sur certaines illustrations franchement moches, mais cela ne constitue pas une excuse pour ne pas acheter l'un des suppléments les plus importants de la gamme *Deadlands*.

Matthieu Balay

Un supplément en français édité par MultiSim. Auteurs : Robin Laws, John Hopler. Prix : environ 220 F.

POUR GUILDES, EN V.F.

Le Guide de l'Aventurier

A boire et à manger pour la route

Le *Guide de l'Aventurier* est un fourre-tout qui renferme des informations utiles aussi bien pour les joueurs que pour les MJ. Le problème est que, comme c'est souvent le cas avec ce type de suppléments, on y trouve du bon et du nettement plus anecdotique.

Le livre I se consacre essentiellement à la vie de l'aventurier avant, pendant et après les guildes. Le chapitre qui détaille les fameuses académies qui forment les futurs guildiens est très bien et s'avère utile pour construire des backgrounds solides aux personnages. Des considérations variées sur les rapports entre les aventuriers et leurs guildes achèvent de rendre cette première partie passionnante.

Tout content, on attaque bille en tête les livres II et III et là, crac, c'est la dégringolade. Consacrés à la mer (vie à bord d'un bateau, ports…) et à la survie (armes, armures, plantes…), on se retrouve sous un flot bavard de considérations générales qui auraient grandement gagné à être réduites d'une bonne moitié. A un moment, devant un tableau de création aléatoire de plantes, je me suis cru dans un supplément *JRTM* ou *Rolemaster*… Le joueur débutant ou paresseux trouvera tout de même des infos utiles, à condition de faire le tri.

La situation s'améliore nettement avec le livre IV qui s'intéresse aux innombrables difficultés se dressant devant les guildes qui souhaitent exploit… pardon, collaborer avec les autochtones pour rentabiliser au mieux les richesses disponibles. Tout ce chapitre est saupoudré des considérations machiavéliques du sieur Andrea de Valantino, ce qui lui donne un parfum de cynisme libéral tout à fait contemporain. Toujours en suivant les avis du sieur de Valantino, les personnages sauront aussi se faire une place de maîtres manipulateurs au Sénat. Enfin quelques tours supplémentaires et des éclaircissements sur l'art guildien viennent clore ce supplément globalement utile et intéressant malgré un évident déséquilibre.

Serge Olivier

Un supplément en français pour Guildes édité par MultiSim. Auteurs : Tristan Lhomme, Philippe Rat et Mehdi Sahmi. Prix : environ 170 F.

POUR DEADLANDS, EN V.F.

Le Livre des hucksters

Poker d'âmes ?

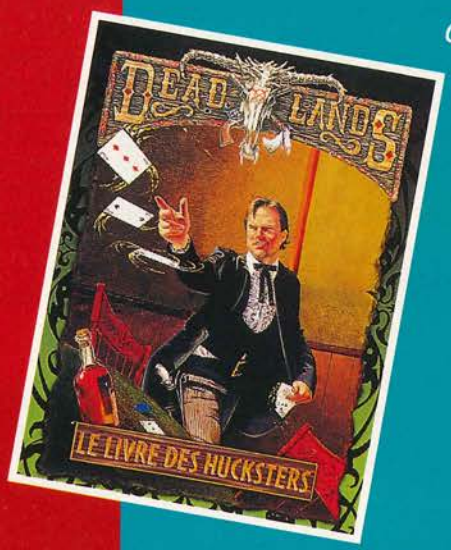
Vous savez jouer et vous avez de quoi miser ? Que diriez-vous d'intéresser un peu plus la partie ? Car après tout, le jeu de Hoyle n'est pas fait pour les petits joueurs et il faut savoir miser gros pour devenir un huckster digne de ce nom. *Le Livre des hucksters* va vous permettre de connaître tout ce qu'il faut pour avoir une petite chance d'y parvenir. De la théorie à la pratique, il vous apprendra les dures ficelles du métier. Tout y est ! Côté joueur, vous aurez droit à l'histoire de Hoyle et de son légendaire *Livre des jeux*, un chapitre sur la création d'un huckster (avec de nouveaux atouts et handicaps), quatre archétypes et un nouveau type de personnage (l'ouragan). Viennent ensuite les tours de passe-passe qui ne sont que des sorts mineurs dont les effets sont plus pratiques que dangereux, le gros du supplément étant un paquet de sorts bien sentis. Après une petite mise en garde contre les réels dangers du métier et quelques reliques, votre huckster sera fin prêt à affronter les innombrables dangers du Weird West. Côté marshall, vous pourrez affiner votre gestion des contrecoups et leurs effets dévastateurs grâce à un nouveau tableau et quelques règles de plus. Enfin, vient un bon bout de background qui pourrait bien servir de base à une grosse campagne.

Voilà un supplément de qualité, qui traite le sujet de façon intelligente et complète ; il se révélera vite indispensable aux joueurs qui désirent interpréter ce type de personnage et à tout marshall qui se respecte. Un bon point : son prix est inférieur à celui du *Livre des morts*. Mais c'est peut-être dû au scénario qui, bien qu'annoncé en quatrième de couverture, reste introuvable (rassurez-vous, vous ne loupez pas grand-chose).

Avec *Le Livre des hucksters*, *Deadlands* s'étoffe encore, démontrant qu'il est bien plus riche que ne le laissait présager le livre de base.

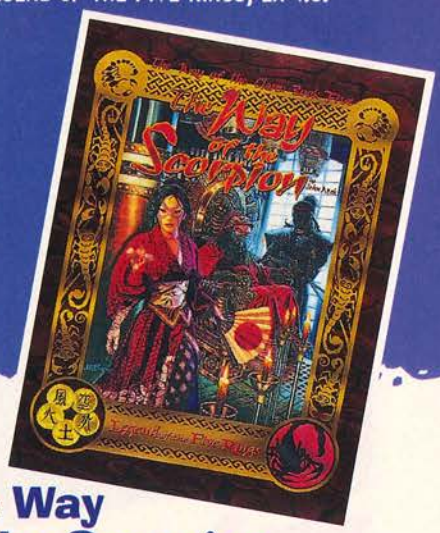
Christian Cirri

Errata : p. 28, la fin de la phrase pour le sort Volte-face est : « … reconnaisse pas. »



Un supplément en français édité par MultiSim. Auteur : John Goff. Prix : 155 F.

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



The Way of the Scorpion

Les salauds se justifient

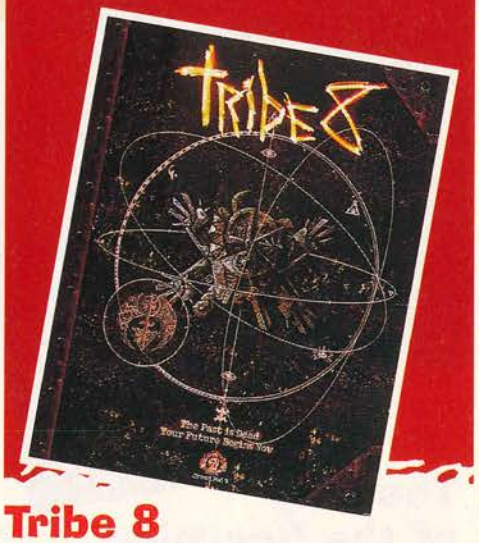
Dans l'empire de Rokugan deux dangers guettent le samouraï : le monde des Shadowlands et les Scorpions. Dans tous les suppléments parus à ce jour, les membres de ce clan sont présentés et agissent comme des ordures, ne reculant devant aucune bassesse pour faire triompher leur cause. Dans une société entièrement basée sur l'honneur et le paraître, il était difficile de comprendre comment ce clan, aussi notoirement hors la loi et antisocial, pouvait non seulement survivre mais également prospérer. Ce supplément démontre comment, au contraire, une société à ce point hiérarchisée, stratifiée et dans laquelle une erreur peut condamner au suicide, est justement la société idéale dont des êtres sans scrupules peuvent détourner les principes. Cinquième de la série sur les clans, c'est un des plus réussis car il explique, démontre et justifie l'existence des Scorpions, et arrive même à les rendre indispensables. Tout cela constitue une véritable apologie du cynisme et de la malhonnêteté, délicieuse à lire, qui peut être utilisée pour beaucoup d'autres jeux. Les règles de poison, déjà présentes dans *Honor's Veil*, sont reprises et modifiées. Un chapitre est consacré aux ninjas, mais il est en totale contradiction avec le livret de base. On ne saura donc toujours pas la vérité – si elle existe – sur les guerriers de la nuit, avant la parution de *Way of the Shadow* (à la fin de l'année). Cette contradiction avec ce qui est déjà paru n'est d'ailleurs pas unique et fait même l'objet d'un avant-propos de l'auteur, qui reconnaît que le livre de base contient certaines erreurs qui sont corrigées au fur et à mesure. Cet aveu ne fait qu'essayer d'excuser un des principaux problèmes de la gamme : le manque de cohésion et de ligne éditoriale. On sent au fil des parutions que les auteurs écrivent ce qu'ils inventent au fur et à mesure, sans toujours mesurer la cohérence générale.

Cela étant, faute avouée est à moitié pardonnée et *Way of the Scorpion* est le plus indispensable des suppléments sur les clans.

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité par Alderac Entertainment. Auteur : John Wick. Prix : environ 100 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.



Tribe 8

Belle apparition

Tribe 8 est le nouveau jeu de Dream Pod 9. Après son excellent *Heavy Gear*, l'éditeur canadien abandonne les méchas, mais reste dans l'univers futuriste.

Le background est présenté sous forme de témoignages recueillis auprès des habitants de Vimary, la dernière île peuplée par des humains. Ils racontent qu'un jour une race de monstres nommés les Z'bri ont envahi la Terre et massacré les gens, puis interné les survivants dans des camps. Là, un groupe de prisonnières ont réussi, lors d'un rituel, à contacter la « mère des mères » qui leur délégua huit « Fatimas ». Ces êtres aux formes mouvantes créés à partir de matières inertes et d'os incarnent chacun une valeur (la mort pour Baba Yaga, l'amour pour Magdalen…). Les Fatimas ont apporté aux humains la faculté d'utiliser l'énergie des rêves, la Sythèse, et les ont menés dans une lutte victorieuse contre leurs ennemis. Depuis, elles continuent à guider la vie des humains en leur dictant leurs préceptes d'organisation ; c'est ainsi que se sont formées les sept tribus. Mais certaines personnes se posent des questions sur la nature réelle des Fatimas et des Z'bri. Elles sont souvent excommuniées et rejoignent la huitième tribu, celle qui se réclame de Joshua, le seul Fatima de sexe masculin malheureusement sacrifié sur l'autel de la bataille finale contre les Z'bri.

Le système de jeu Silhouette a fait ses preuves de simplicité et d'efficacité, le produit est beau, les dessins sont d'une originalité rare, et on sent un important travail de rédaction qui vise à communiquer au lecteur l'ambiance mystique, étonnante pour un jeu nord-américain. Comme d'habitude, on nous laisse entrevoir plein de secrets et d'éléments cachés, et seule la sortie des suppléments nous permettra de mesurer l'étendue exacte du monde de Vimary. Mais là, aucune inquiétude à avoir de la part du prolixe Dream Pod 9.

Bref : un jeu qui vaut le détour et qui a le potentiel pour devenir indispensable.

Cedric Littardi

Un jeu de rôle en anglais édité par Dream Pod 9. Prix : environ 230 F.

UN JEU DE CONTE… DE COMTE… DE BARON… BREF, UN JEU, EN V.O.

The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen

Chapeau, mon cher baron !

Si vous êtes fan de Munchausen, lassé par *Il était une fois* ou désireux de trouver le chaînon manquant entre le conte et le jeu de rôle, ne cherchez pas plus loin ! Ce petit livret de 24 pages, entièrement rédigé par le baron de Munchausen dans les années 1790, est fait pour vous !

Le principe du jeu est simple : l'un des joueurs demande à un autre « racontez-nous donc, mon cher, comment vous avez… » (accompli quelque chose de parfaitement extravagant, et avec les quelques 250 exemples donnés dans le jeu, on a de quoi jouer pendant un petit moment). Le joueur raconte son histoire en cinq minutes maximum, puis propose un thème au joueur suivant. Lorsque tout le monde a parlé, on vote pour la meilleure histoire. Dans les règles avancées, on boit aussi pas mal, ce qui doit rendre les dernières histoires particulièrement croquignolettes.

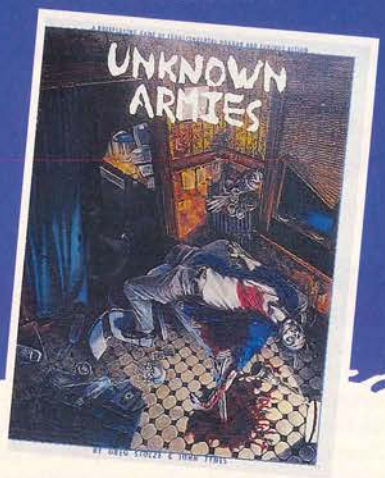
Comme à *Il était une fois*, il y a des règles pour gérer les interruptions et pour forcer le narrateur à introduire des événements dans son histoire, mais elles sont d'une légèreté diaphane. Tout se règle par un petit système de mises ou, au pire, par un duel (à pierre-papier-ciseaux).

Les gens d'Hogshead sont des purs. S'ils étaient normalement constitués, ils auraient réduit les règles à la page de récapitulatif de la fin, imprimé les débuts d'histoire sur des cartes à jouer-mais-pas-à-collectionner et mis tout ça dans une jolie boîte. Et surtout, ils auraient éviter de marquer « roleplaying game » sur la couverture, cette mention satanique étant assurée de faire fuir le public, comme chacun sait. Ils en auraient vendu de pleins camions, mais on aurait été privés de vingt pages de délire munchausenien, qui font tout le charme du jeu (ainsi que les illustrations de Gustave Doré).

Tristan Lhomme

Un jeu merveilleusement inclassable et adorablement francophobe (le jeu est écrit par le baron de Munchausen, qui est allemand, et publié par un éditeur anglais. A ce double titre, il n'arrête pas de s'essuyer les pieds sur les Français. En vérité, je vous le dis, l'Europe n'est pas faite…), édité en anglais par Hogshead Publishing. Prix : environ 60 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.



Unknown Armies

Gagne à être connu

Unknown Armies est un jeu de rôle d'horreur situé dans nos bonnes vieilles années 90, aux États-Unis, et plus spécifiquement dans le petit monde sordide des occultistes, magiciens, sorciers et autres satanistes. Pour vous situer le bébé, les personnages évoluent dans un décor moins démentque celui de *Conspirations*, plus adulte que celui de *Cthulhu*, moins gratuitement malsain que celui de *Kult* et (beaucoup !) moins prise de tête que celui de *Mage*.

Les personnages d'*Unknown Armies* ne sont pas obligatoirement sorciers. C'est une possibilité, mais on peut aussi envisager des investigateurs à l'ancienne, des agents gouvernementaux, une bande d'ados qui font joujou avec le spiritisme sans trop savoir où ils vont, etc.

Le système de jeu est simple. On y reconnaît sans peine un fond d'*Appel de Cthulhu* et une louche de *Conspirations*, le tout composant un cocktail simple et efficace, avec quatre caractéristiques, des compétences à inventer soi-même, des pourcentages… bref, rien de bien biscornu. Le système de combat, conçu pour être affreusement meurtrier, remplit parfaitement son rôle. Reste l'incontestable bijou que sont les règles de santé mentale. Elles sont originales, bien faites et beaucoup mieux pensées que celles de *L'appel de Cthulhu* – ce qui n'est pas un mince compliment !

Tout ce qui concerne la magie est bien vu, peut se comprendre en une seule lecture sans aspirine… et fait peur. Vu les sorts proposés, contrarier un magicien est généralement la dernière erreur à commettre. Mais rien n'est gratuit, et les magiciens payent leurs pouvoirs très cher. Ça tente quelqu'un de jouer un dispomancien (un magicien qui ne peut lancer de sorts que fin bourré) ou une pornomancienne (inutile de vous faire un dessin, je suppose) ? *Unknown Armies* est un bon jeu, riche, qui fera plaisir aux fans d'horreur désireux de changer de décor. Avec un minimum de postérité, il a le potentiel pour devenir un classique. Et en attendant, il peut servir de source d'idées pour les Gardiens des arcanes en mal d'inspiration.

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle d'horreur, édité par Archon Games. Auteurs : John Tynes et Greg Stolze. Prix : environ 200 F.

L'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy présente:

Les Joutes du Téméraire

Seconde convention nationale de jeux de rôles

En novembre, l'hiver sera proche. Alors, les Joutes ont décidé de s'associer aux Restos du Coeur et leur reverseront l'intégralité des bénéfices réalisés.
" On compte sur vous. "

31 Octobre et 1er Novembre au Palais des Congrès de Nancy

SAMEDI MATIN: 9h00

Tournoi Magic 1,5

SAMEDI APRES-MIDI: 14h00

In Nomine Satanis
JRTM
Deadlands
Coupe de France Stormbringer

SAMEDI SOIR: 21h00

Star Wars
Warhammer le Jeu de Rôle
Coupe de France L'Appel de Cthulhu

DIMANCHE MATIN: 9h00

Tournoi Magic II

DIMANCHE APRES-MIDI: 12h00

AD&D
Cyberpunk
Coupe de France Vampire

DIMANCHE SOIR: 19h00

Concert dès 18h00
Remise des prix avec son lot de surprises... :-)
Election du meilleur costume.

TARIFS

1 tournoi:	*35F*
2 tournois:	*60F*
3 tournois:	*75F*
4 tournois:	*85F*
5 tournois:	*95F*

MJ: - 10F par jeu
Coupe: + 10F par coupe

INSCRIPTION

Nom: _____
Prénom: _____
Age: _____
Tél: _____
Adresse: _____

Liste des jeux

(Précisez si vous voulez être joueur ou maître)

O Fumeur O Réduction SNCF -20%
Signature (des parents pour les mineurs)

A renvoyer directement avec votre réglement à l'ordre de "Les Joutes du Téméraire", à l'ESSTIN, 2 rue Jean Lamour, 54500 Vandoeuvre.

Inscriptions possibles sur place. Les bulletins reçus simultanément seront groupés lors des tournois.

tél: 03.83.50.16.05
E-Mail: pigotnic@esstin.u-nancy.fr
Web: http://quatar2.esstin.u-nancy.fr/~joutes

Pour les demandes de stands, ou d'animations, nous contacter.
Les scénarios seront envoyés aux maitres de jeu dès réception du bulletin et dès lors que les scénarios auront été imprimés.

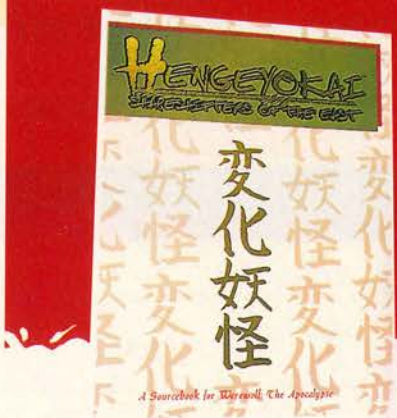
HEURE LIMITE POUR LES INSCRIPTIONS SUR PLACE: UNE DEMI-HEURE AVANT LE DEBUT DU TOURNOI !!!

8... 9... 10.. **11ème édition**

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 vous concernant.

STARWARS ®(c)TM 1996 LUCASFILM Ltd (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LUCASFILM Ltd.

POUR WEREWOLF, EN V.O.



Hengeyokai

Des garous pour tous les goûts

White Wolf continue à empiler les horreurs jaunes, bridées et mangeuses de riz. Après un *Kindred of the East* excellent, un *Hong Kong by Night* décevant et un *Demon Hunter X* estimable sans plus, le niveau remonte brutalement avec *Hengeyokai*.

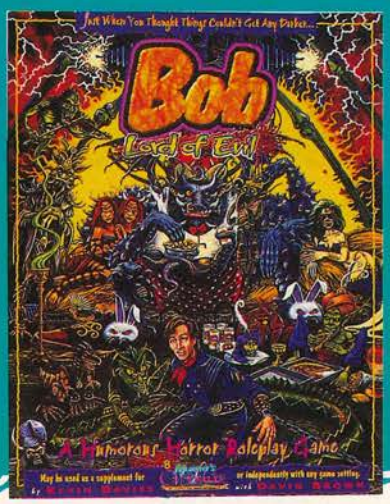
Le premier quart de ce gros livret est de loin le plus intéressant. On y découvre l'histoire des garous asiatiques, leur culture, leur organisation, leurs inévitables bisbilles avec les vampires et les mages, leurs liens avec les changelins… C'est du bon White Wolf, à la fois dense et proposant un cadre assez différent de « l'occident » pour dépayser les vétérans blasés. La section centrale, un peu moins excitante, détaille les versions orientales de presque tous les changeformes, à l'exception des ours-garous qui, ici, sont éteints depuis des siècles. Certaines races sont à peine différentes de leurs cousines euro-américaines, d'autres ne se ressemblent plus guère. Les plus profondément transformés sont les crocodiles… pardon, les dragons-garous et les requins-garous (courtois et civilisés, qui l'eut cru ?). Quant au rôle du méchant, il est rempli avec brio par les araignées-garous, toutes vendues aux forces du mal. On ne s'ennuie pas, même si les propriétaires du *Players Guide* seront moyennement contents de constater qu'ils connaissent déjà une bonne partie de ces informations techniques.

Enfin, les soixante dernières pages se concentrent sur les renards-garous, la seule espèce de garou qui ne soit présente qu'en Asie (apparemment, ils n'ont jamais entendu parler du *Roman de Renard* à Atlanta). J'ai une certaine sympathie pour ces bestioles. Contrairement aux autres garous, ils ne sont pas étroitement spécialisés. Leur statut de derniers-nés (et de chouchous) de la Déesse les rend polyvalents… et arrogants, et juste un peu trop sûrs d'eux. Dans l'ensemble, *Hengeyokai* est une très bonne addition à l'Année du Lotus et à la gamme *Werewolf*. Et il fera très plaisir aux meneurs de jeu désireux d'utiliser toutes les autres bébêtes-garous dans un contexte où elles ont une chance de travailler avec les loups sans se faire écharper…

Tristan Lhomme

Un supplément édité en américain par White Wolf. Auteurs : collectif. Prix : environ 140 F.

POUR MURPHY'S WORLD, EN V.O.



Bob, Lord of Evil

Allô la terre ?

« Ainsi, monsieur Davies, vous prétendez être l'auteur d'un jeu de rôle d'horreur humoristique intitulé *Bob, Lord of Evil*. Mais qui est ce Bob, exactement ?

— Bob ? C'est le maître des Dark Lands. Une sorte de démon totalement déjanté. Sadique, cyclothymique, hypocondriaque…

— D'accord, d'accord. Et vous dites que ces 154 pages écrites tout petit lui sont consacrées ?

— A lui et à son domaine, oui. C'est plein de trucs marrants.

— Je vois ça, oui. Ça a l'air très complet en tous cas. Je vois qu'il y a là une table de noms de savants fous. Ah !, et des illustrations d'un caractère, hum, assez drolatique. Un pays qui s'appelle Karloffornia. Et ça ! Le Mont Scoliosis. Amusant.

— N'est-ce pas ? Et il y aussi le Mont Rigormortis, et le pays de Dementia, avec les Manics et les Depress, et…

— Oui, oui. Hum ! Manifestement, votre supplément contient une énorme quantité d'informations. Et ce souci du détail…

— J'ai mis deux ans à faire ça.

— Fascinant. Donc, il y a ces fameux Dark Lands, dont la capitale est un endroit baptisé Tir-nan-Bob. Un clan de vampires nommé Wannabees. Des agents Mouldy et Skulky. Les quatre cavaliers de l'Improbable. Un village appelé Lovecraft. Un personnage du nom de Fajita-Nacho dont la phrase préférée est « Burn, baby, burn… »

— Ça vous plaît ?

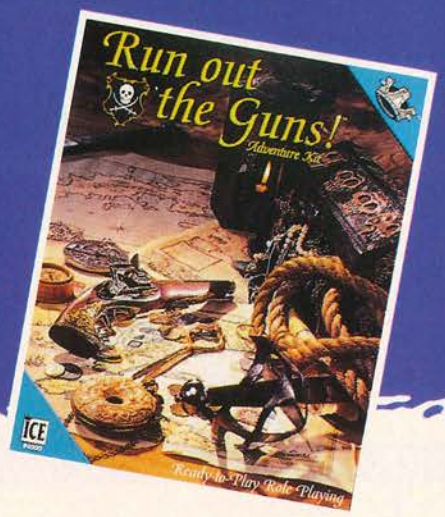
— Énormément ! » (Sourire forcé du docteur. Son doigt se pose doucement sur le bouton d'alerte, touche Cas grave.)

Bob, Lord of Evil, est, à l'image de son grand frère *Murphy's World* (une touche de Tim Burton en plus), le jeu de rôle le plus délicieusement foutraque, inutile, inspiré, ridicule, complet et absurdement cohérent de la galaxie. Il y a même un scénario, pauvres de nous ! A s'administrer d'urgence, juste pour se persuader que ça existe.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en américain qui fait aussi office de supplément pour Murphy's World, édité par Peregrine. Prix : non communiqué.

POUR DÉBUTER EN JDR, EN V.O.



Run out the Guns !

A l'abordage des nouveaux joueurs !

Run out the Guns ! est un supplément d'apprentissage du système *Rolemaster* et d'initiation au jeu de rôle. Voilà une intention fort louable de la part d'ICE, un éditeur qui ne s'est jamais tellement soucié de faire découvrir le jeu de rôle au plus grand nombre (mais il n'est pas le seul dans ce cas-là).

La boîte de *Run out the Guns !* est bien remplie : neuf livrets, une carte noir et blanc des Caraïbes, la même en couleur, un « carnet de personnage » où tout noter sur son aventurier et quatre dés à dix faces. Le thème ? Voyons la photo de couverture : des cordages, un pistolet, un sabre… les pirates bien sûr ! Les livrets, 32 pages maximum, sont bien conçus : on y découvre une flopée de personnages prétirés avec des backgrounds complets (qui peuvent aussi servir de PNJ), un début de scénario et des synopsis, les règles, une explication du jeu de rôle et des conseils pour le meneur de jeu, des considérations sur la marine et les Caraïbes de XVII[e] siècle, une présentation des îles principales et de leurs habitants, etc. L'un des livrets est particulièrement réussi : il présente le dessin et la fiche d'équipement de bateaux de différents types : galion, trois-mâts, barque, etc.

Alors ce *Run out the Guns !* est-il un jeu digne du trésor de Barbe-Noire ? Pas tout à fait hélas ! Car il y a le système de jeu, qui n'est ni plus ni moins que celui de *Rolemaster*, à peine simplifié et adapté au thème. Ce qui signifie un « combat book » de 32 pages rempli de tableaux écrits petit, des calculs abstraits pour déterminer la vitesse d'un navire suivant la direction du vent, etc. Bref toute une garniture de règles indigestes, bien propre à faire fuir le novice. Évidemment, si vous jouez déjà à *Rolemaster*, *Run out the Guns !* a de quoi vous tenter, même s'il est alors un peu léger par rapport à ce que pourrait être un supplément normal sur ce thème. Mais, faites-moi plaisir : pour initier votre petit cousin, oubliez *Run out the Guns !* et utilisez *BaSIC*, d'accord ?

Serge Olivier

Un supplément d'introduction en anglais au système Rolemaster et au JdR aussi (avec des débutants très patients) édité par ICE. Prix : environ 230 F.

Du 23 septembre au 24 novembre 1998,

LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES

vous proposent une remise de 5%(*) sur toute la gamme

(*) Offre cumulable avec la carte de fidélité.

Visitez notre site web :
http://www.descartes-editeur.com

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

PARIS 5E
52 rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne

PARIS 15E
39 bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

PARIS 17E
6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

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

DESCARTES BOUTIQUES

© 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

POUR DEADLANDS, EN V.O.

City o'Gloom

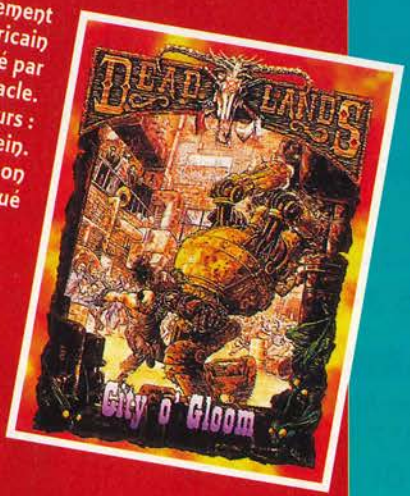
Saler à volonté

City o'Gloom est une jolie boîte, dans la lignée de *The Great Maze*, qui contient un livre principal, deux petits livrets, une carte et une planche de pions. Elle décrit Salt Lake City, ses environs et ce qui anime toute cette région. Comme la ville a été fondée par les mormons, la première partie du livre leur est consacrée, (leur histoire, leurs rites et croyances). Ensuite commence une visite guidée de Salt Lake City, ville illuminée par l'électricité, de Junkyard, la cité où habitent les non-mormons, et leurs environs. Salt Lake City est aussi le refuge de nombreux savants fous, dont le fameux Darius Hellstromme. L'ensemble des descriptions est très intéressant si vos aventuriers sont appelés à passer par cette étrange cité. Peut-être voudront-ils chasser le salt rattler ; ou seront-ils attirés par les primes offertes aux participants du Skullchucker, une sorte de Bloodbowl à la mode *Deadlands* (le verso de la carte et les pions sont là pour y jouer sur plateau) ; à moins qu'ils n'aient entendu parler de cet homme qui greffe des membres mécaniques à des humains (le premier livret est consacré à ces « cybermembres »). Le deuxième livret est un recueil de sorts pour les biclassés savant fous - huckster.

Tous ces éléments donnent une impression de franc délire à l'ensemble, mais quand on y regarde de plus près ils peuvent se justifier (mon seul vrai reproche concerne le Skullchucker, pas vraiment intéressant. Les planches de pions ne sont donc pas très utiles et la carte étant quelconque, on pourra regretter la présentation sous forme de boîte qui alourdit le coût du supplément). Oublier ce point noir sera néanmoins facile, car le reste de *City o'Gloom* est de très bonne qualité. Si vous désirez faire jouer à Salt Lake City, n'hésitez pas à l'acquérir. Sinon, vous pouvez passer outre (mais lisez-le quand même, vous pourriez changer d'avis).

Matthieu Balay

Un supplément en américain édité par Pinnacle. Auteurs : tout plein. Prix : non communiqué



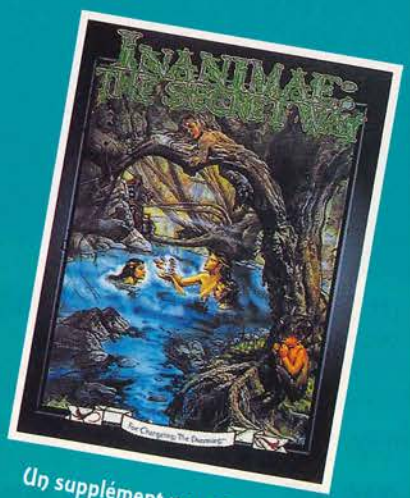
POUR CHANGELING, EN V.O.

Inanimae : The Secret Way

Rien de personnel

Les gens de White Wolf ont un problème : comment gérer l'aspect bassement commercial d'un produit lorsque l'on édite un jeu qui parle essentiellement de Songe – un Songe menacé par le règne matérialiste de la Banalité ? Réponse : on ne s'en sort pas. Du moins pas totalement. Jamais ne s'en était-on autant rendu compte qu'avec ce supplément, qui touche à ce que le Songe a de plus pur et de plus fragile. Attention : ce ne sont pas les qualités intrinsèques d'*Inanimae* qui sont ici remises en cause. En sept chapitres, vous saurez tout ce qu'il faut savoir pour incarner ces étonnantes créatures d'essence féerique qui, contrairement aux changelins, ont délaissé le genre humain pour habiter le feu, le vent, les plantes ou la pierre. Il y a de la poésie là-dedans, des images et des idées en pagaille, des ondines aux yeux tristes et des mannequins de grands magasins qui s'animent à la nuit tombée. Mais il y a aussi – hélas, serait-on tenté de dire – des clans, des sorts spécifiques, et pas mal d'éléments à la limite du grotesque, comme ce pouvoir que possèdent les kuberas (qui habitent les végétaux) d'augmenter la productivité d'une entreprise. Super ! Les Inanimae sont le Songe incarné. A vouloir à tout prix plaquer dessus leurs critères habituels, les auteurs le dénaturent, l'affadissent, en un mot le banalisent ! Du background, d'accord, mais les gars, vous ne pouvez pas laisser un peu tomber ces histoires de clans ? Sans parler d'un énième lexique indigeste – à quand un dico terrien/White Wolf ? Les auteurs avaient ici l'occasion d'ouvrir le jeu sur quelque chose de réellement différent et original (on se souvient notamment de la magie dans *Pendragon*), mais la logique du marché aura été la plus forte. Dommage.

Fabrice Colin



Un supplément pour Changeling, édité en américain par White Wolf. Prix : environ 130 F.

POUR AD&D, EN V.O.

Villains' Lorebook

Le meilleur des pires

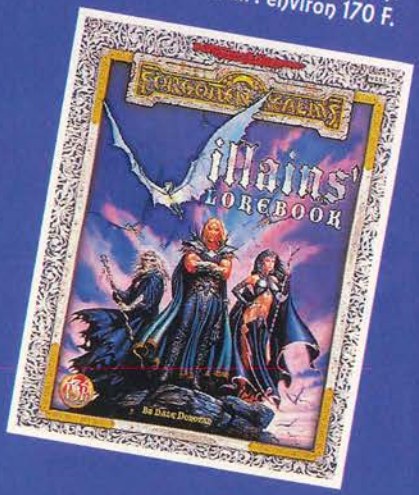
Tout scénariste de film hollywoodien vous le confirmera : une bonne histoire, c'est un bon héros et un bon méchant. Rappelez-vous du terroriste européen de *Piège de cristal*, du boxeur russe dans *Rocky III*, de Nelly, la fille de l'épicière dans *La petite maison dans la prairie*. Dans la plupart des campagnes d'*AD&D*, les méchants n'ont qu'un rôle épisodique de chair à pâté pour aventuriers, qu'il s'agisse d'un vieux dragon, d'une liche maléfique ou d'un puissant sorcier, alors que le grand méchant récurrent est un classique de la littérature d'heroic fantasy.

C'est pourquoi vous pouvez remercier Dale Donovan de s'être infusé la totalité des romans, nouvelles et suppléments sur les Royaumes oubliés (cet homme est un saint) et d'en avoir extrait la quintessence des divers antihéros qui les parcourent. A la différence du *Heroes' Lorebook*, qui visait à l'exhaustivité, *Villains' Lorebook* a sélectionné les meilleurs « mauvais ». Les principaux sont là, mais vous en trouverez pour tous les goûts, du 5e au 30e niveau. Chaque personnage est décrit avec force détails : sa vie, son œuvre, ses sorts, sa personnalité, ses tactiques, comment l'utiliser en campagne… Cependant, cette présentation des grands méchants prend moins de la moitié du supplément. Le reste est consacré à la description de nouveaux monstres, des organisations maléfiques des Royaumes oubliés et de divers sortilèges et objets magiques. Pour une fois, tous ces chapitres ne semblent pas avoir été rajoutés pour faire du volume, mais présentent un réel intérêt pour l'intégration des méchants dans votre campagne.

Pour résumer, il s'agit là d'un supplément d'excellente facture, indispensable si vous jouez dans les Royaumes oubliés, et très intéressant si vous cherchez des méchants génériques pour faire décoller votre campagne maison.

Samuel Delerme

Un supplément pour AD&D - Forgotten Realms, édité en américain par TSR. Auteur : Dale Donovan. Prix : environ 170 F.



Nouveautés Nouveautés

OFFICIAL TSR Licensed Product

Visitez notre site web : http://www.descartes-editeur.com

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- ❑ ILES D'ÉPOUVANTE.....99,00
- ❑ CHATEAU ZENTHIL.....299,00

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 .....

OFFICIAL TSR Licensed Product

DESCARTES EDITEUR

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 un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

© 1998 TSR Inc. Tous droits réservés. AD&D, Ravenloft, Royaumes Oubliés sont des marques déposées par TSR Inc. TSR Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

POUR LE MONDE DES TÉNÈBRES, EN V.O.

The Bygone Bestiary

Goules, dragons, hippogriffes et vaches volantes

Et zou, 125 pages de bébêtes surnaturelles pour le Monde des Ténèbres ! En soi, le thème n'a rien de bien excitant, mais c'est à la manière dont il relève ce genre de défi que l'on reconnaît le bon directeur de collection. Réussir à rendre passionnant un monster manual n'est pas à la portée de tout le monde !

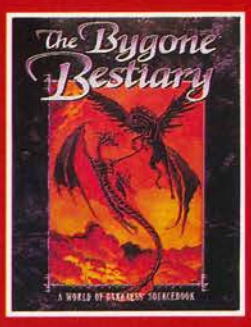
Sur ce plan, *The Bygone Bestiary* est une réussite. Le premier chapitre décrit en profondeur une vingtaine de bestioles monstrueuses puisées dans différents mythes (avec une prédilection pour la culture grecque, mais aussi des incursions en Afrique ou chez les Perses). On passe ensuite aux animaux « naturels », en mettant l'accent sur leurs rôles symboliques ou légendaires. Tout ça est très sympa, intelligemment fait et relativement « culturel ».

Ce zoo est plutôt destiné aux joueurs de *Sorcerers Crusade* et de *Mage*. En tirant un peu sur la corde, on peut s'en servir à *Werewolf* (en décidant que ce sont des esprits) ou à *Changeling* (en décidant que ce sont des chimères). En revanche, l'utiliser avec les deux *Vampire* est une Carrément Très Mauvaise Idée™.

Enfin, reste la troisième partie, destinée aux MJ qui veulent créer leurs monstres… et aux joueurs désireux d'en incarner un. Pour la première utilisation, c'est solide, carré et bien fait. Pour la deuxième, c'est vous qui voyez, mais le gentil MJ a intérêt à être vigilant s'il ne veut pas que sa campagne bascule dans le grotesque. Moi, en cinq minutes chrono, j'ai créé une vache volante qui parle et qui explose si on la tue. Je l'ai baptisée Ginette. Curieusement, je ne pense pas que je la jouerai…

Tristan Lhomme

Un supplément pour le Monde des Ténèbres, édité en américain par White Wolf. Auteurs : collectif White Wolf. Prix : environ 120F.



POUR DEADLANDS, EN V.O.

Tales o'Terror : 1877

The war marches on

Tales o'Terror se présente comme une mise à jour des événements qui se sont déroulés en 1876. Le début du livret est consacré à des changements mineurs de règles, utiles mais pas indispensables. La suite est abondamment remplie par la « réactualisation » du *Tombstone Epitath* publié dans *The Quick & The Dead*. La structure est classique, avec un texte théoriquement lisible par tout le monde, et des précisions pour le marshall dans une section à part. Mais le *Tombstone Epitath* en dit parfois trop, et un meneur de jeu prévoyant sélectionnera les parties lisibles par les joueurs. Une bonne partie de cette mise à jour est en fait consacrée à la guerre de Sécession après Gettysburg (le moment où l'Histoire change par rapport à notre monde). Cela s'avérait nécessaire vu le peu d'informations disponibles jusqu'à présent sur ce sujet. Étant donné l'évolution du conflit et ses répercutions, il était plus que temps d'en parler. Entre la prise de Detroit par les Anglais et les batailles aériennes, il y a de quoi s'étonner. Le reste du guide est une réelle mise à jour de *The Quick & The Dead* pour les événements de 1876, avec son lot de monstres, de mystères et de machinations diaboliques.

Ceux qui jouent à *Deadlands* façon « western absolu » pourront se passer de *Tales o'Terror* (bien qu'il y ait quelques idées de scénarios pour marshalls en panne d'inspiration). Pour ceux qui sont plus attentifs à la cohérence du monde et à son évolution, le supplément devient indispensable. Grâce à lui la guerre de Sécession n'est plus anecdotique et devient un des éléments les plus importants du background.

Matthieu Balay

Un supplément en américain édité par Pinnacle. Auteurs : beaucoup. Prix : environ 150 F.

POUR CALL OF CTHULHU, EN V.O.

Mortal Coils

L'ancêtre a encore la pêche !

Il est encore possible d'écrire d'excellents scénarios pour L'appel de Cthulhu ! Pagan nous en fait la démonstration en huit points :

— *Vigilante Justice* commence comme un épisode de *La petite maison dans la prairie*… et dérape très vite et très méchamment.

— *A Murder of Crows*… est le plus faible des huit scénarios, avec son troupeau d'adorateurs à exterminer le plus vite possible. Bernard, va chercher la dynamite !

— *Nightcap* mélange plein d'éléments que personne n'avait pensé à raccorder auparavant, avec un résultat détonnant. C'est l'un de mes chouchous.

— *God of the Mountain* est atypique : juste une situation bizarre et la santé mentale des Investigateurs qui les lâche. Très difficile à mettre en scène, il requiert des joueurs coopératifs, mais le résultat peut être grandiose !

— *Common Courtesy* ne contient pratiquement pas de Mythe, louche plutôt vers les romans d'aventure des années 20… et est absolument délicieux.

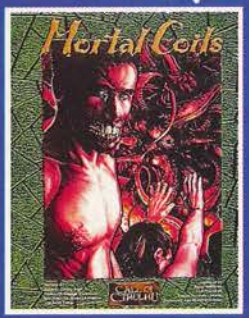
— *We Have Met the Enemy* est… sale. Ce court scénario est à réserver à des Investigateurs expérimentés, et uniquement si Mireille Dumas n'est pas dans les parages.

— *Dream Factory* se passe à Hollywood en 1926. C'est un scénario d'enquête parfaitement écrit, très intéressant et bourré de bonnes idées. Bref, un bijou qui mérite une place parmi les dix meilleurs scénarios jamais publiés pour Cthulhu.

— Enfin, *Mysteria Matris Oblitae* est court, rigolo à lire et sans doute amusant à jouer, mais il ne bouleversera pas le monde.

Et comme toujours avec Pagan, maquette, illustrations et aides de jeu sont de qualité.

Tristan Lhomme



Un recueil de scénarios édité en américain par Pagan Publishing. Auteurs : John Crowe III, Jeff Moeller, Michael Cisco, Rebecca Strong, John Tynes et Dennis Detwiller. Prix : environ 200 F.

POUR AD&D – PLANESCAPE, EN V.O.

A Guide to the Etheral Plane

L'océan immobile

En 95 pages, ce supplément nous familiarise avec le plan éthéré. C'est un véritable guide qui fournit tous les renseignements nécessaires afin de voyager à travers l'« océan immobile ». Pour le joueur, c'est surtout quelques conseils et la description de l'éther proche et profond qu'il faut retenir. Nouvelles compétences, et bien sûr nouveaux sorts et objets magiques, complètent l'arsenal du voyageur avisé. Pour le DM, le contenu est bien plus conséquent. Il découvre un éventail complet des lois régissant ce plan, des altérations de la magie aux moyens de s'y déplacer. Au prix de tableaux supplémentaires (encore quelques-uns !), un tel périple devient gérable et vivant.

Mais *A Guide to the Etheral Plane* est principalement consacré à la description de 14 demi-plans et de nombreux lieux, qui sont autant d'idées d'aventures. Enfin, une étude des créatures peuplant cette dimension (plus intéressante qu'un simple recueil de monstres) donne au MD de quoi faire réfléchir à deux fois ses aventuriers avant de tenter le grand saut.

Au chapitre des regrets, on notera un système aléatoire de génération de demi-plans peu convaincant et surtout une excellente idée fort mal exploitée : le royaume des rêves. Trop court, ce chapitre demandera pas mal de travail au MD afin d'en exploiter tout le potentiel.

Construire une campagne entière autour du plan éthéré reste une gageure. Cependant, combien de fois les personnages de *Planescape* ont-ils emprunté cette zone comme on passe un vulgaire portail ? Désormais, c'est un lieu étrange, avec sa vie propre et sa cohérence, qui les attend. Un petit détour par le plan éthéré n'aura plus jamais la même saveur.

Kristoff Valla

Un supplément en anglais édité par TSR. Auteur : Bruce R. Cordell. Prix : environ 200 F.

***Visitez notre site web :* http://www.descartes-editeur.com**

Je souhaite recevoir :

- ❑ SHADOWRUN, livre de base.....249,00
- ❑ Écran 66,00
- ❑ Art Book.....149,00
- ❑ Shadowrun France 165,00
- ❑ Témoin Oculaire.....109,00
- ❑ Métacréatures Européennes 192,00
- ❑ Réalités Virtuelles.....215,00
- ❑ Glow City Blues.....109,00

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 .....

DESCARTES EDITEUR

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 un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

© 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

Le Livre des

Sur la voie de

L'enthousiasme qui, dès l'été 97, salua l'arrivée de *Legend of the Five Rings* (voir CB n° 108) secouait enfin la morosité ambiante. Mais cet enthousiasme était le fait des seuls joueurs lisant l'anglais. Sa traduction, par Siroz, est l'occasion de revenir sur cet excellent jeu de rôle et d'approfondir sa personnalité à part...

Le chemin est difficile

Le Livre des Cinq Anneaux (*L5A*) est le premier exemple de jeu de rôle réussi tiré d'un jeu de cartes à collectionner, ce qui constituait au départ une contrainte certaine, d'autant que le thème était délicat à mettre en œuvre. La mentalité japonaise médiévale est tellement éloignée de notre mode de pensée occidental et chrétien qu'incarner un samouraï de l'empire de Rokugan est presque aussi difficile pour un employé de banque moyen que de jouer correctement un Vulcain.

Malgré ces deux handicaps, *L5A* est une des plus belles réussites de ces dernières années. Autour d'un système de jeu suffisamment novateur pour ne pas sentir le déjà vu, mais assez intelligent pour reprendre des mécaniques qui ont fait leurs preuves, les auteurs ont su éviter le piège de l'intégrisme historique pour seulement s'inspirer du Japon médiéval en le saupoudrant de ce qu'il faut de clichés pour que l'Américain moyen s'y retrouve. Reste que, malgré ces salvatrices « libertés » historiques et ces versions peu orthodoxes du shintoïsme, du bouddhisme et du zen, il n'est pas évident de se plonger dans l'Empire d'Émeraude et ce, que l'on soit joueur ou meneur de jeu. Voici donc un petit parcours initiatique pour découvrir la richesse de Rokugan, suivre la voie de Shinseï, et finalement atteindre la parfaite lumière et le satori ludique.

Au début était le Japon

Avant tout, un minimum de culture nippone est nécessaire. Voir les *Sept samouraïs* ou *Ran* est obligatoire. Ou bien lire des ouvrages historiques. Mais la meilleure introduction reste *La Pierre et le Sabre* suivi de *La parfaite lumière*, deux pavés sur la vie romancée de Myamoto Musashi, le véritable auteur du *Livre des Cinq Anneaux* dont s'inspire tant le jeu. Écrit par un Japonais pour ses compatriotes, ce chef-d'œuvre est déconcertant pour les Occidentaux parce qu'il est justement totalement dans l'esprit nippon. C'est à la fois son intérêt et sa difficulté.

Puis plongez-vous dans un ouvrage de vulgarisation sur le bouddhisme japonais et surtout le zen. Étant donné l'importance de la religion dans Rokugan et le fait que la moitié des personnages-joueurs sont des prêtres, cette sensibilisation est indispensable. Sans elle, on ne peut comprendre la mentalité des samouraïs et cette volonté de perfection permanente qui sous-tend toute la société rokugani.

Puis vient l'Empire d'Émeraude

Une fois les bases historiques en place, oubliez-les et plongez-vous dans Rokugan. L'Empire d'Émeraude est en effet la version occidentalisée et fantastique du Japon médiéval. Les différences se font sentir, notamment au niveau du statut des femmes et de l'importance de la magie. Heureusement, le premier chapitre du livre de base résume la société rokugani en mettant bien en évidence les différences avec le Japon historique. En considérant que tout ce qui n'est pas explicitement différent est similaire, vous aurez une vision exhaustive du monde avec plus de background qu'aucun jeu n'en publiera jamais. C'est un des avantages de jouer dans un monde fortement inspiré d'une période historique bien connue.

La partie la plus importante de ce chapitre est l'histoire de la création du monde. La chute des neuf enfants de la Lune et du Soleil est le mythe fondamental dont découle toute l'organisation sociale et culturelle. Ces neuf dieux ont fondé les dynasties qui constituent maintenant la famille impériale et les sept grands clans (Crabe, Lion, Licorne, Scorpion, Dragon, Grue, Phénix) qui détiennent le pouvoir. Si l'histoire de chacun des kamis (les dieux) est détaillée dans les suppléments sur les clans, la version générale est connue de tout habitant et sert à justifier l'Ordre céleste qui régie si durement la société rokugani. C'est parce qu'il descend du Soleil que l'empereur divin règne et que son autorité ne peut être contestée. De même, les samouraïs ont droit de vie et de mort sur les simples habitants de Rokugan parce que leurs ancêtres sont les dieux descendus des cieux. Cette organisation rigide est appelée Ordre céleste justement parce que son origine est divine, et que la remettre en cause revient à nier l'existence même de l'univers. Cette notion permet de mieux comprendre la structure pyramidale de l'échelle sociale, où chaque échelon peut ordonner aux membres situés en dessous de lui de mourir pour son plaisir. C'est pour les mêmes raisons que refuser d'obéir aveuglément à un ordre d'un supérieur revient à nier son autorité établie par les dieux, donc à refuser d'obéir aux dieux eux-mêmes. Les notions de démocratie, de liberté individuelle et de culte sont donc non seulement aberrantes mais sapent les fondations mêmes de l'Ordre céleste et ne sauraient être traitées autrement qu'avec la plus extrême férocité de la part des autorités.

Chaque chose à sa place et une place pour chaque chose

La société rokugani est une pyramide rigide où la naissance est tout. Au sommet se trouve l'empereur Hanteï, descendant du kami du même nom qui a été reconnu comme chef par ses frères et sœurs chus du paradis avec lui. Il possède toutes les terres de l'Empire ; il est l'autorité absolue et suprême, régnant sans partage. Ne pouvant assumer directement la gestion quotidienne de toutes ses terres, il l'a déléguée aux sept grands clans et à une demi douzaine de petits clans. Ceux-ci l'exploitent au nom de l'empereur

Cinq Anneaux
la perfection

auquel ils reversent une partie des gains. Chacun des sept grands clans est maître absolu chez lui, il peut même faire la guerre à ses voisins si cela est justifié politiquement auprès de l'empereur.
La justice est orchestrée par les magistrats qui sont à la fois inspecteurs, juges et bourreaux, tous au service du « ministre de la Justice » appelé Champion d'Émeraude. Les magistrats, de par leurs pouvoirs, sont des personnages extrêmement importants.
Les nobles — les samouraïs — sont la caste située en dessous de l'empereur et de sa famille. Le titre de samouraï n'a donc rien à voir avec l'orientation guerrière d'un personnage, mais est conditionné par son statut, c'est-à-dire sa naissance. Tout noble possédant, au nom de l'empereur, des terres est un daimyo. Un daimyo a un autre daimyo au-dessus de lui à qui il doit obéissance. Chaque clan est dirigé par un grand daimyo régnant sur d'autres daimyos eux-mêmes dirigeant des daimyos… jusqu'aux simples samouraïs. Les nobles représentent 10% de la population de Rokugan qui compte 30 millions d'âmes.
En dessous des samouraïs se trouve le peuple, appelé demigens ou Heimin, principalement des paysans et des artisans. Les commerçants constituent une bourgeoisie souvent aisée qui vit dans l'ombre des samouraïs dont ils demandent la protection.
En bas de l'échelle sociale se trouvent les non-hommes, les hors-castes, les geishas, les bourreaux, les croque-morts, tout juste tolérés dans l'Ordre céleste. Les geishas sont un cas à part car elles sont malgré tout respectées et même désirées par les samouraïs.
Tous les personnages-joueurs étant des samouraïs, ils doivent bien prendre conscience de leur rôle social avant de commencer à jouer car ils ont des droits mais surtout des devoirs. Comme disait le poète : « La naissance n'est rien où le mérite n'est pas. »

Bushi ou shugenja

Tous les PJ étant des samouraïs, ils doivent choisir entre bushi et shugenja, c'est-à-dire, vulgairement, guerrier et magicien-prêtre. Les bushis ne peuvent pas lancer de sorts et les shugenjas n'ont pas de techniques secrètes de combat, mais rien n'empêche un shugenja d'être un monstre de combat ou un bushi d'être expert en shinto.
Le livre de base ne propose que ces deux choix mais les suppléments élargissent considérablement l'horizon en introduisant les courtisans, les émissaires, les marchands, les contrebandiers, les artistes, et même les ninjas. Néanmoins ces sous-classes (souvent des variantes de bushi et d'usage délicat pour le MJ) doivent être utilisées avec précaution. Un courtisan trop puissant peut aussi bien court-circuiter un scénario d'intrigue politique ou au contraire s'emmerder lors d'une mission d'exploration en Outremonde.
Les shugenjas sont les plus délicats à jouer, à cause de leur relative fragilité mais surtout parce que étant prêtres, ils sont censés passer leur temps au temple ou sur les chemins à exercer leur sacerdoce. Cette notion est peu décrite mais essentielle au rôle du shugenja et devra être valorisée par le meneur de jeu (exemple : des villageois demandent aux PJ de célébrer des mariages, des exorcismes, des enterrements…). Le choix des sorts du shugenja est la partie la plus longue de la création de personnage et doit être effectué de préférence avec le meneur de jeu. Il n'y a pas de liste de sorts ultime et meilleure qu'une autre, chacun crée la sienne en fonction de ses affinités, de la mentalité de son clan et celle du personnage. Ne pas hésiter à autoriser un joueur débutant à changer un ou deux sorts qui se révèlent à l'usage inutilisables ou inappropriés.

Mélange des genres

La création de personnage est très simple si l'on s'en tient aux règles de base, mais peut devenir plus délicate avec les règles optionnelles des suppléments (Way of…). L'utilisation de ces derniers doit être contrôlée par le MJ car certaines règles et jets de dés peuvent créer des personnages déséquilibrés (particulièrement les Karmic Ties qui sont la porte ouverte à beaucoup d'excès).
Un autre défaut des règles est justement le pendant de leur simplicité. Des joueurs expérimentés à l'esprit un peu retors peuvent facilement optimiser à l'extrême leurs personnages et obtenir des monstres surspécialisés qui peuvent déséquilibrer certaines situations. Seule parade : faire remarquer que ce genre d'énormités n'est ni crédible humainement ni justifiable par rapport à un background de perso.
Le principal problème de la création des personnages n'est pas au niveau individuel mais au niveau du groupe. Quel clan prendre ? La structure de Rokugan ne facilite pas les mélanges entre samouraïs de clans différents. Certains clans se détestent même tellement que la cohabitation peut virer à l'aigre et conduire aux mêmes psychodrames que les alignements à *AD&D* et les clans à *Vampire*. Il existe trois solutions :
— Créer un groupe de samouraïs du même clan. Les *Way of…* ouvrent de vastes horizons au sein d'un même clan. C'est la solution la plus facile à mettre en œuvre, elle donne une incontestable cohésion au groupe et en plus elle justifie la plupart de leurs envois en mission pour leur daimyo commun. Désavantage : elle prive les joueurs et le MJ des savoureux moments de cohabitation forcée entre clans.
— Créer un groupe politiquement correct avec des personnages qui n'ont aucune haine farouche envers un des clans représentés autour de la table. Cela demande un peu de préparation et nécessite d'éliminer tous les personnages extrémistes et revanchards, mais donne de superbes situations de role-playing. Cela impose également que le meneur

À qui s'adresse ce jeu ?

Si le background compte plus que les règles.

Si avoir beaucoup de suppléments est important.

Si vous aimez les jeux mystico-philosophiques.

de jeu trouve une justification pour envoyer tout ce petit monde à l'aventure. Une fois expérimentés, les joueurs peuvent alors passer à la troisième solution (ci-après) en recréant un groupe ou, plus logiquement, en ayant leurs personnages promus au rang de magistrats.

— Créer un groupe de magistrats. Cette astuce, conseillée aux joueurs ayant quelques parties derrière eux, donne d'excellents résultats. Quelles que soient les haines, affaires de famille ou vengeances en suspens, tous se doivent de servir le Champion d'Émeraude et donc de collaborer ensemble pour le bien de l'Empire. De plus, les droits et devoirs d'un magistrat obligent les PJ à s'intéresser à toutes les aventures que le meneur de jeu leur présentera. C'est d'ailleurs la solution recommandée dans les scénarios de *L5A* (*City of Lies*, *Honor's Veil*).

Honneur et gloire

Les deux points les plus difficiles à appréhender sont l'honneur et la gloire, des notions très japonaises qui constituent toute l'originalité de jouer un samouraï. Succinctement : l'honneur est l'opinion que le samouraï a de lui-même par rapport au code de conduite du samouraï (le Bushido) ; plus un personnage a un rang d'honneur élevé plus il est fanatique et moins il est attaché à ses intérêts personnels. La gloire est la manière dont les actions du personnage sont reconnues. Elles dépendent du très strict code de conduite de l'Empire mais ne tiennent compte que de ce que les gens savent, pas des secrets bien cachés et des actions mesquines bien dissimulées. Un samouraï pervers pourra avoir un honneur faible mais une gloire élevée tant il cache bien ses vices.

Il est impératif que le meneur de jeu lise bien le chapitre sur l'honneur et l'explique en détails aux joueurs. La lecture du passage sur ce sujet dans *Way of the Scorpion* est également utile car il introduit la notion d'honneur personnalisé. En effet, un Scorpion ne perd pas d'honneur lorsqu'il trahit une promesse tant qu'il est fidèle à son clan, de même on peut en déduire que, par exemple, un Crabe ne perdra pas d'honneur pour avoir été trop franc à la cour d'un daimyo. Le MJ est seul juge des attributions d'honneur et de gloire.

La mort

La mort occupe une place particulière puisque la notion de sacrifice personnel est la base de la philosophie des personnages et que le suicide (un point de règle clairement détaillé) se produit plus souvent qu'à son tour. Le système de combat étant de plus extrêmement mortel, le taux de mortalité est élevé à *L5A*. Pour ne pas frustrer les joueurs, le *Game Master Pack* introduit la notion de karma et de réincarnation. Un personnage mort en jouant « bien » se voit réincarné dans un autre corps et profite des améliorations accumulées par son prédécesseur. Malheureusement la règle est extrêmement mal fichue et devient inutilisable. Je vous conseille de faire noter aux joueurs tous les points d'expérience qu'ils gagnent, même après qu'ils les aient utilisés. Lorsque leur personnage meurt « avec panache » (seppuku, sacrifice ultime pour son daimyo…), ils en créent un nouveau avec les règles normales mais lui ajoutent les points d'expérience du précédent comme s'il venait de les obtenir au cours d'une partie. Le meneur de jeu devra bien sûr soigneusement vérifier leur utilisation.

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle traduit en français par Siroz, sous licence Alderac Entertainment.
Auteur : John Wick.
Présentation : environ 250 pages sous couverture couleur.
Prix : 270 F.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le background, la mentalité japonaise bien traitée.

Je regrette : le manque de cohésion de la gamme, le flou artistique des règles.

200 % échelle de A à Z subjectif

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

Les règles

La mécanique de base consiste à lancer autant de dés à 10 faces que l'on a dans la caractéristique et le talent associé. On additionne les résultats d'un nombre de dés égal à la caractéristique considérée, d'où l'intérêt d'avoir de fortes caractéristiques par rapport aux talents. La somme obtenue est comparée au seuil de réussite nécessaire pour l'action. Les 10 sont relancés et ajoutés au résultat précédent, ce qui permet d'avoir toujours une chance de réussir, aussi infime soit-elle. Une des grandes trouvailles est la possibilité de parier sur le jet de dé afin d'obtenir un meilleur résultat. En clair, le joueur s'impose des malus qui amélioreront la qualité de la réussite, tout en la rendant plus difficile à obtenir. C'est un sérieux plus à ne pas négliger tant il peut changer le cours du jeu.

Les règles de *L5A* sont sans conteste réussies, mais elles souffrent du défaut propre à toute la gamme : un manque de cohérence et surtout une évolution au petit bonheur. Contrairement à d'autres gammes de jeux, comme *RuneQuest* ou *Shadowrun*, pour lesquelles des directeurs de collection efficaces vérifient la cohésion de l'ensemble et surtout savent où ils vont, les auteurs de *L5A* créent au fur et à mesure en suivant une vague ligne éditoriale. Le résultat est étonnamment bon, eu égard à la méthode, mais génère des couacs retentissants. Les auteurs ont pris conscience du problème et commencent déjà à le corriger, mais tant qu'une seconde édition ne sera pas parue les incohérences et autres flous artistiques persisteront. Heureusement, la mécanique de base est d'une telle qualité que l'on n'est jamais pris au dépourvu face à un point de règle un peu étrange ou carrément manquant. Après deux ou trois aventures, le groupe de joueurs aura mis au point ses variantes et comblé les trous à sa manière, ce qui fait partie du jeu après tout.

Vous voilà arrivé à la fin de ce parcours initiatique de Rokugan, puissent les fortunes toujours vous sourire et que votre chemin soit jonché de pétales de rose.

Mathias Twardowski
illustrations extraites du jeu

Et le reste

Malgré son jeune âge, la gamme *L5A* est déjà forte d'un grand nombre de suppléments dont la qualité est quasi constante. Les quatre premiers à paraître en français sont indiqués par une *.

Les scénarios

The Hare Clan*. Proposé dans le *Game Master Pack* (l'écran), c'est un long et bon scénario, peut-être trop flamboyant pour des personnages débutants. S'ils connaissent mal le monde, ils risquent de ne pas en tirer toute la substantifique moelle. A jouer après deux ou trois séances.

Honor's Veil*. Il contient deux très bons scénarios d'enquête, malheureusement trop semblables pour être joués l'un après l'autre. Ils exigent diplomatie, subtilité et réflexion, mais ne sont pas dépourvus d'action parfois mortelle. Deux excellents exemples du cocktail protocole/politique/diplomatie, qui constitue les meilleurs aventures pour *L5A*.

Night of a Thousand Screams. Course-poursuite pleine d'action et de péripéties, un peu à la manière des films de kung fu, il pêche par son intrigue un peu succincte mais, joué très vite, il peut faire passer un bon moment.

Les sourcebooks

Book of the Shadowlands. Ce gros livre est la bible d'Outremonde, l'enfer sur terre, le terrible ennemi héréditaire de Rokugan. Incontournable pour toute aventure dans ces terres désolées, il est malheureusement un peu court et ne traite pas exhaustivement son sujet.

City of lies. Tout bon jeu de rôle fantastique se doit d'avoir sa ville. Les auteurs ont exceptionnellement bien réussi cet exercice de style : Ruoko Owari Toshi est l'une des meilleures cités jamais décrites. A lire absolument, même si vous ne comptez pas y faire jouer, tant elle donne une idée de ce qu'est Rokugan et de ce que des joueurs peuvent avoir à y faire.

Les Way of...

Chacun des grands clans a son livret qui le détaille. De par les informations qu'ils donnent et les implications multiples entre tous les clans, ils sont indispensables pour connaître le monde. Seuls cinq sont parus à ce jour, il manque le Phénix et le Lion, mais également celui sur les shugenjas en général ainsi que sur les ninjas.

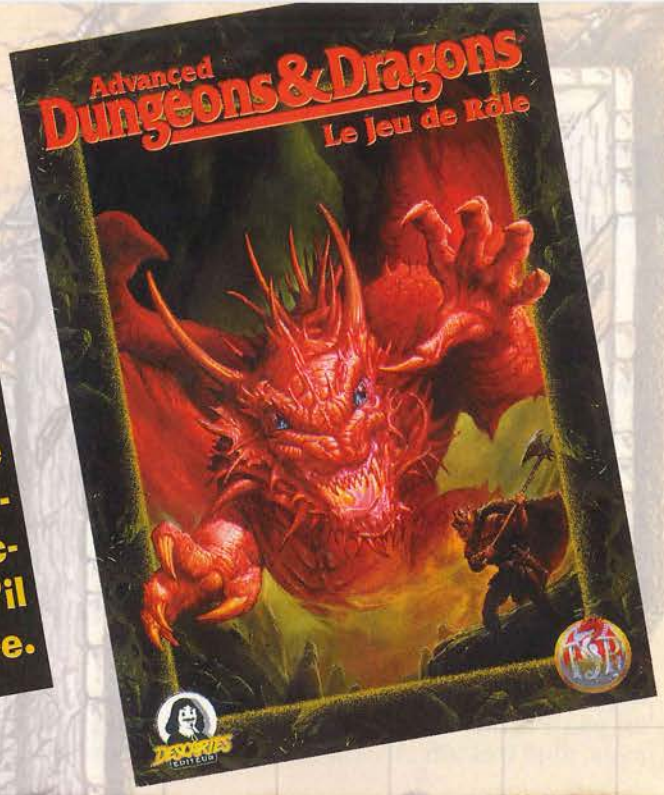
Way of the Unicorn*. Ce clan jeune et fou est l'un des plus faciles et intéressants à jouer par des Occidentaux. Les Licornes sont en effet les habitantes les plus bizarres et les plus « étrangères » à Rokugan. Les règles sur les armes et les méthodes de combat permettent de comprendre à quel point le système de combat a été conçu pour simuler l'art japonais de la guerre.

Way of the Dragon*. Le clan le plus mystérieux livre tous ses secrets et doit donc être réservé au meneur de jeu, qui distribuera aux joueurs concernés des passages sélectionnés. Indispensable pour jouer un Dragon, un clan particulièrement mal décrit dans les règles de base et qui trouve ici toute sa dimension.

Way of the Crab. Les gros « bœufs » du Crabe gagnent en subtilité et en profondeur philosophique et forcent même le respect. Ils deviennent réellement les incompris de Rokugan, se sacrifiant dans l'ombre, mal aimés de tous. Ce livret prend toute sa saveur avec le *Book of the Shadowlands*.

Way of the Crane. Les samouraïs, dans ce qu'ils ont de plus extrême et sophistiqué, sont incontestablement les Grues, qui ont données aux arts en général et au Bushido en particulier leurs lettres de noblesse. Ce sont certainement les plus difficiles à jouer tant elles se doivent d'être l'incarnation de ce que tout samouraï cherche à devenir. Un véritable défi pour tout rôliste un peu blasé.

Way of the Scorpion. Les membres de ce clan sont les plus détestés de tout Rokugan, mais ils ont leur place comme le démontre magnifiquement ce supplément.
Voir le Coup d'œil p. 15.



Les nombreux accessoires contenus dans la boîte et la clarté des explications font de ce produit l'un des meilleurs outils d'introduction au jeu de rôle qu'il m'ait été donné de lire.

Tous les jeux de rôle en français se présentent sous la forme d'un volume unique, soit une boîte, soit un livre. Tous, sauf *AD&D* qui faisait sa mauvaise tête et gardait sa forme éclatée, coûteuse et peu accessible, héritée d'une naissance en plusieurs phases il y a vingt ans. Pour ceux que les trois volumes rebutent ou découragent, voici enfin le ticket d'entrée, la boîte d'introduction en français.

Advanced Dungeons

Le B.A.-BA d'AD&D

La version de base

Peu de jeux possèdent des règles aussi volumineuses que le vénérable *AD&D*. Même en se limitant à la configuration de base que constituent *le Manuel des Joueurs*, *le Guide du Maître* et *le Bestiaire monstrueux*, l'investissement de départ est assez conséquent, aussi bien en termes de finances (environ 700 F) que de temps d'apprentissage pour le futur maître de donjon (850 pages de règles, conseils et listes d'objets et créatures). Et pourtant, *AD&D* reste de loin le jeu de rôle le plus pratiqué dans le monde… Si les rôlistes qui n'y ont jamais joué sont une minorité, on trouve en revanche parmi eux de nombreux maîtres de jeu qui n'ont jamais eu l'envie ou la patience de se lancer dans l'aventure. Cet état de fait va peut-être changer avec la parution chez Descartes Éditeur d'une boîte d'introduction aux règles avancées de *Donjons et Dragons*.

Il s'agit bien d'une introduction au jeu et non d'une version simplifiée ou allégée des règles. Les mécanismes du jeu sont conservés, mais ils sont tout simplement présentés d'une façon claire, concentrée sur l'essentiel. Voyons cela plus en détails…

Question points de vie, un aventurier en plomb c'est mieux qu'un aventurier en plastique.

Visite guidée

A l'ouverture de la boîte on ne peut qu'être impressionné par la quantité et la qualité du matériel mis à la disposition du futur maître de donjon. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est fourni : dés, figurines, feuilles de personnages, plans de donjons, diverses aides de jeu et bien entendu trois livrets de règles intitulés de façon très originale : *Introduction au Manuel des Joueurs* ™, *Introduction au Guide du Maître* ™ et *Introduction au Bestiaire monstrueux* ™.

Introduction au Manuel des Joueurs

Ce livret présente les règles du jeu proprement dites. Vous y apprendrez ce qu'est un jeu de rôle, comment déchiffrer les inscriptions cabalistiques qui figurent sur une feuille de personnage, etc. Tous les concepts fondamentaux du jeu sont expliqués. Après quelques minutes de lecture, les jets de sauvegarde, TAC0, classes d'armures et autres joyeusetés du même acabit n'auront plus de secret pour vous. Vous n'allez pas me croire, mais tout cela tient en 15 pages ! Une fois ces pages assimilées, vous serez capable d'incarner l'un des six personnages prétirés fournis. Et si vous n'avez pas bien suivi, vous trouverez même un résumé des règles au dos de chaque feuille de personnage. Chaque résumé est adapté à la classe de votre personnage (inutile d'apprendre les règles de mémorisation des sorts si vous incarnez un guerrier). Les informations fournies vous permettront d'incarner vos aventuriers préférés du premier au cinquième niveau d'expérience. Si vous souhaitez apporter une touche plus personnelle, vous pouvez également créer votre propre aventurier. Ici encore, les règles sont limitées à l'essentiel (6 pages), mais permettent de choisir parmi trois races (humain, elfe ou nain) et quatre classes de personnage (guerrier, voleur, clerc et magicien). Le reste du livret présente 36 sorts de magiciens et 30 sorts de clerc, couvrant les niveaux 1 à 3, ce qui suffit amplement pour mener vos personnages jusqu'au cinquième niveau d'expérience.

Introduction au Guide du Maître

Il s'agit principalement de trois aventures, de difficulté croissante aussi bien pour les personnages et les joueurs que pour le maître de jeu. Bien entendu, tout commence

& Dragons - le jeu de rôle

dans une auberge. Les aventuriers y sont recrutés par un puissant magicien qui leur demande de porter secours à un guerrier elfe de ses amis qui a mystérieusement disparu dans le redoutable tombeau de Damara. Le maître de donjon débutant est guidé pas à pas dans cette première aventure. Le travail est mâché à l'extrême, de façon à lui éviter d'être pris au dépourvu. Tout ce qu'il doit connaître des règles du jeu est résumé sur un écran cartonné.

Les joueurs ne sont pas oubliés pour autant. Un magnifique plan du tombeau sur un support rigide leur permet de suivre la progression de leurs personnages à l'aide des six figurines fournies. La version américaine de la boîte d'introduction comprenait des figurines en plastique. Descartes Éditeur a eu la bonne idée de les remplacer par des figurines en plomb (sauf l'archer qui a été remplacé pour une question de solidité : l'arc est une pièce fragile qui casse souvent).

Le premier scénario est suivi d'une description de la ville de Valfranche où les aventuriers pourront quérir soins, équipements et renseignements divers. Le maître de donjon fait ici l'apprentissage de l'environnement urbain. Les informations les plus importantes relatives aux services disponibles à Valfranche sont rappelées sur l'écran cartonné. Signalons au passage que Valfranche est située dans le monde des Royaumes oubliés, l'un des univers de campagne disponibles pour *AD&D*.

Mais le repos des personnages n'a qu'un temps et les voilà déjà repartis pour une deuxième aventure, beaucoup plus difficile que la première. Là encore, les joueurs disposent d'un magnifique plan de donjon.

Après avoir fait jouer ces deux aventures, le maître de donjon en sait assez pour pouvoir commencer à voler de ses propres ailes. La troisième aventure est donc moins « prédigérée » que les précédentes, le maître de donjon étant même invité à placer lui-même sur un plan une partie des lieux que les personnages visiteront. Parallèlement, les joueurs étant supposés plus expérimentés, ils ne bénéficient plus d'un plan tout fait. Ils devront le tracer eux-mêmes.

On l'aura compris, à l'issue de ces trois aventures, personnages, joueurs et maître de donjon sont fin prêts pour se lancer dans *AD&D* proprement dit, le seul, le vrai. L'intérêt d'acheter la version avancée est d'ailleurs mentionné en moyenne une fois par page dans la boîte d'introduction : si vous voulez autant de types de trésors que de lettres de l'alphabet, si vous voulez plus de monstres, plus de sorts, plus d'objets magiques, *et cetera ad nauseam*.

Introduction au Bestiaire monstrueux

Ce troisième et dernier livret est une galerie de portraits des charmantes créatures qui peuplent les trois aventures, ainsi que la description de quelques objets magiques. Son principal intérêt réside dans les illustrations qui, à défaut d'être jolies, permettront néanmoins aux joueurs de se faire une idée de l'apparence des horreurs que leurs personnages affrontent. Décernons au passage la palme d'or du ridicule aux « remarques typiques » que les auteurs ont cru bon d'associer à chaque créature. Je ne résiste pas au plaisir de vous livrer celle de l'homme-lézard (Sale rampant mou du bide !) et celle du hobgobelin (Lèche-bottes d'elfe ! Je vais t'arranger le portrait !). Qu'on se rassure donc, Donjons sera toujours Donjons…

Dans le même ordre d'idées, on peut trouver dans l'Introduction au Guide du Maître des conseils éclairés pour créer un bon donjon. Je vous livre ici le plus croustillant : « (…) vous n'avez pas besoin de fournir une avalanche de détails pour chaque pièce. En fait, vous pouvez vous contenter d'un nom de pièce, d'une liste des monstres et des trésors. » Comme vous pouvez le constater, les bons vieux donjons « porte, monstre, trésor » ont encore de beaux jours devant eux.

Pour l'initiation.

A qui s'adresse ce jeu ?

Bien entendu, l'introduction aux règles avancées de *Donjons et Dragons* constitue avant tout une excellente façon de découvrir le jeu de rôle pour ceux qui ne le connaissent pas encore, et ce quel que soit leur âge. Puisque vous êtes en train de lire *Casus*, ce n'est probablement pas votre cas, mais si vous songez à faire un cadeau à quelqu'un, pensez-y. Les nombreux accessoires contenus dans la boîte et la clarté des explications font de ce produit l'un des meilleurs outils d'introduction au jeu de rôle qu'il m'ait été donné de lire. Mais ce jeu est également susceptible d'intéresser des rôlistes plus expérimentés. Je pense en particulier aux maîtres de jeu qui ont été rebutés par l'épaisseur des règles d'*AD&D*. Voilà pour eux l'occasion d'essayer le grand ancêtre à moindres frais. Ensuite, s'ils ont été séduits, libre à eux de prolonger l'aventure en acquérant le jeu proprement dit.

En revanche, si vous êtes déjà un maître de donjon averti, passez votre chemin, vous ne trouverez rien dans cette boîte que vous ne connaissiez déjà. De même, si vous vous savez allergique aux donjons d'antan, mieux vaut casser votre tirelire pour d'autres produits.

Mais en tout état de cause, il faut saluer cette belle initiative qui vient occuper le créneau – bien maigre – des jeux d'initiation destinés au grand public !

Frédéric Ménage

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Un jeu de rôle d'initiation à *AD&D*. *Éditeur* : TSR ; version française : Descartes Éditeur.**
- ***Matériel* : 3 livrets (introduction à Manuel des Joueurs, Guide du Maître et Bestiaire monstrueux), l'écran du maître de jeu, 6 figurines en plomb ; 6 fiches de personnages prétirés, 1 fiche pour la ville de Valfranche, 1 feuille de personnage vierge, un plateau rigide recto verso représentant les plans des donjons des scénarios, 1 set de dés.**
- ***Prix* : 249 F.**

illustrations extraites du jeu

2e édition Polaris

C'est plus la mer à boire

A sa sortie, il y a un an et demi, *Polaris* s'est taillé un petit succès, sans doute plus grâce à l'originalité de son thème qu'à ses qualités intrinsèques, car la première version avait un certain goût d'inachevé. Aujourd'hui, cette deuxième édition est donc la bienvenue.

FICHE TECHNIQUE

Polaris est un jeu de rôle français édité par Halloween Concept. *Auteur*: Philippe Tessier. *Illustrateur*: Joël Mouclier. *Prix*: non communiqué au moment où nous imprimons.

Un parfum d'apocalypse

Avant de détailler les changements apportés par cette deuxième édition, voici un petit rappel du monde de *Polaris* pour ceux qui ont raté le début (pour plus de détails consultez la critique de CB n° 102, encore largement valable).

Une terrible catastrophe (cataclysmes, pollution radioactive, etc.) a ravagé la surface de la Terre et la population a dû se réfugier sous les mers. L'adaptation à la vie sous-marine a été difficile, mais l'humanité a finalement remporté le défi, grâce à la technologie qui a adapté le milieu à l'être humain, et également à des manipulations génétiques qui ont adapté l'humain au milieu en créant des hybrides capables d'évoluer dans l'eau. Après une longue période de guerres, le culte du Trident, dont les membres savent manier la mystérieuse force Polaris, a réussi à imposer la paix, et ses Veilleurs s'assurent que les différents États la respectent. Mais l'humanité est loin d'avoir résolu tous ses problèmes. Une stérilité inexpliquée frappe la majeure partie de la population et des résurgences d'un passé maudit menacent le fragile équilibre de la civilisation des abysses.

D.R.

La force tranquille

Cette deuxième édition ne révolutionne pas le jeu. Même si la chronologie a avancé de quatre ans, de l'an 565 à l'an 569, le background n'a pas évolué de manière fondamentale, et cette édition s'attache essentiellement à préciser certains points laissés dans le vague et dissiper un relatif flou technique qui entourait certains aspects du système de jeu. Voyons cela plus en détail.

- Le chapitre sur la civilisation des abysses est augmenté de quelques rajouts bienvenus. Une nouvelle puissance, l'Union méditerranéenne, fait son apparition et enrichit l'écheveau déjà passablement complexe des relations entre États. La description de chacune des cinq grandes puissances intègre la présentation de ses principales villes, directement tirée du supplément *Le Guide des Profondeurs* dont vous pourrez ainsi faire l'économie. Le culte du Trident et l'ordre des Veilleurs sont eux aussi décrits plus en détail, à partir d'informations extraites du supplément *Équinoxe*.
- C'est dans le chapitre sur l'univers sous-marin que l'on découvre l'ajout le plus notable de cette édition : une section consacrée à la vie sous les mers qui, enfin, donne des détails précieux sur les conditions de vie au fond des mers, sur l'organisation sociale des stations, sur la loi, sur les transports, etc., bref sur tout ce qui manquait cruellement et qui est pourtant essentiel au role-playing.
- Si le système de jeu n'a guère changé, il a été revu et corrigé à de nombreux endroits, et il est présenté de manière beaucoup plus claire qu'avant, ce qui n'est pas du luxe pour un système aussi simulationniste. La création de personnage est notablement étoffée avec la possibilité de jouer un quatrième type de personnage (l'hybride naturel), un système d'avantages/désavantages plus développé et des professions qui donnent accès à un certain nombre de talents (compétences) et déterminent leur niveau. Les professions vont de commando-marin à docker mais, allez savoir pourquoi, j'ai l'impression que la première sera plus jouée… Il est toujours possible de jouer un mutant, et les pouvoirs de la force Polaris sont décrits plus en détail (et ça ne plaisante pas…).
- Les talents sont encore plus nombreux qu'avant et les règles d'expérience, expédiées en un ou deux paragraphes dans la première édition, ont droit à un développement complet. Le système de résolution des actions a peu changé : jet de pourcentage sous le talent concerné modifié par la difficulté de l'action. La principale nouveauté est le tableau des paliers, bienvenu et pratique, qui permet de déterminer en un coup d'œil la marge de réussite, qui est cruciale dans beaucoup de cas, dont les combats puisqu'elle permet de calculer les dommages. Enfin le système d'initiative est légèrement simplifié et la localisation des coups fait son apparition.
- Dans la série « monsieur plus », cette deuxième édition propose plus d'infos sur les différents types de blessures, les poisons, les drogues, les maladies (empruntées au supplément *Kit de survie*), mais aussi les monstres, les créatures et les archétypes (PNJ).

Sauvé des eaux

En somme, cette deuxième édition vient boucher les trous et rectifier les imprécisions de la première qui, clairement, n'était pas suffisamment « finie ». Polaris se présente enfin tel qu'on l'aurait apprécié dès le départ : un jeu au thème original, très technique et simulationniste mais tout à fait jouable.

Serge Olivier

Sans les dents !

Plusieurs types d'attaques sont prévus dans Polaris, dont celle-ci qui est un classique un peu perdu de vue depuis certaines créatures du Manuel des Monstres d'AD&D : gober! Cette attaque permet à une créature d'en avaler une autre, forcément plus petite. Et il y a même une table pour déterminer la partie du corps qui a été happée en premier…

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

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

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.

Nom ____

Prénom ____

Adresse ____

Code postal ____ Ville ____

____

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

CB116

Vampire

A la troisième édition,

En 1991, la parution de *Vampire : The Masquerade* marquait l'essor d'une petite société à peu près inconnue, White Wolf. Un Monde des Ténèbres, sept ans, huit jeux et quelques centaines de milliers d'exemplaires vendus plus tard, Robert Hatch, Justin Achilli et leur équipe lancent en grande pompe une troisième édition qui remet *Vampire* au niveau de ses petits frères... et au-delà !

Si vous avez manqué le début...

Le monde est infesté de vampires. Vous habitez en ville ? Ne vous posez même pas la question, vous pouvez être sûr que vous avez un ou plusieurs prédateurs blafards comme voisins. Certains sont tout à fait fréquentables, d'autres franchement monstrueux, mais tous se nourrissent de sang humain frais. Et ce n'est pas leur seule particularité : ils disposent d'une panoplie de pouvoirs plus ou moins effrayants et ne supportent pas la lumière du jour.

Question égalité des chances entre les deux espèces, il ne reste plus guère que le lance- flammes !

Heureusement, divisés qu'ils sont en treize clans et deux grandes factions, les vampires sont tellement occupés à se faire la guerre qu'ils en oublient parfois les mortels. Et puis, après avoir eu des expériences désagréables avec les inquisiteurs à la fin du Moyen Âge, l'immense majorité des vampires préfère se dissimuler derrière des couches de secret opaques : la politique de la Mascarade. Celle-ci est surtout organisée et défendue par la Camarilla, un regroupement de sept clans, mais les quatre clans « indépendants » s'y plient plus ou moins. Reste, en face, les sauvages du Sabbat, qui préfèrent terroriser ouvertement les mortels et ont juré d'abattre la Camarilla.

Voilà, vous savez l'essentiel. Bienvenue dans un univers de super-pouvoirs, de mortels asservis, de night-clubs enfumés, de cannibalisme refoulé et d'intrigues politiques à *n* niveaux !

L'histoire est en marche !

Commençons par un petit coup d'accélérateur. Après tout, quand on est un vampire, on peut se contenter de laisser tranquillement passer le temps, de développer ses pouvoirs sur quelques décennies et d'attendre que ses ennemis meurent de vieillesse. Mauvaise stratégie : les auteurs ont rajouté une grosse louche de millénarisme sur le thème « la fin du monde est pour très bientôt, les fondateurs des clans vont se réveiller pour nous dévorer ». Même si ce n'est pas encore pour tout de suite, la fin du monde s'est visiblement rapprochée depuis 1995 !

- Le Sabbat progresse inexorablement sur la côte est des États-Unis.
- Le clan Gangrel songe à quitter la Camarilla et à redevenir un clan d'indépendants.
- Les Malkaviens de la Camarilla se remettent à pratiquer ouvertement la Dementation (Aliénation dans la v.f. de *Vampire : L'âge des ténèbres*). Jusque-là, c'était une spécialité du Sabbat.
- Les Assamites se sont libérés de la malédiction que leur avaient lancé les Tremere à la fin du Moyen-Age. Ils sont à nouveau libres de boire du sang de vampire, et ne s'en privent pas... avec une prédilection marquée pour celui des Tremere.

- Les Tremere du Sabbat ont tous été tués, personne ne sait au juste pourquoi... ou par qui (mais on soupçonne que Tremere lui-même est venu leur tirer les oreilles).
- L'Inquisition a changé de patron, et la nouvelle direction ne rigole pas !
- Enfin, cerise sur le gâteau, les vampires chinois se lancent à l'assaut de la Californie.

Bref, en devenant vampire, vous avez signé pour une immortalité théorique. En pratique, il y a de fortes chances pour qu'elle n'excède pas quelques années !

Ce qui change un peu

La base du système de jeu est la seule chose qui reste rigoureusement égale à elle-même. Il y a toujours 9 caractéristiques, 30 compétences, on les combine toujours, on lance toujours des d10, on compare toujours le résultat à un facteur de difficulté, et ainsi de suite. Les personnages sont toujours créés de la même façon, avec le même nombre de points répartis selon les mêmes barèmes...

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie **: tout ou presque.**

Je regrette **: le traitement réservé aux Paths of Enlightement.**

200% subjectif !

J'ai envie d'être Joueur A, meneur de jeu A (d'ailleurs, je le suis !)

3rd Edition
il sera fin du monde moins 2...

Toutefois, on est content de trouver tous les clans et toutes les disciplines réunis dans un seul volume. Explications, exemples et variantes dans l'utilisation de tel ou tel pouvoir prolifèrent, et les gros changements commencent ici... Première constatation, la brigade antigrosbills est passée : l'utilisation de certains pouvoirs a été considérablement précisée, et les auteurs ont pris la peine d'interdire des utilisations... auxquelles je n'avais même pas pensé.
Les habitués ne seront pas surpris de trouver une nouvelle version de la Célérité (ce n'est que la quatrième !). Les plus gros changements concernent les pouvoirs des clans indépendants. Quietus, la discipline des Assamites, se rapproche de la version présentée dans *L'âge des ténèbres*. Serpentis subit aussi un relookage mineur. Plus surprenant, la Nécromancie est revue de fond en comble. Elle devient un pouvoir magique analogue à la Taumathurgie, avec des voies et des rituels.

Ce qui change beaucoup

Le chapitre des règles propose un système intelligent pour gérer les actions multiples (ce n'est pas le premier, loin s'en faut, mais celui-ci a l'air de tenir la route, sous réserve de tests approfondis).
Les deux plus grosses différences entre la deuxième et la troisième édition apparaissent dans le chapitre sur le combat.

- Encore plus de spectaculaire et de sang. Dorénavant, lorsque vous réussissez votre attaque, vous rajoutez aux dommages un dé par succès obtenu. Autrement dit, si vous êtes un gros guerrier professionnel, vous faites beaucoup plus mal que si vous êtes un gringalet incompétent qui a eu de la chance. L'univers de *Vampire* n'était déjà pas pour les faibles, mais là, ça devient franchement terrible !
- Des vampires pare-balles. Les deux niveaux de blessure, normal et aggravé, existent toujours. Mais le niveau normal est lui-même divisé en deux : « bashing » pour les coups de poing, les chutes et autres coups de matraque, et « lethal » pour les armes tranchantes, l'électricité et autres accessoires meurtriers. Le bashing se récupère beaucoup plus vite et ne laisse pas de séquelles. Or, pour les vampires, les balles sont du bashing (elles ne sont lethal que pour les humains). Jusqu'ici, entre un vampire désarmé et un mortel avec un M-16, le mortel l'emportait à tous les coups. Maintenant, la seule chose qu'on puisse faire à un vampire avec un M-16, c'est le ralentir et le mettre en colère. Quant à se faire un vampire au corps à corps, quand on est un mortel, cela relève généralement du rêve. Question égalité des chances entre les deux espèces, il ne reste plus guère que le lance-flammes !

Un cercueil ★★★

Miracle ! Alléluia ! A White Wolf, ils savent désormais écrire des règles de jeu en utilisant des mots simples. Tout, de la première à la dernière ligne, est mieux expliqué. Les ambiguïtés disparaissent, et cette troisième édition va sonner le glas de nombre de « règles maison » bricolées pour combler les vides de la première et de la deuxième. La lecture est agréable, les exemples sont nombreux, ils viennent à propos, et on perd rarement le fil de la démonstration. C'est beau le professionnalisme !
Il faut dire aussi qu'il y a plus de place que dans les précédentes éditions : on passe de 250 pages écrit gros à 315 écrit tout petit. Et quelques pages supplémentaires ont été gagnées en virant tout le verbiage intello à la Rein•Hagen. Je trouve ça salutaire, mais c'est une opinion toute personnelle. On ne nous bassine plus avec l'Art du Conte, mais on nous explique clairement comment écrire une campagne, en insistant – incroyable audace ! – pour qu'elle ait un début, un milieu et une fin. On s'étend moins sur l'Indicible Horreur que représente le fait d'être un Damné, on préfère préciser sur une page le fonctionnement de la caractéristique Humanity. C'est moins intello, mais sensiblement plus efficace.
Quant à la maquette et aux illustrations, inutile de s'attarder dessus : c'est joli et clair, sans fantaisie mais toujours agréable à regarder.
Et puis, cette troisième édition fait de gros efforts pour casser les stéréotypes sur lesquels reposent bien des campagnes de *Vampire*. Les auteurs passent leur temps à rappeler que les clans ne sont pas monolithiques, que les vampires ne sont pas toujours coulés dans le moule et qu'ils n'adhèrent pas toujours aux objectifs fixés par leurs aînés. C'est bien tenté, même si je doute que cela ait beaucoup d'effets.
Mon gros regret concerne les Paths of Enlightment. Ils sont expédiés en quelques pages dans un appendice. Dans un accès de moralisme inconsidéré, les auteurs nous rappellent que, franchement, c'est mal de jouer un vampire inhumain... et brident sauvagement leur utilisation. Malgré tous ces avertissements, ils restent jouables. C'est juste plus difficile pour le moment. Il faudra sans doute attendre le guide sur le Sabbat pour qu'ils soient traités en profondeur (et qu'on nous présente tous ceux du Sabbat, qui manquent cruellement à l'appel !).

Sang pour sang réussi !

Vampire est devenu un classique grâce à son atmosphère, à une tripotée de bonnes idées, à la sortie d'une quantité de bons suppléments (et à un côté super-héros bourrins-grosbills). Tous ces aspects sont conservés par la troisième édition (les bourrins perdent quelques pouvoirs, mais en échange, ils sont à peu près insensibles aux balles. C'est-y pas cool ?). Et maintenant, en plus, il y a un corpus de règles solides, qui a l'air de marcher au quart de tour.
Cette nouvelle version laisse loin derrière elle la deuxième édition. Et elle est à des années-lumière de la première, celle dont disposent les gentils joueurs français ! Dis, Monsieur Hexagonal, tu nous la traduis quand, celle-là ?

Tristan Lhomme

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous recherchez des règles claires.

Si avoir beaucoup de suppléments est important.

Si vous jouez en campagne.

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Un jeu de rôle en américain édité par White Wolf. *Auteurs* : Collectif White Wolf sous la très compétente direction de Robert Hatch. *Illustrateurs* : Collectif White Wolf, mais il n'y a plus ni Bradstreet ni Timbrook. *Présentation* : 315 pages en noir et blanc sous couverture rigide. *Prix* : environ 280 F.**

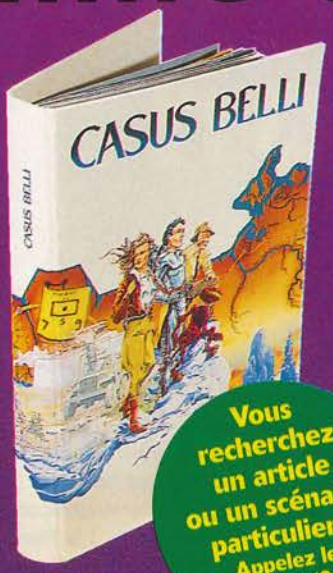
Dans les starting-blocks

White Wolf n'est pas du genre à s'endormir sur ses lauriers. Sont prévus, dans un avenir plus ou moins proche :

- Un écran d'ici la fin de l'année, avec l'inévitable livret de « trucs en vrac qui ne tenaient pas dans les règles » (avec sans doute quelques petites lignées reprises de l'ancien *Players Guide*).
- Un guide de la Camarilla en décembre ou janvier. Ça ne fait guère que huit ans qu'on l'attendait !
- Un guide du Sabbat au début de l'année 99, avec la reprise et la refonte des deux suppléments qui lui étaient consacrés.
- Une série de treize romans, un par clan et un par mois, qui devrait commencer en janvier 99, s'achever en l'an 2000, et faire bouger le background.
- Un supplément sur la Thaumaturgie et la Nécromancie.

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures



S : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ; PdF : Portrait de famille ; AdJ : aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18) : numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 115.

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

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'Énigma. Waou : Hawkmoon. Int. : Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S : In Nomine Satanis, BaSIC/Énigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.

111 - Trinity (Æon) ; Demonworld (figu). PdF : Eléckasë ; les Soirées 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 Slavicsek parle des projets de TSR. AdJ : Les seconds rôles citadins ; La montagne. S : AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).

113. Alternity ; Kindred of the East. PdF : les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). AdJ : L'improvisation de crise. Shadowhunt, un background pour Shadowrun. Sc : Shadowrun, Hystoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).

114. Heavy Gear ; Mage : The Sorcerers Crusade ; Chronopia ; Courtisans ; Montjoie. AdJ : Seconds rôles du port ; conseils Deadlands. Sc : L'appel de Cthulhu ; Legends of the Five Rings ; Pendragon ; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdRF (GE).

115. Hercules & Xena, Gurps Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PdF : les jeux de space opera ; Star*Drive. AdJ : Jouer au temps de l'Ancienne République (Star Wars) ; Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG ? Sc : Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (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, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

● Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :
_____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 37 F (Étranger : 42 F par exemplaire).

● Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI :
_____ soit _____ hors-séries
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 50 F (Étranger : 55 F par exemplaire).

● 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 _____
Pays _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. 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.

CB 116

RCS PARIS B 572 134 773

Hors-série Casus Belli disponibles

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'Alarian, 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, Hurlements, 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, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **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, labyrôle. 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, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE**. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 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 (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20 - SCÉNARIOS**. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji ; L'héritage Greenberg (campagne). **HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE**, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers : Danæ et Énigma. **HS 22 - SCÉNARIOS**. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun ; L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolmaster).

CASUS Belli 116

Cet encart scénario est détachable.

p. 36 — Le Baron noir

POUR AD&D

Et toujours, sur les monts, le lampion de la lune

p. 40

POUR LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

p. 44 — Guerre froide

POUR VAMPIRE : L'AGE DES TÉNÈBRES

La mélodie du sang

p. 48

POUR SHAAN

p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR L'APPEL DE CTHULHU

Les Bâtisseurs

Un scénario Casus Belli pour

AD&D

FACILE

Le Baron noir

Ce scénario est prévu pour un groupe de joueurs débutants et des personnages de premier niveau. Plutôt linéaire, il n'offre pas de grandes difficultés, même aux meneurs de jeu novices, mais permet de se plonger dans l'univers d'AD&D. Posséder la boîte d'introduction à AD&D est suffisant pour le jouer.

Introduction

Carl Luthor, le shérif du bourg de Réval, recherche du monde pour monter une expédition contre le Baron noir, un hors-la-loi notoire qui sévit dans la région depuis plusieurs mois. Il a recruté les personnages. Il y a plusieurs moyens de les mêler à l'affaire. Ils peuvent être intéressés par la récompense promise par Luthor (20 PO par personne). Ou souhaiter débuter une vie d'aventures. Ou avoir été victimes des vols du Baron noir : le père d'un PJ, marchand à Réval, a eu plusieurs de ses chariots dévalisés et la faillite le menace. Enfin, il y a la solution musclée, à n'utiliser que si les PJ sont originaires du comté : le shérif les enrôle de force dans sa milice.

De toutes façons, voici les PJ partis à la chasse au bandit. La réputation du Baron noir a rapidement grossi dans cette région plutôt paisible. Il suscite un mélange d'antipathie et d'admiration. Antipathie car après tout ce n'est qu'un voleur ; admiration parce qu'il vole avec panache et que la plupart des gens sentent confusément qu'il doit avoir une autre motivation que le simple appât du gain. Il termine chacune de ses agressions par quelques phrases provocantes à l'encontre du comte de Chasseuil, le suzerain de la région. Luthor, négligent de nature, a mis du temps à réaliser le danger que représente le Baron noir. Il est déjà parti en forêt à sa poursuite mais, à chaque fois, il a perdu les traces des bandits et est revenu bredouille. Les habitants de Réval commencent à se moquer du shérif, qu'ils surnomment « le porc » dans son dos, ce qui a le don de hérisser son considérable amour-propre.

Le guet-apens

Carl Luthor est un homme d'une quarantaine d'années, grand, large et obèse. Des bourrelets de chair dissimulent à moitié ses petits yeux gris perçants et son double menton vient se perdre dans le col douteux d'une chemise qu'il ne change pas souvent. Homme de confiance du comte depuis une certaine nuit d'orage (voir l'encadré ci-contre), la protection d'Ernold et sa méchanceté l'ont hissé au poste de shérif plus que ses compétences. Vaniteux, mesquin, souffrant de sa laideur physique, costaud mais lâche, Luthor affectionne les coups en traître. Qu'il ait loué leurs services ou qu'il les ait enrôlés de force, il traite les PJ avec mépris.

Le shérif n'est pas un imbécile. Il sait pertinemment qu'il ne parviendra jamais à capturer le Baron noir en lui courant après dans la forêt. Il a donc décidé de tendre un piège au bandit. Trois chariots venant de la résidence du comte, sans signes distinctifs, doivent traverser la forêt d'Aubrec en direction de la lointaine capitale. Ils contiennent des affaires personnelles d'Ernold qui souhaite vivre une partie de l'année à la cour. Du moins, c'est la rumeur que le shérif a très habilement fait courir auprès des habitants de Réval qu'il soupçonne de sympathiser avec le Baron noir. En réalité, les bâches des chariots dissimuleront des miliciens.

Le jour venu, les chariots quittent Réval au petit matin (voir plan page 38). Luthor et ses miliciens, une douzaine d'hommes dont les PJ, sont ostensiblement partis dans la direction opposée la veille au soir. Ils effectuent un grand détour, rejoignent le convoi à l'orée du bois et se dissimulent sous les bâches, loin d'éventuels regards indiscrets. Puis c'est la lente traversée de la forêt. C'est l'été et seuls les chants des oiseaux et les senteurs parfumées de la nature en plein épanouissement parviennent jusqu'aux PJ qui, bien sûr, n'ont pas le droit de se montrer. C'est au niveau du premier pont sur la Ruel, la rivière qui traverse la forêt d'Aubrec, qu'a lieu l'embuscade. Le chariot de tête vient à peine de franchir le vieux pont de pierre que les bandits surgissent du sous-bois, tandis que d'autres apparaissent à l'arrière. La voix juvénile du Baron noir retentit, ordonnant aux cochers de descendre de leurs chariots. Mais sur un ordre hurlé du shérif, les miliciens jaillissent de sous les bâches et le combat s'engage. Les compagnons de Lorian sont au nombre de neuf. Voleurs, contestataires, ce ne sont pas des guerriers chevronnés. Ils ne sont pas habitués à rencontrer une aussi forte résistance. Rapidement, le combat tourne en faveur des miliciens. Quelques bandits qui cherchent à s'enfuir sont terrassés d'un carreau d'arbalète dans le dos. Lorian comprend rapidement que tout est perdu et plutôt que de voir ses camarades périr, il donne l'ordre de se rendre. Les PJ participent au combat, mais celui-ci ne doit pas être trop dangereux pour eux. Il ne s'agit que d'un galop d'essai.

Quatre bandits trouvent la mort au cours de l'affrontement, et deux autres sont blessés. Le Baron noir est indemne, mais prisonnier. Le sourire aux lèvres, Luthor parade dans Réval, exhibant le captif. Il ne perd pas de temps et, après quelques minutes passées à savourer son triomphe, il l'emmène au manoir de Castelaubrec, où l'attend le

comte avec le reste des miliciens. Quant aux PJ, il les paye s'il les avait engagés ou leur ordonne de rester dans le bourg s'ils sont miliciens. Ils peuvent aller fêter la réussite de leur mission au *Brochet à la crème*, la meilleure auberge de Réval, célèbre pour son brochet bien sûr, mais aussi pour son vin clairet. Les PJ ne le savent pas encore, mais leurs aventures ne font que commencer.

Ah ! L'amour !

Durant le retour à Réval, les PJ ont eu tout le loisir d'examiner leur célèbre prisonnier. Le Baron noir est un homme jeune, d'une vingtaine d'années, grand, l'air engageant. Ses cheveux bruns mi-longs adoucissent un visage anguleux. Il a l'habitude de regarder longuement ses interlocuteurs droit dans les yeux. Il n'a pas prononcé un seul mot, restant insensible aux railleries du shérif. Il faut préciser que lors de la nuit fatale, Grégoire n'a vu que le comte. Lorian ignore donc tout de la participation de Luthor au meurtre de son père.

La nouvelle de la capture du Baron noir se répand comme une traînée de poudre dans les environs de Réval. Elle atteint bientôt une petite ferme isolée où vit Sylvine, une jeune et fraîche paysanne qui aime Lorian de toute son âme. Désespérée, elle se précipite au bourg en espérant voir une dernière fois son bien-aimé. Mais le shérif l'a déjà emmené. Sylvine traîne alors dans Réval, écoutant encore et encore le récit de l'expédition victorieuse. Elle finit par découvrir le rôle joué par les PJ dans cette affaire et va leur parler. Soit les aventuriers sont étrangers à la région et elle fait confiance à leur neutralité, soit ce sont des « pays », et elle décide de se confier à des amis qu'elle connaît depuis toujours. La jeune fille aborde les PJ discrètement, par exemple à l'auberge. Elle leur explique qu'elle doit absolument leur parler et leur donne rendez-vous une heure plus tard dans la grange du père Matthieu, à l'entrée du village.

Sylvine leur explique « que Lorian n'est pas un bandit. C'est l'héritier des Castelaubrec, que tout le monde croit mort depuis des années, mais qui va reprendre le comté à Ernold, l'assassin de son père ». (Si les PJ se renseignent en ville, Bugre l'aubergiste leur racontera la version « officielle » de la mort d'Yvrain et de Lorian.) Pour en revenir à Sylvine, elle est persuadée de la sincérité de Lorian et supplie les PJ de l'aider. Maintenant qu'eux aussi connaissent la vérité, ils ne peuvent laisser une telle injustice se perpétrer sans réagir ! Son émotion sincère rend Sylvine extrêmement convaincante. Quel aventurier ne se laisserait pas émouvoir par une histoire aussi romanesque ? (D'autant plus qu'il y a certainement un peu d'or à gagner si Lorian retrouve son trône.) Si les PJ ne savent pas quoi faire, Sylvine leur apprend que Lorian est persuadé que la preuve de son identité est cachée quelque part dans la forêt d'Aubrec. Pour l'instant, son enquête n'a pas abouti, mais il possède un petit cahier sur lequel il prend des notes. Le mieux serait de commencer par là et de reprendre ses recherches à sa place. Si les PJ parviennent à démontrer qui il est réellement, ils auront une chance de sauver sa tête. Sinon, il sera pendu comme un vulgaire bandit. Sylvine ne sait pas exactement où se trouve le repaire des brigands, mais elle se souvient d'avoir entendu Lorian en parler. Elle essaye de donner un maximum d'indications aux PJ, mais ses explications sont plutôt embrouillées. Il faudra faire avec.

Une balade en forêt

Les PJ ne trouveront pas le repaire des bandits, mais ils ne le savent pas encore. En effet, la mémoire de Sylvine l'a trahie. Le chemin qu'elle a indiqué aux aventuriers (« à gauche un peu avant le premier pont... je crois ») va les mener tout à fait ailleurs, à l'étang aux Loups. Qu'à cela ne tienne, le hasard fait bien les choses : une première rencontre va les mettre sur la bonne piste.

La forêt d'Aubrec fait partie des terres de la famille Castelaubrec. Il s'agit d'un vaste territoire sauvage, dont l'homme est pratiquement absent. Quelques bûcherons vivent à l'orée du bois, mais du côté de Réval. La forêt est traversée par la route qui mène à la capitale et par la rivière Ruel, un cours d'eau sinueux et peu profond. Pour de vieilles raisons qui tiennent plus de la superstition que de faits objectifs, la forêt conserve une mauvaise réputation. De son vivant, le baron Yvrain aimait venir y chasser et les deux amants, Ernold et Lutrine, s'y donnaient souvent rendez-vous, certains qu'ils étaient d'y trouver un instant de paix... Les arbres, anciens, sont immenses et majestueux, le sous-bois touffu, sauf à certains endroits où de hautes buttes parsemées de gros rochers s'élèvent au-dessus de la mer verdoyante des cimes.

Les PJ suivent un chemin qui longe grosso modo un bras de la Ruel. Ils finissent par déboucher devant l'étang aux Loups. Celui-ci doit son nom à la meute qui surveille constamment l'étang, à l'affût des animaux qui viennent s'y désaltérer. Elle est peu importante : un couple dominant, quatre mâles, cinq femelles et trois louveteaux. Mais c'est largement suffisant pour effrayer les PJ qui, ▷

Une affaire de famille

Depuis toujours, les comtes de Chasseuil et les barons de Castelaubrec sont rivaux. Cela remonte à une affaire dont tout le monde a perdu le souvenir, mais qui ne cesse d'empoisonner les relations entre les deux familles.

Ou plutôt, elle les empoisonnait, puisque les Chasseuil ont pris le dessus il y a une vingtaine d'années lorsque, par une nuit d'orage, un arbre abattu par la foudre vint écraser le carrosse des Castelaubrec, tuant le baron et son jeune fils. La baronne étant morte noyée peu de temps auparavant, cela signifiait l'extinction de la lignée des Castelaubrec.

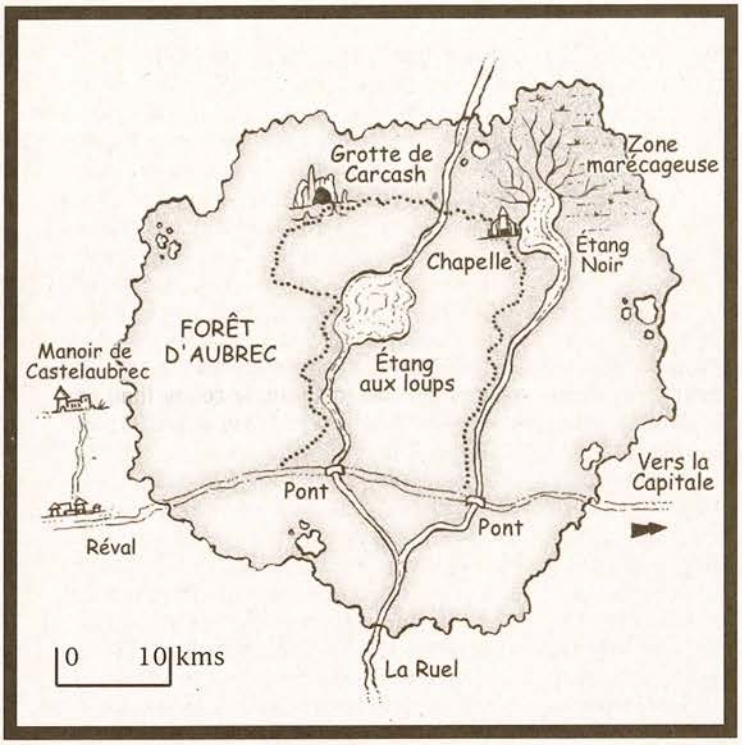
Tout naturellement, le comte Ernold de Chasseuil prit possession des terres et du manoir des Castelaubrec.

C'est la version officielle. La réalité est très différente. Ernold de Chasseuil et la baronne Lutrine de Castelaubrec s'aimaient d'un amour aussi fou qu'impensable. Après plusieurs années d'une aventure secrète, Lutrine décida de mettre fin à cette relation. Elle fixa un rendez-vous à son amant près de l'étang des Saules, dans la forêt d'Aubrec, et lui annonça qu'elle le quittait. Le comte hurla, supplia, puis, dans un accès de désespoir, étrangla sa bien-aimée. Elle ne voulait plus être à lui, alors elle ne serait plus à personne !

Revenu à lui, Ernold décida, puisqu'il venait de commettre le crime le plus atroce qu'il pouvait imaginer, d'aller jusqu'au bout et de se débarrasser de son rival, le baron Yvrain de Castelaubrec. Quelques semaines plus tard, par une sombre nuit d'orage, il abattit, avec l'aide d'un homme de main nommé Carl Luthor, l'arbre qui allait sceller le destin des Castelaubrec, avant de maquiller ce meurtre en accident. Mais tout ne se passa pas comme il l'avait prévu. Le baron voyageait en compagnie de son jeune fils de deux ans, Lorian, ainsi que de son domestique, Grégoire, qui avait lui aussi emmené son fils Arnaud. Le choc tua sur le coup Yvrain et Arnaud, mais Grégoire fut éjecté dans les fourrés avec Lorian, inconscient mais indemne.

À la faveur d'un éclair, le domestique reconnut Ernold et comprit aussitôt la gravité de la situation. Craignant pour sa vie et celle du jeune baron, il s'enfuit à travers la forêt en emmenant l'enfant. Incapable d'apporter la preuve de la félonie du comte de Chasseuil, Grégoire choisit de s'installer à l'écart et d'élever Lorian comme son propre fils. En retrouvant le corps broyé d'Arnaud près de celui d'Yvrain, tout le monde crut qu'un accident tragique avait emporté le baron et son héritier. C'était fini, officiellement les Castelaubrec n'étaient plus.

Lorian grandit paisiblement à côté de celui qu'il croyait être son père. Mais sur son lit de mort, le fidèle Grégoire révéla au jeune homme la vérité sur ses origines. Lorian jura de venger son père et de retrouver son titre et ses terres. Mais comment faire ? En attendant de trouver une preuve de son identité, il s'installa dans la forêt d'Aubrec avec quelques compagnons mi-vagabonds mi-bandits de grand chemin et se mit en devoir de défier l'autorité du comte de Chasseuil. Rapidement, les raids éclairs de sa petite troupe lui apportèrent une certaine notoriété, d'autant qu'il prit soin de redistribuer en partie ce qu'il volait à la population. Le nom du Baron noir, qu'il se choisit en attendant de pouvoir prouver son ascendance, est aujourd'hui sur toutes les lèvres. Le shérif de Réval, le bourg sis à l'orée de la forêt d'Aubrec, qui n'est autre que le sinistre Carl Luthor, en a assez. Il a décidé de frapper un grand coup et de capturer le hors-la-loi.



soudain, se retrouvent nez à museau avec les loups. Pourtant, ceux-ci ne sont pas agressifs. Si les aventuriers ne paniquent pas, il ne se passe rien jusqu'à l'arrivée de Viéra la sorcière ; s'ils attaquent les loups, la sorcière intervient pour mettre fin au combat en retenant les animaux.

Viéra est une vieille sorcière à moitié folle qui demeure depuis une éternité dans la forêt avec ses loups chéris. Son comportement est brusque et ses paroles souvent incohérentes. N'ayant aucun contact avec l'extérieur, elle ne comprend pas grand-chose à ce que lui racontent les PJ. Néanmoins, s'ils mentionnent le baron Yvrain, elle se souvient du chasseur amical qui ne manquait jamais de la saluer. Viéra ne sait rien de particulier, mais indique aux PJ un vague chemin qui mène à la grotte de Carcash, qu'elle décrit comme « un monsieur très savant ». Elle offre l'hospitalité aux aventuriers pour la nuit et, si certains d'entre eux sont blessés, elle propose de les soigner.

« Ça sent la chair fraîche ! »

Les PJ s'enfoncent un peu plus dans la forêt. Le nouveau chemin est encore plus difficile à suivre que le précédent. Les PJ se perdent, tournent en rond, mais finissent par gravir une butte au sommet de laquelle se découpe l'ouverture d'une grotte. Il s'agit du repaire de Carcash, un ogre mangeur d'hommes. Bien qu'ayant un régime alimentaire qui lui crée quelques problèmes relationnels avec l'espèce humaine, Carcash est un ogre affable, érudit et courtois. Il accueille les PJ sur le seuil de sa grotte avec un grand sourire qui révèle sa superbe dentition et une phrase de bienvenue rituelle : « Diantre ! Il me semble que cela sent la chair fraîche ! » Carcash est un dandy. Il est généralement vêtu d'un haut-de-chausses bleu nuit, d'une chemise blanche propre (il en change tous les jours) et d'un chapeau de feutre orange agrémenté de deux plumes pourpres. En dehors de la mode, l'autre passion de Carcash est la gastronomie. C'est un cuisinier émérite et il collectionne les ouvrages sur la cuisine. Il est l'un des rares possesseurs au monde des vingt-sept tomes de *La cuisine expliquée à mes petits-enfants* de Mamie Troll. Isolé au fond de la forêt comme il l'est, Carcash ne mange pas de l'humain tous les jours, et les PJ représentent bien sûr une tentation. Mais c'est un ogre raisonnable, soucieux de sa santé, et il hésite à s'attaquer à plusieurs personnes en même temps. Les aventuriers feraient bien d'hésiter eux aussi, car Carcash est fort et pourrait bien tous les tuer.

L'ogre est tout à fait prêt à discuter avec les PJ. Si on évoque devant lui la famille Castelaubrec, il admet avoir connu le père et la mère, et avoir reçu récemment la visite du fils, qu'il n'a pas voulu aider dans sa quête. Il a un vieux contentieux avec les Castelaubrec depuis qu'Yvrain lui a interdit par un acte notarié (l'ogre est très procédurier) d'élever du bétail humain comme il le faisait auparavant. Mais il sait des choses, et il laisse entendre qu'il pourrait peut-être bien donner un coup de main aux aventuriers... Les PJ doivent négocier l'obtention des renseignements. Le plus habile est de prendre Carcash par ses faiblesses : la nourriture et les vêtements. Contre la promesse de quelques recettes inconnues de lui ou celle de nouveaux habits à la dernière mode de la capitale, il apprend aux aventuriers qu'ils doivent se rendre à l'étang Noir. Là, « la baronne vous aidera... si vous lui montrez ceci ». Et il tend aux PJ une bague aux armoiries des Castelaubrec, mais refuse de s'étendre plus avant sur le sujet. Carcash a beau être un ogre raisonnable, il paraît peu prudent de passer la nuit chez lui. De même, ne pas tenir leurs promesses exposerait les parjures à une visite surprise et peu amicale de l'ogre. Quant à les tenir... Bugre l'aubergiste connaît de nombreux marchands, dont maître Junin, un drapier et maître Snee, un tailleur. Enfin, Mme Bugre a la réputation d'être la meilleure cuisinière à des lieues à la ronde. Reste à convaincre tout ce petit monde de travailler pour un ogre...

Une lueur dans la pénombre

Carcash indique aux PJ un chemin qui les emmène plein ouest. Il les prévient aussi que le trajet risque d'être long. En effet, cette partie de la forêt est plus vallonnée et rocailleuse, et l'embryon de sentier est plus difficile à suivre. Un orage surprend les aventuriers en pleine marche et les trempe jusqu'aux os. Heureusement, le soleil refait son apparition juste après. C'est en fin de journée que les PJ arrivent en vue de l'étang Noir. Le paysage qui s'offre à eux est le plus sinistre qu'ils aient vu depuis leur entrée dans la forêt d'Aubrec. Le bras droit de la Ruel se perd progressivement dans un marécage nauséabond. L'eau de l'étang est recouverte d'une pellicule végétale d'un vert sombre qui donne en effet l'impression que l'eau est noire. L'impression d'obscurité est encore renforcée par les rangées de saules qui bordent l'étang, et dont l'ombre noircit encore un peu plus l'eau immobile.

Les personnages longent les abords marécageux de l'étang lorsqu'ils découvrent les restes vermoulus d'un banc en bois. Juste à côté, une lumière commence à scintiller dans la pénombre, d'abord par intermittence, puis de plus en plus nettement. Rapidement, cette lumière grandit jusqu'à prendre forme humaine. Il s'agit du fantôme de Lutrine de Castelaubrec. Il y a vingt ans, la baronne est morte dans un paroxysme d'émotions et son âme, révoltée par l'injustice de son sort, est restée attachée au corps qu'Ernold a jeté au fond de l'étang. Depuis, le fantôme apparaît, plus ou moins distinctement, aux rares visiteurs qui passent aux alentours. Le banc en bois est celui où les amants étaient assis avant la dispute et le cadavre de Lutrine est immergé à quelques mètres du bord de l'eau. Le fantôme reste évanescent jusqu'à ce qu'un des PJ ait l'idée de lui montrer l'anneau. Aussitôt, il gagne en consistance et les aventuriers découvrent l'image d'une femme étranglée, puis noyée : langue pendante, peau verte, chairs gonflées. C'est un spectacle atroce et il faut réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas s'enfuir, dégoûté et effrayé. Le fantôme articule des paroles inaudibles, puis joint ses mains sur la poitrine et ferme les yeux comme un mort dans son cercueil, tout en planant à quelques mètres de la berge. Le fantôme demande à ce qu'on l'inhume enfin, de façon à ce qu'il puisse trouver le repos. Si les PJ ne comprennent pas la mimique, ils peuvent lire cette ultime prière sur les lèvres de la baronne.

Pour récupérer le corps, il faut qu'un ou plusieurs PJ plongent dans l'étang. Après de déplaisantes recherches à tâtons dans la vase, ils finissent par remonter un squelette enroulé dans les restes d'une robe tissée de fils d'or. À ce moment-là, le fantôme se déplace et s'engage sur une langue de terre qui semble s'enfoncer dans l'étang. Au bout, à quelques dizaines de mètres, s'élève une petite chapelle qui servait, il y a longtemps, de tombeau aux Castelaubrec. Malheureusement, trois goules luisantes ont élu domicile parmi les ruines de l'édifice et c'est avec une certaine joie qu'elles voient, embusquées dans les ombres, venir jusqu'à elles un aussi succulent festin. Le combat est inévitable. Pour les caractéristiques des goules, reportez-vous à l'encadré *Les PNJ*, ci-contre.

Une fois débarrassés des charognards, les PJ entrent dans la chapelle. Elle est vide en dehors des restes putrides abandonnés par les goules, d'un autel nu et de deux sarcophages de pierre. Lutrine se dirige vers l'un des tombeaux. Si les PJ en soulèvent le couvercle, ils découvrent des ossements, ainsi qu'un coffret en bois enveloppé dans de la toile cirée. Le fantôme leur fait signe de prendre le petit coffre et de déposer ses restes dans le sarcophage. Lorsque les aventuriers referment le tombeau, le fantôme disparaît à jamais et les PJ se sentent envahis par un étrange sentiment de paix. Le coffret contient plusieurs docu-

LES PNJ

Pour AD&D

▶ Lorian de Castelaubrec, rôdeur 2e niveau

PV 14, TAC0 19, CA 7, For 17 (+1/+1), Att. 1, dég. 1d8+1 (épée longue). Dissimulation dans l'ombre 15 %, Déplacement silencieux 21 %.

▶ Compagnons de Lorian, voleurs 1er niveau

PV 5, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d4+1 et arbalète, 1d6+1.

▶ Ernold de Chasseuil, guerrier 5e niveau

PV 32, TAC0 16, CA 7, Att. 1, dég. 1d8+1.

▶ Gardes d'Ernold, guerriers 1er niveau

PV 6, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d6.

▶ Carl Luthor, guerrier 4e niveau

PV 26, TAC0 17, CA 6, For 16 (0/+1), Att. 1, dég. 1d8.

▶ Carcash, ogre

DV 6, PV 37, TAC0 15, CA 7, Att. 2, dég. 1d6+2 /1d6+2.

▶ Viéra, druidesse 2e niveau

PV 8, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4.
Sorts : Soin des blessures légères x2, Amitié animale x2.

▶ Goules luisantes

DV 2, PV 11, TAC0 19, CA 7, Att. 3, dég. 1d4 /1d4 /1d6.
Les goules luisantes sont des charognards qui se nourrissent de matière en putréfaction, mais elles ne dédaignent pas un peu de chair fraîche de temps en temps. Humanoïdes, ces créatures ont la silhouette d'un homme voûté surmontée d'une tête monstrueuse à la gueule proéminente. Une fois par jour, elles peuvent émettre un éclair de lumière verte qui aveugle tous ceux qui ne réussissent pas un jet de protection contre la paralysie. Elles craignent le feu et l'évitent autant que possible.

▶ Les paysans

PV 5, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4.

Carl Luthor

ments, dont les plus importants sont l'acte de naissance de Lorian ainsi qu'un certificat notarié signé de plusieurs témoins et décrivant la tache de naissance typique des Castelaubrec, en forme de feuille de chêne, qui orne l'omoplate droite du nouveau-né...

Une feuille de chêne

Le retour se fait par un sentier à peine visible, qui amène les personnages, après bien des tours et détours, au niveau du second pont. (Ils peuvent aussi repartir par le même chemin qu'à l'allée, pour bénéficier par exemple des soins de la sorcière Viéra.) Les PJ rejoignent la route et Réval sans autre problème. Sylvine passe plus de temps à les guetter qu'à travailler à la ferme, et elle se précipite vers les aventuriers dès qu'elle les voit. La jeune fille est en larmes. Les événements se sont précipités et les nouvelles sont mauvaises. Usant de son droit de rendre la justice sur ses terres, le comte de Chasseuil a condamné le Baron noir à être pendu haut et court. La sentence sera exécutée dans deux jours, dans la cour du manoir de Castelaubrec. Interrogée sur l'existence d'une tache de naissance sur l'omoplate droite du bandit, Sylvine confirme en rougissant que oui, elle a bien remarqué quelque chose qui ressemble à une feuille de chêne à cet endroit. Ainsi le Baron noir et Lorian de Castelaubrec ne sont bien qu'une seule et même personne! Les PJ sont les seuls à le savoir et à pouvoir le prouver. La vie du jeune homme repose entre leurs mains. Que vont-ils faire? À eux d'en décider. Vous n'avez pas à leur imposer un choix, mais vous pouvez utiliser Sylvine pour répondre à leurs questions... et les orienter discrètement. Laissez-les discuter de l'affaire et prendre leur décision. Lorsqu'ils tenteront de la mettre en pratique, utilisez les éléments suivants pour mettre en scène la fin de ce scénario.

En gros, ils peuvent :

● **Demander audience au comte et tout lui raconter**. Faire chanter Ernold sur le mode « si vous ne relâchez pas Lorian, nous racontons l'histoire à tout le monde » est inefficace. Le comte n'aime pas qu'on lui force la main. Il s'empresse d'avancer l'heure de l'exécution, puis fait ensevelir le corps dans une tombe anonyme, comme il sied aux criminels. Sans preuve, l'histoire des PJ apparaîtra alors à tous comme une fable.
En revanche, si les aventuriers sont un peu plus diplomates, il est possible de jouer sur le sentiment de culpabilité d'Ernold. Celui-ci est toujours rongé par le remords et le regret de son geste fatal. En apprenant que Lutrine a traversé vingt années d'errance fantomatique avant de connaître enfin la paix du tombeau, le comte fond en larmes. Il abdique alors en faveur de Lorian, puis quitte seul le pays...

● **Aller trouver le shérif**. C'est sans aucun doute la pire des solutions. Luthor n'a aucune envie de voir ressortir cette vieille histoire et lui n'a strictement aucun remords. Si les PJ lui montrent leurs preuves, il les confisque, soi-disant pour pouvoir entamer une action officielle, puis il fonce chez le comte, fait exécuter et disparaître Lorian avant de détruire les documents. Juste après, il fait accuser les PJ de « complicité avec le Baron noir ». Les gardes essayent de les arrêter... et il ne reste plus aux aventuriers qu'à quitter la région ou à prendre le maquis.

● **Retrouver les témoins qui ont signé l'acte notarié**. Ils sont soit morts, soit loin de Réval. Seule exception, Geoffroy Saintonge, l'érudit et l'écrivain public ambulant du pays. C'est maintenant un vieil homme, mais il se souvient bien de la naissance de Lorian. Par bonheur, il n'est pas loin de Réval et il est prêt à écouter les PJ. Bien qu'il n'ait pas d'autorité légale, il peut alerter le juge des affaires civiles de Réval, le vieux Gus Zolante. Ce dernier peut demander que l'on reporte l'exécution le temps de vérifier l'identité du prisonnier. Il faudra quelques jours, mais cela donnera une grande scène où le comte sera démasqué. Selon ce qui vous arrange, il peut craquer, s'enfuir, prendre Sylvine en otage...

● **Libérer le Baron noir**. En d'autres termes, le faire évader. Il faut pour cela s'introduire dans le manoir et trouver Lorian, qui est enfermé dans la cave à vins et surveillé en permanence par deux soldats. Les gardes d'Ernold ne sont pas très nombreux (une dizaine), ni très vigilants. Si les PJ sont toujours des miliciens, ils ont une bonne chance de s'approcher du prisonnier sans même éveiller l'attention. S'ils ont besoin de renforts, ils peuvent lever une petite troupe parmi les sympathisants du Baron. Il s'agit de paysans qui ne savent pas se battre, mais les troupes d'Ernold sont à peine meilleures.

Conclusion

Si Lorian monte sur le trône grâce à l'action des PJ, il saura les récompenser. En puisant dans la cassette d'Ernold, il parvient à leur remettre une centaine de PO chacun... mais son amitié a encore plus de valeur. Bien sûr, le nouveau comte épousera Sylvine. Par la suite, le couple aura peut-être d'autres missions à confier aux personnages, par exemple une visite à la capitale...

Serge Olivier
Illustrations : Bernard Bittler
Plan : Cyrille Daujean

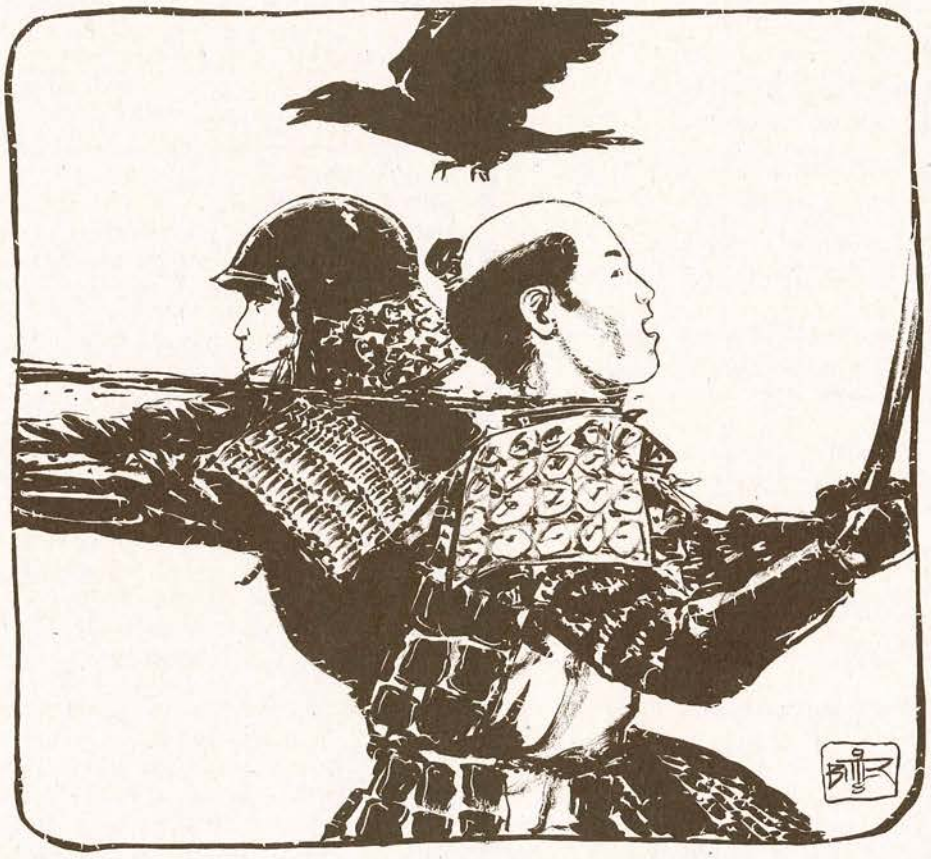
Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Et toujours, sur les monts, le lampion de la lune

Ce scénario, très ouvert, fonctionnera mieux avec des joueurs et un meneur de jeu expérimentés. Les personnages, en revanche, peuvent être débutants. Note aux puristes : le clan du Serpent, un clan mineur, n'a pas d'existence « officielle ». Cela vous permettra de l'accommoder à votre sauce si vous le désirez.



Une tradition centenaire

Fondé il y a un siècle par la famille Shinda, le clan du Serpent est toujours menacé par les grands clans. Afin de s'assurer richesse, notoriété et sécurité, le clan du Serpent a instauré peu après sa fondation une tradition qui perdure encore : le Tournoi de la Cité perdue, appelé ainsi en l'honneur des ruines nagas dans lesquelles il se déroule. Ce tournoi de bushis est ouvert à tous les ronins désireux de devenir samouraïs en joignant un clan. Au départ, le seul clan présent et disposé à engager les gagnants était le Serpent mais, au fil des années et la notoriété aidant, la plupart des clans ont envoyé des émissaires chargés de recruter les meilleurs éléments du tournoi.

Les personnages-joueurs sont donc chargés d'escorter un ou plusieurs émissaires, ou ont été envoyés par leur daimyo pour embaucher les ronins méritants. Ils peuvent également être ronins eux-mêmes et participer au tournoi. À vous de faire au mieux avec les personnages existants. Le scénario est suffisamment souple pour s'adapter à la plupart des groupes, mais il donne toute sa substantifique moelle si les PJ sont directement concernés par le tournoi.

Shiro Shinda

Niché au creux de la plaine des Nagas, à proximité de la forêt Cachée et construit sur les ruines d'une forteresse naga, le château Shinda a tout d'un havre mystérieux. En plus du Tournoi de la Cité perdue, il attire un grand nombre de shugenjas et autres moines errants venus trouver dans les ruines les secrets de la mythique race disparue. On dit que la bibliothèque de la forteresse est la plus complète sur ces créatures inhumaines, et que les Serpents en tirent une puissance considérable. Cet afflux de pèlerins, ainsi que le commerce avec les Crabes et les Licornes, assurent de substantiels revenus à ce petit clan, richesse qui lui a permis au départ d'organiser le tournoi. Celui-ci rapporte désormais de l'argent, les autorités du Serpent touchant une commission sur chaque embauche de ronins par les grands clans. Par ailleurs, l'école de bushis des Shinda est réputée dans tout Rokugan pour l'hétérodoxie de sa méthode, à l'instar de son école de shugenjas fortement teintée de mystique naga.

Les terres du clan sont peu étendues, mais très fortement défendues par son armée de samouraïs, tous d'anciens vainqueurs du tournoi. Cette armée est maintenant sa principale source de revenus, puisque le clan du Serpent est toujours prêt à s'allier à autrui moyennant argent ou faveur. Ce mercantilisme guerrier, fort peu dans l'esprit du Bushido, n'améliore pas la réputation des Shinda, mais ne les empêche pas de trouver toujours acquéreur pour leurs troupes.

La ville au pied de la forteresse est à l'image du clan, inhabituelle, paranoïaque et mystérieuse. Construits également sur des ruines nagas, la plupart des bâtiments incorporent des éléments récupérés dans les ruines ou s'en inspirant, ce qui leur donne un aspect totalement unique. S'étalant au pied de la colline sur laquelle se dresse la forteresse, la cité est le seul élément à peu près humain dans l'immensité de la plaine des Nagas.

Le tournoi

La compétition a lieu au milieu du printemps et regroupe en moyenne deux cents ronins. Les tensions entre les clans ne cessant d'empirer, cette édition a une teinte beaucoup plus dramatique que d'habitude. Les épreuves ont lieu dans les

ruines jouxtant la forteresse, sous la férule impartiale et impitoyable des samouraïs du Serpent et sous le haut patronage du daimyo Shinda Jotaro, qui y assiste personnellement. Il est le seul juge et arbitre, et ses décisions sont sans appel. Toute tricherie et toute entorse aux lois locales sont punies de mort, même pour les membres des grands clans. Les épreuves se déroulent en élimination directe, en variant légèrement les disciplines chaque année. Bien que censé tester toutes les qualités d'un vrai samouraï, le tournoi s'est concentré au fil du temps sur les disciplines de bushi en oubliant une bonne partie des autres facettes de l'adepte du Bushido. Il est étalé sur quatre jours afin de ménager le suspense et permettre les négociations d'embauche.

Les hôtes

● **Shinda Jotaro**. Le daimyo du clan et de la famille Shinda a dépassé de plus de dix ans l'âge de se retirer. Jotaro n'en conserve pas moins tous ses moyens. Il aimerait passer la main à son fils, mais il craint au fond de lui-même que l'avenir ne soit trop sombre pour ce dernier. Initié aux secrets des Nagas, comme tous ses prédécesseurs, il en tire son exceptionnelle force de caractère et sa froideur, qui le font tant ressembler à son animal fétiche. Conscient de la position délicate de son clan, il ne veut s'aliéner personne, mais souhaite avant tout s'attirer la faveur des Nagas, dont il a vu le retour dans un rêve. Comme tous ses prédécesseurs, il est marié à une Naga sous forme humaine et lui-même fils de Naga.

● **Shinda Otsu**. Femme du daimyo et Naga, elle sert sa race avant son mari. Réservée jusqu'à l'inexistence, elle n'en n'est pas moins extrêmement vive d'esprit et parfaitement au courant de tout ce qui se passe en vile. C'est elle qui a fait venir Salirrotsu (voir plus loin).

● **Shinda Yoshikawa**. À trente ans passés, Yoshikawa souffre de vivre dans l'ombre de son père. N'étant pas doué pour les arts magiques, il est devenu l'un des rares bushis d'une famille de shugenjas, au grand désespoir de son père. Il s'est jeté corps et âme dans l'étude du Bushido, et est devenu le général de l'armée Serpent, une première dans sa famille.

Les ronins importants

● **Asahina**. C'est un Kenku déguisé magiquement, venu au tournoi afin d'enseigner une leçon d'humilité aux humains. D'un calme absolu et sous l'apparence d'un jeune ronin de campagne, il veut avant tout montrer aux hommes que l'habileté aux armes n'est pas une mesure de l'âme.

● **Yama**. Jeune surdoué qui a la malchance d'être né dans une famille Phénix déchue, il est dévoré par l'ambition. Son unique but est de redorer le nom des ses ancêtres en intégrant l'un des grands clans et en devenant le meilleur bushi de Rokugan.

● **Yutupachi**. Ancien samouraï du Lion déshonoré par la boisson, il cherche à se racheter une conduite. Le saké est toujours un problème dont il essaye désespérément de se débarrasser, sans grand succès.

● **Salirrotsu**. Déguisé en ronin silencieux, Salirrotsu est un Naga envoyé par son peuple pour enquêter sur les agissements du Kenku. Il ne sait pas sous quels traits se cache sa cible, mais il compte bien la percer à jour par le raisonnement plutôt que par la magie. Son sabre est un artefact magique qui lui donne son apparence de simple ronin. Lui retirer le fait apparaître tel qu'il est... pour son plus grand déplaisir.

● **Chipaso**. Ce ronin ne se défait jamais en public de son armure et de son masque grimaçant. C'est un banni du clan du Crabe qui a par trop fréquenté l'Outre-monde. Corrompu jusqu'à l'os, il imagine que le fait de rejoindre un clan le guérira des maux qui le détruisent peu à peu.

● **Mokuna**. Garde du corps d'un haut courtisan Grue, Mokuna l'a tué sur un coup de tête incompréhensible. Il a préféré changer de nom plutôt que d'affronter le poids de son crime, et dissimule ses traits sous un masque qu'il a dérobé à un samouraï Scorpion. Il veut profiter du tournoi pour rencontrer d'autres ronins de peu de foi et monter avec eux une bande de maraudeurs.

● **Kojiro**. Génie du sabre, Kojiro a les capacités pour devenir un expert du kenjutsu. Il vit en ermite dans les montagnes ce qui, associé à son éducation paysanne, le rend difficilement présentable en société. Il sait qu'en tant qu'heimin il ne peut porter le daisho, aussi reste-t-il extrêmement discret sur ses origines, laissant entendre qu'il est un fils de samouraï déchu.

Les émissaires

● **Moto Romu**. Envoyé fort peu diplomate de la Licorne, c'est avant tout un guerrier venu rechercher des combattants fidèles. Issu d'une famille de gaijins, il sait reconnaître le talent sans a priori. Affectionnant la provocation mesurée, il aime déplaire aux membres des autres clans et les pousser à bout.

● **Hida Sirisawa**. Montagne de muscles malgré ses quarante ans, Sirisawa est un être doux et calme. Timide en société, il cache tant bien que mal ce défaut derrière des manières étonnamment affables pour un Crabe. Excellent émissaire, il est l'un des rares diplomates du clan à ne pas appartenir pas à la famille des Yasukis. Bon de nature, il n'en connaît pas moins la guerre et l'horreur de l'Outre-monde et sait quand il le faut faire preuve de force et de violence. Ayant peu de chances de trouver des ronins prêts à se sacrifier sur le Mur, il est là avant tout pour observer ce que font les autres clans. Il vient au tournoi depuis maintenant vingt ans, et est presque devenu l'ami de Shinda Jotaro.

● **Doji Tiyuzo**. Quintessence de la Grue, Tiyuzo n'est qu'affabilité, retenue, sophistication et courtoisie. Adepte des arts et de la rhétorique, il n'en sait pas moins apprécier le silence et la guerre. Fin duelliste, il est venu pour représenter son clan aussi bien que pour recruter d'honorables ronins. Pour lui, la valeur morale est plus importante que l'adresse à l'épée, car l'honneur doit guider la vie d'un homme. Habitué du tournoi, il a déjà recruté quelques ronins, notamment des perdants qui avaient fait montre de courage et de fair-play. Il juge les ronins comme des œuvres d'art, et cherche à acheter les meilleurs. Toujours courtois, c'est un des invités les plus agréables et les plus appréciés du tournoi.

● **Mirumoto Nagashi**. Adepte monomaniaque de l'épée, ce Dragon est venu apprécier le spectacle aussi bien que trouver de vrais hommes d'épées. Le mental compte beaucoup pour lui, mais à la manière de son clan plus que selon le Bushido. Il est prêt à engager des tricheurs ou des malfrats, s'ils ont l'heur de lui plaire. Toujours en retrait et silencieux, il ne témoigne d'intérêt que pour le sabre. Il assiste soigneusement à toutes les épreuves.

● **Matsu Guenacha**. Samurai-ko impulsive et fanatique, la Lionne ne vit et ne respire que par le sabre. Crainte et même haïe par bon nombre de samouraïs, elle vit selon un credo simple : « une vie, une cible, un trait ». Son impulsivité lui nuit énormément, et la peur de commettre encore un meurtre sous l'emprise de la colère la soumet à une pression difficilement tenable (ce qui, ironiquement, la rend encore plus irritable). Elle cherche des guerriers honorables mais avant tout victorieux. Pour elle, l'histoire est écrite par les vainqueurs... C'est l'émissaire la plus intéressée par l'achat de ronins.

● **Shiba Didiotaku**. Réservé et sage, ce Phénix n'use de sa très belle voix que pour asséner des vérités universelles ou confondre la bêtise. Son attitude est toujours la plus respectueuse possible mais, bien que prenant soin de ne jamais insulter personne, il s'est fait des ennemis mortels en révélant les travers désagréables de nombre de samouraïs. Shugenja ermite, il est étonnamment à l'aise en politique et bon juge en matière de guerre. Il assiste au tournoi pour la septième fois, et compte bien, comme précédemment, calmer les esprits, observer ses semblables et leur transmettre un peu de l'enseignement de Shinseï. Pour lui, l'achat de ronins est secondaire par rapport aux discussions avec les shugenjas errants.

● **Bayushi Matioma**. Comblant par une affabilité disproportionnée la mauvaise réputation de son clan, le représentant du Scorpion est au fond aussi sournois que son animal fétiche. Bavard et optimiste en apparence, il est l'un des plus habiles diplomates de son clan. Venu pour engager les ronins les plus fourbes et les plus cruels, mais également pour nuire aux autres clans, il doit déployer des trésors de subtilité pour pouvoir agir sans que cela se remarque. Accompagné de trois gardes du corps, il sait les utiliser à bon escient, principalement comme espions. Son but : faire chanter des ronins pour les faire engager dans un des grands clans et les utiliser comme taupes, voire comme assassins. Son credo est : « ce qui nuit six autres clans est bon pour le Scorpion ».

Chronologie

Voici une chronologie par défaut du tournoi. Elle est bien évidemment malléable en fonction des actions des PJ. La réussite de ce scénario dépend de la manière dont vous allez impliquer les personnages. Modifiez donc ce qui suit à loisir, en fonction de leurs actions ou de leur inaction, pour que l'intrigue rebondisse sans mollir. Cette chronologie fait la part belle aux intrigues de cour et à l'espionnage, mais également aux combat rapides et mortels.

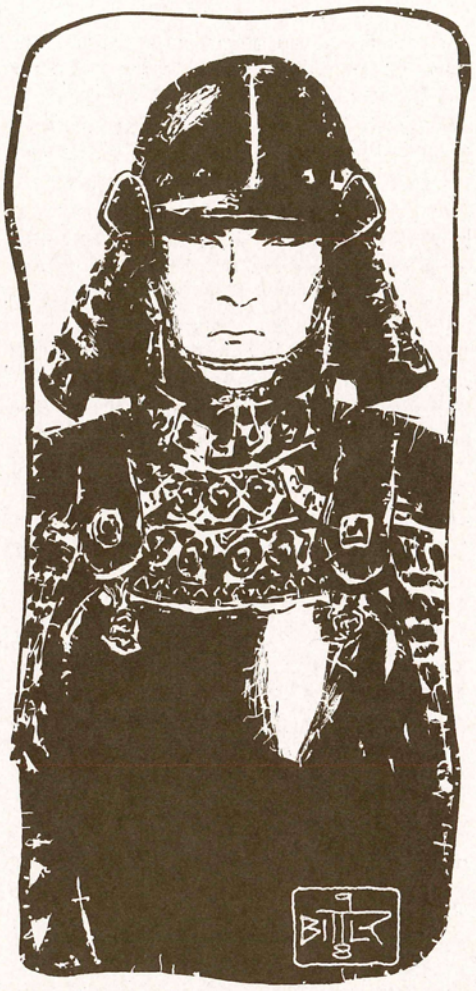
Premier jour

Accueil des émissaires et inscription officielle des participants. Tirage au sort des premiers

affrontements. Dans la cohue fort peu protocolaire de la file d'inscription des ronins, Matsu Guenacha se fait bousculer par un simple ronin de campagne qu'elle tue sans sommation. Les deux ronins qui accompagnent la victime protestent avec véhémence, mais se taisent devant le regard de tueuse de Matsu. Tout cela n'échappe pas à Bayushi Matioma. Celui-ci discute avec les deux hommes plus tard dans la soirée, « en toute innocence ». De sa langue de vipère il les asticote, jouant sur leur honneur, insistant sur le droit qu'ils ont à la vengeance et l'occasion de se faire remarquer que représente un duel justifié avec Matsu Guenacha. Les deux hommes se présentent devant la Lionne et la défient pour son manque d'honneur. Celle-ci sort et les tue sur-le-champ, sans autre forme de procès... et sans s'encombrer des formalités d'un duel. La garde s'en mêle, et Matsu Guenacha est amenée en présence de Shinda Jotaro. Celui-ci se fait conseiller par Hida Sirisawa et Shiba Didiotaku, ce qui exaspère encore plus la Lionne. Matsu Guenacha ressort libre, mais non sans avoir promis de ne plus agir de manière aussi impulsive. Hors d'elle, ulcérée de s'être ainsi fait tancer devant une Grue et un Crabe, elle regagne son auberge. L'un des espions de Bayushi, déguisé en ronin, l'interpelle discrètement dans la rue pour lui dire qu'il a vu les deux ronins discuter avec Mirumoto Nagashi juste avant qu'ils ne viennent la voir. Elle se rend immédiatement à l'auberge dans laquelle résident les Dragons et exige de voir Mirumoto. Celui-ci apparaît, mais ne répond aux insultes et accusations de Matsu qu'avec des questions alambiqués et des sourires placides. Cette altercation attire tous les clients de l'auberge qui assistent, effarés, à l'humiliation de Matsu. Celle-ci s'en retourne dans son auberge, à bout de nerfs. Elle est accostée et rassérénée par Bayushi, qui la réconforte en lui expliquant que le Dragon est cause de tous ses malheurs. Matsu ne peut qu'acquiescer.

Deuxième jour

Première épreuve, appelée l'Armée des Déçus. Il s'agit d'un affrontement individuel à l'arme blanche, quelle qu'elle soit. Cette compétition donne lieu à une débauche d'armes en tout genre et à des démonstrations aussi originales qu'inégales de techniques de combat. Une centaine de duels s'enchaînent à un rythme un peu trop endiablé pour que le protocole soit entièrement respecté. Les vrais experts en armes peuvent essayer de repérer les bons bushis avec un jet de Perception + Kenjutsu (ou la compétence de l'arme utilisée) avec un ND de 20. Bayushi interpelle publiquement Mokuna juste avant son combat et lui demande d'où vient ce magnifique masque de Scorpion orné du mon des Shosuro qui ne sont pas, loin s'en faut, des bushis. Mokuna est bien en peine de répondre. Son trouble n'échappe pas à Doji Tiyuzo. Il paye immédiatement l'adversaire de Mokuna pour le démasquer pendant le combat. Appâté par la fortune que lui donne Doji, le ronin accepte. Dès le début du combat, il se jette sur Mokuna, le saisit à bras-le-corps et lui arrache son masque. Il est disqualifié d'office, mais semble tout à fait content de son sort. Mokuna, blême, se cache le visage dans un linge, non sans avoir été reconnu par Doji Tiyuzo. Des PJ assistant à



la scène peuvent remarquer (Perception ND 20) que le ronin semble chercher Doji du regard en tenant le masque, et que celui-ci est très attentif au visage de Mokuna.

Le soir, les nombreux perdants se consolent au cours d'une grande fête copieusement arrosée de saké qui, aigreur aidant, donne lieu aux pires excès. La garde de la ville a le plus grand mal à empêcher les revanches. Au beau milieu de la nuit, une dizaine de ronins disqualifiés, moins ivres que les autres, décident de dépouiller tous les clients du plus important débit de saké. Ils s'y introduisent en armes, tuent ceux qui essayent de résister et dévalisent tout le monde. Hélas, Shiba Didiotaku est présent. Il était venu calmer d'autres ronins excités. Au bout d'un quart d'heure, le débit de boisson est cerné par les gardes, qui auront du mal à donner l'assaut en raison de la présence de Shiba. C'est une occasion rêvée pour les PJ de se faire remarquer. Si l'affaire tourne mal, Asahina rentre et tue en un éclair les deux ronins qui menacent directement Shiba. Une fois celui-ci hors de danger, il massacre méthodiquement tous les malfaiteurs, avec une maîtrise rare et un détachement inhumain. Il devient le héros du jour, Shiba le remercie et l'assure qu'il l'engage dans son clan s'il le désire. Asahina se permet de refuser en prétextant qu'il doit d'abord gagner le tournoi. Shiba s'incline, en le félicitant pour son esprit de compétition digne d'un samouraï.

Troisième jour

Deuxième épreuve, la Voie de la Licorne qui, comme son nom l'indique, est un combat monté. Asahina se qualifie de manière éclatante ce qui, ajouté à ses exploits de la veille, en fait le grand favori du tournoi. Il est invité par tous les émissaires les uns après les autres. À chaque messager venu lui transmettre une invitation, il confie un chrysanthème coupé. Un jet d'Intuition + Kenjutsu ND 25 permet de se rendre compte de l'expertise de la coupe de la fleur. Si la remarque est faite à Asahina, il accepte l'invitation. Sinon, il refuse sans se départir de son énigmatique sourire.

Doji organise une grande réception dans la plus pure tradition des Grues. Tous les nobles sont invités, ainsi que les ronins encore en compétition (une vingtaine, dont Asahina, qui ne vient pas). Kojiro ne peut cacher son inculture, d'autant que Doji organise un concours de calligraphie, afin de tester les autres qualités dont les ronins doivent faire preuve. Kojiro, ne sachant ni lire ni écrire, est extrêmement gêné et quitte la fête avant son tour. Si aucun PJ ne le suit, Moto le rattrape et l'accueille chez lui. Après l'avoir fait boire, il lui fait avouer qu'il est heimin. Il accepte de garder le secret s'il s'engage à l'instant à devenir Licorne. Kojiro mort de honte, accepte.

Yama, s'étant également fait remarquer, est courtisé par les émissaires, mais semble montrer une nette préférence pour Mirumoto, ce qui exaspère Matsu Guenacha. Bayushi, voyant cela, entraîne Yutupachi dans un coin et le fait boire. Il lui fait avouer sa déchéance, et lui promet la rédemption en rejoignant le clan du Scorpion s'il rend un service : assassiner Mirumoto à sa sortie de la fête. Trop content de s'en tirer à si bon compte, Yutupachi part sur-le-champ se mettre en embuscade. Bayushi va ensuite rappeler à Matsu Guenacha que défier Mirumoto en duel devant tout le monde serait un excellent moyen de regagner la face. La Lionne ne se le fait pas dire deux fois. Le duel doit avoir lieu immédiatement. Les deux adversaires sortent, mais Mirumoto se fait gravement blesser par Yutupachi qui l'agresse par surprise... avant de se faire tuer par Matsu. Celle-ci refuse de reporter le duel malgré la blessure de son adversaire, mais Asahina les accoste. Il demande à Mirumoto la permission d'être son champion. Malgré les protestations de Bayushi et de Matsu, Mirumoto, blessé et surtout intrigué par ce ronin, accepte. Le duel a lieu et Matsu perd son bras droit.

Plus tard dans la soirée, l'un des espions de Bayushi lui apprend qu'il a vu Chipaso se baigner dans la rivière et qu'il est marqué par l'Outre-monde. Bayushi rencontre Chipaso et lui propose de rejoindre le clan du Scorpion. Comme preuve de sa soumission, il lui demande de tuer « accidentellement » Asahina le lendemain, lors de l'épreuve de tir à l'arc.

Quatrième jour

La troisième épreuve, celle de l'arc, se nomme la Flèche connaît la Voie. Elle consiste à tirer sur une cible placée à côté de son adversaire, mais Chipaso vise délibérément Asahina. Celui-ci n'a que le temps de sortir son sabre et de détourner la flèche, qui vient frapper l'un des samouraïs de Moto Romu. Asahina se lance immédiatement à la poursuite de Chipaso, suivi de Moto Romu, bientôt rejoint par quasiment tous les hommes d'armes de la ville. La poursuite s'achève par un duel aussi court que décisif sur une gigantesque arche

naga en ruine. Chipaso est décapité si brutalement que sa tête sans casque tombe aux pieds de Moto Romu. Celui-ci, rendu fou par la course, l'odeur du sang et la présence d'une créature d'Outre-monde, charge à cheval sur l'arche en une cascade digne des plus grandes Licornes. Asahina tue son cheval d'un seul coup de sabre, puis il saute aussi légèrement qu'inhumainement sur le sol au milieu des samouraïs Licornes, qui se jettent sur lui. Moto Romu, désarçonné, s'écrase au sol, se brisant les deux jambes. Autour d'Asahina, la mêlée est aussi sanglante que courte : tous les Crabes, menés par Hida Sirisawa, s'interposent et somment les Licornes d'arrêter le combat. Jamais à court d'arguments, les Crabes dégainent. Moto Romu, ainsi que ses deux samouraïs encore vivants, sont amenés devant Shinda Jotaro, qui les chasse de ses terres pour avoir gravement perturbé l'harmonie de cette journée. Les Crabes, qui ont ramené l'ordre, ne sont pas inquiétés. L'épreuve reprend et se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux concurrents, Asahina et Yama.

Moto Romu intronise Kojiro dans le clan de la Licorne le soir même puis, incapable de jamais remonter à cheval en raison de ses jambes brisées, part en chariot (déshonneur suprême pour une Licorne !) pour les terres de son clan.

La soirée est entièrement occupée par les dîners donnés par les émissaires, où ils invitent les ronins. Tout cela se fait dans une saine atmosphère rokuganaise de sous-entendus et de non-dit, personne n'ayant officiellement le droit d'engager un ronin avant la fin du tournoi... et avant que le clan du Serpent ait fait ses offres. C'est le moment de décrire en détail les réceptions, tractations et autres variations sur le même thème.

Asahina continue de rester résolument en retrait, sauf pour se rendre chez le premier émissaire qui lui a fait une remarque intelligente concernant la fleur coupée. Les autres émissaires, jaloux, essayent de nuire à Asahina selon le principe du « je détruis ce que je ne peux avoir ». Pour ce faire, Doji demande à Mokuna de défier Asahina en duel, Bayushi utilise ses espions, etc.

Salirrotsu, après avoir longuement discuté avec Yama lors de l'une des réceptions, acquiert la certitude qu'Asahina est le Kenku. Il l'épie assez peu discrètement, et le suit jusqu'à son campement dans les ruines. Là, se transformant en Naga, il lui annonce en rokuganais (leur seule langue commune !), qu'il est envoyé par son peuple pour l'empêcher de perturber les hommes. Le Kenku, pour la première fois impressionné par quelque chose, refuse de se soumettre. Le combat commence, entre les deux créatures sous leur forme véritable. Asahina devrait triompher.

Et le cinquième jour...

Le Jour du Juste. Duel iaijutsu entre les deux dernier ronins, Yama et Asahina. Les paris battent leur plein. Les deux hommes s'affrontent en un éclair. Yama meurt sur le coup, décapité.

Asahina s'avance jusqu'à l'estrade des Shinda. Shinda Jotaro vante ses mérites d'homme d'épée et d'honorable samouraï, insistant sur le Bushido. Puis il offre à Asahina l'insigne honneur de rejoindre le clan des Serpents et de devenir samouraï à son service. Sans se départir de son énigmatique sourire, Asahina déclare d'une voix croassante : « Pauvres mortels, qui jugez une âme sur son habileté à tuer ! La compétence en meurtre n'a jamais été l'étalon de la sagesse. Vous prétendez avoir trouvé la vraie voie, mais votre âme est aveugle car votre jugement est faussé. »

D'un geste rapide, il décapite Shinda Jotaro, puis s'envole dans un grand bruissement d'ailes tout en déclamant :

> « Les étoiles en ordre au fond de la nuit claire,
> Et toujours, sur les monts,
> le lampion de la lune,
> Point n'a fallu polir ce disque de lumière
> Qui pend au ciel bleuté,
> rien d'autre que mon âme. »

Cette fin abrupte plonge l'assistance dans la consternation, et cette poésie donne lieu à de multiples discussions entre sages. La réception officielle de fin de tournoi a tout de même lieu, en l'absence de vainqueur et avec Shinda Yoshikawa en nouveau daimyo. Quand aux tractations sur les ronins, elles n'ont jamais cessé.

Mathias Twardowski
illustration : Bernard Bittler

LES PNJ

Un grand merci aux samouraïs de la rue Losserand

Pour Le livre des cinq anneaux

▶ Shinda Jotaro

Terre 4 Feu 3 Eau 4 Air 3 Vide 5
Gloire 7 Honneur 2
École/Rang : Bushi Shinda 5
Compétences : Kenjutsu 2, Défense 1, Tir à l'arc 1, Cérémonie du thé 2, Étiquette 3, Courtisan 2, Sincérité 2, Iaijutsu 2, Calligraphie 3, Connaissance des Nagas 4.
Équipement : Daisho et armure du clan du Serpent.
Magie : De très nombreux shugenjas à portée de la main.
Magie naga : Il peut, en regardant quelqu'un droit dans les yeux et en faisant un jet d'opposition de Vide contre Vide, hypnotiser quelqu'un pendant quelques secondes et lui faire accepter un argument lors d'une discussion.

▶ Shinda Otsu

Terre 3 Feu 2 Eau 3 Air 3 Vide 2
Gloire 6 Honneur 0
Rang : 3
Compétences : Défense 3, Étiquette 4, Courtisan 1, Connaissance des Nagas 4.
Magie naga : Peut disparaître à volonté dans la végétation, peut interroger les arbres pour qu'ils lui répètent ce qu'ils ont entendus dans le quart d'heure précédent.

▶ Samouraï Serpent type

Terre 2 Feu 3 Eau 2 Air 2 Vide 2
Gloire 1 Honneur 2
École/Rang : Bushi Shenda 1
Compétences : Kenjutsu 2, Défense 2, Tir à l'arc 2, Iaijutsu 2, Iari 2.
Équipement : Daisho, iari, armure légère.

▶ Asahina

Terre 3 Feu 5 Eau 7 Air 6 Vide 5
Gloire 0 Honneur 0
École/Rang : Aucun
Compétences : Kenjutsu 5, Défense 4, Tir à l'arc 5, Iaijutsu 2.
Équipement : No-Dachi kenku (5g4).
Magie kenku : S'il tue d'un seul coup de sabre ou s'il réussit à frapper après s'être mis trois augmentations au toucher, l'attaque ne compte pas dans son nombre d'attaques par round. Il est néanmoins limité à trois attaques au sabre maximum par round.

▶ Salirrotsu

Terre 4 Feu 2 Eau 3 Air 3 Vide 3
Gloire 0 Honneur 0
École/Rang : Aucun
Compétences : Kenjutsu 3, Défense 4, Tir à l'arc 3, Iaijutsu 2.
Équipement : Katana enchanté, arc, armure lourde comptant comme légère.
Pouvoirs naga : +10 au ND pour lui lancer un sortilège ; attaque de queue en plus de l'attaque normale lorsqu'il est sous sa vraie forme ; Peur niveau 4 sous sa vraie forme.

▶ Chipaso

Terre 4 Feu 3 Eau 2 Air 3 Vide 2
Gloire 1 Honneur 1
École/Rang : Bushi Hida 2
Compétences : Kenjutsu 3, Défense 2, Tir à l'arc 2, Connaissance de l'outre-monde 2, Tetsubo 2.
Équipement : Daisho, tetsubo, armure lourde plus casque
Spécial : Souillure de l'Outre-monde 5 (Paranoïa, Visage cadavérique, Pustules purulentes sur le corps, Agressivité).

▶ Ronin standard

Terre 2 Feu 2 Eau 2 Air 2 Vide 2
Gloire 1 Honneur 1
École/Rang : Aucun
Compétences : Kenjutsu 1, Défense 1, Tir à l'arc 1, Iaijutsu 1.
Équipement : Daisho.

▶ Émissaire typique

Terre 2 Feu 4 Eau 2 Air 3 Vide 3
Gloire 6 Honneur 3
École/Rang : Selon clan 3
Compétences : Kenjutsu 3, Défense 2, Étiquette 1, Courtisan 1, Iaijutsu 2, Tir à l'arc 3, Naginata 3, autres selon vos besoins.
Équipement : Daisho, armure lourde ou légère, casque, naginata, arc, autre selon le clan (masque, tetsubo, etc.).

Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES

Guerre froide

Ce scénario conviendra à des joueurs débutants ou moyennement expérimentés, des personnages basés à Paris, et un Conteur raisonnablement compétent.

L'inondation

Paris, fin mars 1197. L'hiver a été humide, le printemps s'annonce encore pire. Depuis quinze jours, il pleut pratiquement sans arrêt. La Seine grossit, grossit... et finit par déborder, inondant l'île de la Cité, presque toute la rive droite et un bon tiers de la rive gauche. On se déplace en barque dans la moitié de la ville. Le pont Notre-Dame, le principal lien entre la Cité et la rive droite, s'est écroulé, engloutissant dans le fleuve les maisons dont il était couvert.

Les mortels font face tant bien que mal, mais il règne une ambiance de panique larvée... et la famine menace. Le roi organise des distributions de blé, mais elles n'auront qu'un temps. Les Parisiens chassés de chez eux par le fleuve vont s'établir dans les faubourgs, de l'autre côté de l'enceinte de Philippe Auguste (qui n'est pas encore terminée, mais qui est déjà impressionnante). Le roi lui-même quitte son palais et s'installe à l'abbaye de la montagne Sainte-Geneviève. Les autorités vampiriques de la ville se replient dans les carrières de Montmartre, dont le prince Alexandre a fait aménager une partie « pour les cas d'urgence » au siècle dernier.

Introduction

Dans la mesure où ils ne sont ni importants, ni puissants, on a laissé les personnages se débrouiller par eux-mêmes. Ils n'ont d'ailleurs pas à s'en plaindre : la ville est désorganisée, et la chasse est bonne... Évidemment, s'ils vivaient près de la Seine, il va sans doute falloir qu'ils se trouvent un autre refuge. Mais dans l'ensemble, tout va bien jusqu'au dernier jour de mars. Vers le milieu de la nuit, et sans s'être concertés, tous les personnages « décident » de faire une petite promenade dans le quartier du Louvre. Et, comme par hasard, arrivés rue de l'Arbalète, ils « décident » d'entrer dans une petite maison anodine, puis de monter au premier étage. Là, ils reprennent leurs esprits et se rendent compte qu'ils ont en fait été appelés. Laissez-leur une ou deux minutes pour faire connaissance si ce n'est pas déjà fait. Ensuite, leur hôte arrive. Il se nomme Erwald. Grand, blond, pâle, l'œil vif et la poigne ferme, c'est incontestablement un Ventrue, et pas n'importe lequel. Étreint vers 900, il occupe la fonction de comte palatin de Paris depuis soixante ans. Autrement dit, c'est lui qui gère la ville au quotidien pour Alexandre lorsque ce dernier a autre chose à faire (ce qui est presque toujours le cas depuis environ deux siècles). En homme courtois, Erwald fournit des rafraîchissements, sous la forme de deux putains enlevées en début de soirée dans un bordel voisin. Comme de bien entendu, il a du travail pour eux. « L'inondation a mis au jour de bien étranges choses. Avant-hier, des passants attirés par des pleurs ont découvert, dans la cave d'une maison de la rue aux Porcs, plusieurs cages de fer où étaient enfermés des jeunes enfants. Le propriétaire de la maison, un clerc nommé Étienne, a été conduit à la prison du Châtelet. Je suppose qu'il sera interrogé dans les jours qui viennent. Je veux que vous vous assuriez que cette affaire n'a aucun lien avec notre communauté. Si c'est le cas, dissuadez les mortels qui s'y intéressent d'y fourrer leur nez. Si c'est juste un mortel, le sort d'Étienne m'indiffère. Dans le cas contraire, je veux savoir qui est son maître. »

Erwald ne considère pas « non » comme une réponse. Si les personnages tentent de marchander une récompense, il accepte les demandes les plus raisonnables (un meilleur terrain de chasse, le droit de créer une goule, voire celui d'engendrer s'il y a un Ventrue dans le groupe).

La vérité

Étienne n'est pas une goule, et il n'a jamais vu un vampire de sa vie. En revanche, c'est un imbécile cupide et sans scrupule. Depuis cinq ans, il sert de pourvoyeur à un homme qu'il a baptisé « le moine bourru » qui le paye généreusement en échange d'un ou deux enfants par mois... Le « moine », à son tour, est au service d'Adelphe, un Nosferatu vraiment infortuné, qui survit tant bien que mal dans l'ossuaire du cimetière des Innocents. Normalement, les PJ découvriront très vite cette partie de l'histoire. Il faut dire qu'elle n'a pas beaucoup d'importance...

Le dessous des cartes est beaucoup plus intéressant. Comme beaucoup de monde, Étienne est un Parisien de fraîche date. Serf affranchi, il vient du fief des d'Hautmont, un couple de nobles lointainement apparentés à la famille royale. Robert et Isabelle d'Hautmont ont attiré l'attention de Godefroy, un Malkavien au service du prince de Londres, Mithra (voir l'encadré). Venu déstabiliser la royauté française, Godefroy s'est vite intéressé aux d'Hautmont, le hasard lui a ensuite fait découvrir Étienne. Le fait que ce dernier ait été arrêté contrarie ses plans (qui sont trop complexes pour être résumés ici), mais il va essayer de faire contre mauvaise fortune bon cœur et semer un maximum de chaos. Si Godefroy arrive à ses fins,

Étienne, programmé par Domination, dénoncera les d'Hautmont comme ses véritables patrons. Ceux-ci, rendus fous par Godefroy, ne se défendront même pas et incrimineront un ou deux vampires du lignage d'Alexandre... Il s'en suivra de gros scandales. Les mortels verront des Capétiens impliqués dans une épouvantable affaire de sorcellerie ; et les vampires d'Europe auront la démonstration qu'Alexandre ne tient même plus les Caïnites de sa propre ville. Bien sûr, Godefroy et Mithra jouent dangereusement avec la Sixième Tradition, mais celle-ci n'est pas encore devenue la Mascarade, et ils savent qu'Alexandre exerce encore un contrôle suffisant sur le palais royal pour que l'affaire ne dépasse pas les limites du raisonnable.

Acte I
LA PREMIÈRE ENQUÊTE

La rue aux Porcs

Cette petite rue, entre la place de Grève et le Châtelet, ressemble à toutes les rues parisiennes de l'époque : environ deux mètres de large, bordée de maisons en bois et en torchis serrées les unes contre les autres. La Seine se décidant enfin à refluer un peu, il n'y a plus qu'une dizaine de centimètres d'eau où flottent des immondices. Ici comme ailleurs, les mortels se lèvent et se couchent avec le soleil. Il ne sera pas facile de les rencontrer. Le seul à avoir des horaires non conventionnels est Jehan l'escholier, un grand dadais d'une vingtaine d'années qui occupe une chambre infestée de punaises, tout près de chez Étienne. Approché, il se montre ravi de raconter l'affaire – en l'enjolivant un peu. Selon lui, « on a retrouvé une Bible satanique et des bougies noires dans la cave ! » Pure affabulation, mais il y croit dur comme fer. Plus intéressant, il prétend avoir souvent entendu « au plus noir de la nuit, des bruits de pas dans la rue... et ce n'était pas le guet ! ». Il a risqué un œil, une fois, et il n'a vu personne, « ce qui prouve bien que les Puissances du Mal étaient de sortie ! ».

Les autres voisins sont plus difficiles à rencontrer, et donnent tous une version plus ou moins déformée de l'affaire. Toutefois, ils sont d'accord sur l'essentiel : maître Étienne, clerc et écrivain public, jouissait de l'estime générale. Il s'absentait souvent, et revenait parfois avec des enfants. Il disait travailler pour une œuvre charitable qui recueillait des orphelins. Personne n'a été y regarder de plus près, d'autant plus qu'on le voyait souvent en grande conversation avec un moine. Non, en plein jour, pourquoi ? En ce qui concerne les bruits de pas dans la nuit, ils sont deux ou trois à les avoir entendus, mais personne n'avait fait le lien avec Étienne. Enfin, Marie la Brune, une couturière qui habite le quartier depuis toujours et qui a vécu une brève histoire d'amour avec Étienne, il y a dix ans, sait quelque chose que tout le monde ignore : Étienne est un serf affranchi. À l'époque, il rendait de temps à autre visite à Robert d'Hautmont, son ancien maître et protecteur.

La maison

Personne n'ose plus s'en approcher. Les PJ peuvent la cambrioler tout leur saoul sans risquer d'être dérangés. Le rez-de-chaussée est entièrement occupé par une échoppe d'écrivain public, pleine de parchemins et d'encre. Sous le comptoir, ils trouvent un « carnet » formé de chutes de parchemin grossièrement reliées. Il est couvert de symboles indéchiffrables. Il s'agit des comptes de maître Étienne, notés dans son code personnel, impossible à casser dans le temps dont disposent les personnages. Juste à côté, un certificat d'affranchissement, spécifiant que « le serf Étienne du village de Rouvray est dorénavant un homme libre ». Daté de 1183, ce document est signé Robert d'Hautmont. À l'étage, une petite chambre et une minuscule cuisine, où un personnage versé en herboristerie trouvera de quoi fabriquer des potions somnifères. Le sous-sol est vaste et à demi plein d'eau. Six cages de fer, maintenant vides, sont alignées le long des murs. Dans l'escalier, derrière une pierre mobile, une petite cache contient une bourse pleine de bijoux d'or et d'argent, représentant une très grosse somme.

Le Châtelet

La prison du Châtelet est établie dans une forteresse trapue, qui se dresse au bord de l'eau, sur la rive droite, en face du Palais. Les gardes qui y vivent n'ont pas les moyens de résister à la visite d'un groupe de vampires. Si les PJ veulent travailler par eux-mêmes, un usage judicieux d'Occultation, de Présence ou de Domination suffit à leur ouvrir les portes de la cellule d'Étienne. Ils peuvent aussi, s'ils y pensent, demander à Erwald, qui a des agents sur place...

Étienne est un petit homme trapu, avec une tonsure qui commence à s'effacer, des yeux rusés et des vêtements couverts de taches. Il croupit dans une cellule individuelle, au niveau de l'eau. Il y règne un froid mortel (et il tousse déjà comme un perdu). Il n'a pas encore été torturé, mais il sait que c'est pour bientôt et cela le terrifie... Bref, il n'y a pas beaucoup d'efforts à faire pour le convaincre de parler. Il explique aux PJ qu'il fait ce métier depuis cinq ans, qu'il traite avec un « grand moine aux yeux jaunes » qui vient le voir une fois par mois et à qui il remet un ou deux enfants, parfois plus. En cas d'urgence, il pouvait laisser un message au moine, aux étuves de la rue Bordelle. Il n'a rien de plus à dire. Veillez à ce que les personnages en soient tout à fait certains. Si on lui parle des d'Hautmont, il a l'air surpris. Il affirme qu'il n'a pas vu messire Robert depuis cinq ans... Si, pour une raison ou pour une autre, les personnages organisent une planque devant la forteresse, ils verront Godefroy y pénétrer la nuit suivante. Il y passe deux heures à « programmer » Étienne, puis rentre à son repaire.

Deux impasses

Les d'Hautmont

Issu d'une branche cadette de la famille de Dreux, Robert d'Hautmont descend directement du roi

Alexandre et Mithra

En 1197, le clan Ventrue est divisé en une multitude de factions, dont les deux plus importantes sont celles d'Alexandre et de Mithra. Tous deux de 4e génération, ils sont âgés de plusieurs millénaires. Alexandre, qui a été le protecteur des Carolingiens, tient sa cour à Paris. Son influence s'étend sur toute l'Europe de l'ouest. Mais depuis quelques décennies, il s'est considérablement ramolli. En pratique, le vrai pouvoir est détenu par une certaine Saviarre, qui se charge des rapports entre Alexandre, sa progéniture et les autres clans, et à un moindre degré par le comte Erwald.

Les Toréador parisiens commencent à se dire qu'ils sont aussi capables que les Ventrue de gouverner la ville...

De l'autre côté de la Manche, l'invasion de l'Angleterre par les troupes de Guillaume le Conquérant a réveillé Mithra, un Mathusalem originaire du Moyen-Orient, d'un sommeil de huit siècles. Mithra s'est rapidement emparé de Londres, puis de l'Angleterre. Depuis cinquante ans, il place ses hommes dans les domaines continentaux des Plantagenêts, en Aquitaine, dans le Poitou et en Bretagne. Il n'a jamais reconnu la suzeraineté d'Alexandre, et n'a aucune intention de le faire. En fait, l'Europe est clairement trop petite pour eux deux. Ils sont de force équivalente et, pour l'heure, ils se font la guerre par rois interposés, sans s'interdire d'essayer de déstabiliser l'autre.

« Au guet ! »

Les PJ ne sont pas seuls sur la piste. Messire Hugues est un clerc travaillant à la Chambre criminelle du Châtelet, la lointaine ancêtre du quai des Orfèvres. D'origine noble, c'est un intellectuel, diplômé en droit canon et abbé laïc de Neufmoutier, un monastère auvergnat. Il est grand, mince, élégamment vêtu, parfois arrogant et assez ouvert d'esprit pour croire aux vampires. Enquêteur très efficace, il a sur les PJ l'avantage de se déplacer de jour (et de pouvoir réquisitionner autant d'hommes du guet qu'il le désire). Il interroge les voisins d'Étienne, dont Jehan et Marie, va voir les enfants et commence assez tôt à se poser des questions sur les d'Hautmont. Une seule chose l'empêche de coiffer les PJ sur le poteau : Étienne a reçu les ordres mineurs, et même s'il vit dans le siècle, il dépend techniquement de la justice ecclésiastique. Or monseigneur Eudes de Sully, le nouvel évêque, est un prêtre combatif, qui refuse « les constants empiétements de la cour ». Il veut bien qu'Étienne soit torturé, c'est la moindre des choses, mais par ses commissaires, pas par ceux du roi.

De leur côté, les maitres de la Chambre criminelle acceptent qu'un homme de l'évêque assiste à la séance, mais insistent pour qu'elle ait lieu au Châtelet. Hugues piaffe d'impatience pendant que ses supérieurs s'arrangent avec le prélat...

Louis VI. Il possède de vastes domaines en Ile-de-France, un manoir dans la forêt de Rouvray, et une femme nommée Isabelle. Le couple vient rarement à Paris, et vit très retiré. A priori, les personnages n'auront pas le temps de se pencher davantage sur leur cas avant le début de l'acte II.

Les enfants

Les petits rescapés ont été conduits au couvent Saint-Marcel, hors des murs, à l'emplacement actuel de la gare de l'Est. Les bons frères montent une garde vigilante autour d'eux, en attendant de pouvoir les rendre à leur famille. Il émane de ce couvent une désagréable odeur de foi, qui devrait mettre nos Caïnites mal à l'aise, mais s'y introduire n'est pas très difficile. L'interrogatoire des enfants, âgés de quatre à six ans, est assez décevant : ils viennent tous de villages d'Ile-de-France, et ils ont tous été cueillis par « un méchant monsieur », qui leur a proposé de le suivre en leur offrant un jouet ou des sucreries. Ils se sont retrouvés dans sa cave, n'ont vu personne d'autre que lui et ont eu très peur, surtout quand la pièce a commencé à se remplir d'eau...

Un petit tour aux étuves

La rue Bordelle est perpendiculaire à la rue Saint-Denis. Comme son nom l'indique, on y trouve de quoi satisfaire les appétits des mortels... Les étuves ne font pas exception à la règle. Théoriquement, ce sont tout simplement des bains publics, mais on y trouve de jeunes et avenantes masseuses-et-plus-moyennant-un-petit-supplément.

L'endroit ferme deux heures après la tombée du jour. Pour une fois, nos vampires ne trouveront pas porte close. La tenancière, une petite femme maigre, accepte sans broncher de transmettre un message au moine. Celui-ci passe quelques minutes avant la fermeture. Selon la manière dont les PJ ont arrangé leur soirée, ils peuvent lui tomber dessus tout de suite ou attendre qu'il leur ait donné rendez-vous à la porte sud du cimetière des Innocents, une heure avant l'aube.

Le soi-disant moine est un ancien brigand nommé Gaucelin. Son apparence a de quoi inquiéter : c'est un colosse très velu, avec d'énormes mains d'étrangleur et de drôles d'yeux d'un jaune pisseux (il a une touche de sang garou, mais n'en a pas conscience). Être abordé par des vampires l'étonne visiblement, mais ne le terrifie pas. Il traite avec Adelphe et quelques autres depuis dix ans, et sait que s'il est prudent, il ne lui arrivera rien. Il renvoie systématiquement les PJ vers son « patron » affirmant que lui, de toute façon, ne sait pas grand-chose, à part qu'il lui amenait des gamins... « Ce qu'il en faisait, c'est pas mes oignons (haussement d'épaules). Moi, tant qu'il me paye... »

Dans le cimetière

Le cimetière des Innocents, qui existe depuis déjà six siècles, est un labyrinthe de fosses béantes pleines de cadavres à moitié couverts de chaux, de boue et d'anciens ossuaires désertés. De loin en loin se dresse une tombe individuelle, généralement celle d'un noble ou d'un religieux. Adelphe vit là depuis sa création, il y a six ans. Alexandre et ses gens ignorent son existence, et Adelphe s'est bien gardé de se présenter : son créateur, aujourd'hui disparu, lui a expliqué que les Ventrue étaient des êtres cruels qui le détruiraient sans pitié.

Ce n'est pas faux. Adelphe est ce que le clan Nosferatu peut produire de plus pitoyable, un vampire bon à rien, franchement monstrueux et qui ne maîtrise même pas l'Occultation. Contrairement à beaucoup de ses congénères, il ne peut même pas passer pour un lépreux. Il a la peau bleuâtre et couverte de verrues, avec deux énormes crocs émoussés qui lui sortent de la bouche. Il est bossu, n'a plus de nez et son crâne est étrangement aplati. Il vit dans l'ossuaire et dort chaque jour sous des piles de cadavres – ce qui n'arrange pas son odeur.

La perspective de rencontrer d'autres vampires le terrifie. Au moindre signe d'hostilité, il détale. Pondérez son attitude en fonction des clans représentés dans l'équipe. S'il y a un Nosferatu parmi eux, il est un peu plus détendu. Il en a vu un ou deux, de loin, et il sait qu'ils sont aussi malheureux que lui.

Il raconte sa création, sa rencontre avec Gaucelin, l'idée de se doter d'un service « d'alimentation à domicile », l'embauche d'Étienne, les livraisons régulières d'enfants depuis cinq ans pour améliorer son régime à base de rats et de chiens errants... Il est pitoyable, et il ne joue absolument pas la comédie. Où sont les enfants et où prenait-il l'argent ? « Mais là, voyons ! » (il a un geste circulaire vers les tombes).

Si les PJ manifestent l'intention de le conduire à Erwald, il les supplie à genoux de n'en rien faire, et essaye de marchander sur le thème « j'ai une chose à vous dire qui vous intéressera, mais je ne parlerai que si vous me promettez de me laisser tranquille ». En supposant que le groupe accepte le marché, il leur explique « que, de temps en temps, la nuit, je sors. Souvent, j'allais voir la maison d'Étienne – je n'avais pas d'autre endroit où aller. Et une fois, il y a pas très longtemps, j'en ai vu un autre... un autre comme nous... un grand homme roux, avec une barbe. Il était caché dans l'ombre, et il surveillait la maison. J'ai eu peur, je suis parti. »

Acte II
Les rebondissements

La colère d'Erwald

Juste après que les PJ aient rencontré Adelphe, Erwald les appelle à nouveau à la petite maison de la rue de l'Arbalète. Il fait les cent pas dans la chambre de l'étage, et a l'air de se contenir à grand-peine.

« Étienne a été mis à la question ce matin, déclare-t-il d'une voix sourde. Il a avoué qu'il avait commerce avec le démon sous la forme de spectres buveurs de sang, qu'il se rendait régulièrement au sabbat, qu'il vendait des envoûtements... et tout cela à l'instigation de Robert d'Hautmont. Cela ne cadre pas du tout avec vos rapports. Avez-vous une explication ? D'Hautmont, comme toute sa famille, est protégé par le prince. Il est impensable qu'il soit coupable. Et s'il l'est, il est impensable que cela se sache. Veillez-y. »

(Si Étienne était incapable de parler après la visite des PJ ou si Godefroy n'a pas pu aller le programmer, le Malkavien aura envoyé une lettre anonyme à messire Hugues.)

Le manoir des d'Hautmont

Il ne reste plus au groupe qu'à prendre la route. La petite forteresse de Robert d'Hautmont se trouve à côté d'un petit village, dans la forêt de Rouvray, à trois bonnes heures de marche à l'ouest de Paris (aujourd'hui, l'ensemble a disparu sous la ville de Neuilly, et ce qui reste de la forêt s'appelle le bois de Boulogne).

L'endroit n'a pas été menacé par la guerre depuis deux générations, et cela se voit : le donjon, haut de quatre étages, est en pierre, tout comme sa petite chapelle romane, mais le reste de l'enceinte est en bois, et mal entretenu. À l'heure où les PJ arrivent, les villageois dorment à poings fermés. Les personnages n'auront pas grand mal à s'introduire discrètement au manoir. À part une poignée de gardes somnolents sur les remparts, tout le monde dort. Les PJ peuvent même se contenter de frapper à la grande porte et demander l'hospitalité : deux gardes descendent leur ouvrir en bâillant, on réveille messire Philippe, le sénéchal, qui les installe dans un dortoir au-dessus de l'écurie avant de se remettre au lit.

Autour de la cour, rien d'anormal : des communs crasseux, des écuries un peu plus propres, un poulailler, une porcherie et une petite forge. La seule grosse anomalie est dans le sous-sol du donjon. Il s'agit d'une grande pièce voûtée, d'où émane une odeur fade, que les PJ reconnaissent tout de suite. Du sang! Trois tonneaux plein de sang à moitié figé! Au fond de la salle, deux trônes surmontés d'un dais fleurdelisé... et tout un bric-à-brac d'instruments de torture, tout à fait à leur place chez un seigneur qui a droit de haute justice sur ses terres, mais qui montrent des signes d'utilisation récente. Les cellules sont garnies de cadavres ou de malheureux paysans qui bougent encore. Si les PJ en raniment un, il leur explique que, depuis un mois, les maîtres sont devenus fous, qu'ils terrorisent tout le monde...

LES PNJ

Pour Vampire : L'âge des Ténèbres

▶ ***Erwald, Ventrue 6e génération***

Disciplines : Domination 5, Présence 6.

▶ ***Adelphe le Nosferatu***

Disciplines : Animalisme 2, Puissance 3, Auspex 2.

▶ ***Godefroy, Malkavien 9e génération***

Godefroy est un bel homme d'une trentaine d'années, avec des cheveux blond-roux et une barbe bien taillée. Il ne se rappelle rien de son existence de mortel. Au fil des années, il s'est persuadé qu'il était Geoffrey Plantagenêt, comte de Bretagne, le frère cadet de Richard Cœur de Lion, tué en tournoi en 1186. Il a oublié l'existence de Mithra, et est tout à fait certain de travailler pour le compte du roi Richard.

Force 3	Dextérité 3	Vigueur 2
Charisme 3	Manipulation 4	Apparence 2
Perception 3	Intelligence 4	Astuce 4

Capacités importantes : Comédie 2, Vigilance 4, Esquive 3, Intimidation 3, Subterfuge 3 ; Mêlée 3, Furtivité 3 ; Politique 3.
Disciplines : Aliénation 4, Célérité 1, Domination 3, Occultation 2.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 5.
Voie : Humanité 7.

La population du manoir

● **Messire Philippe, le sénéchal**. À cinquante ans passés, c'est un vieillard chauve et édenté, dont l'esprit commence sérieusement à battre la campagne. Godefroy s'est abstenu de le rendre fou, mais l'a copieusement Dominé sur le thème « tout va bien, tout est normal ». Il a pris le pli, et ne s'étonne plus de rien, pas même de la venue des PJ.

● **Frère Damien, le chapelain**. Avec Damien, en revanche, Godefroy s'est beaucoup amusé. Pour les autres occupants du manoir, le prêtre « a la fièvre » depuis une quinzaine de jours. Il est recroquevillé dans son lit, le regard vide...

● **Gérard le Borgne, l'écuyer de Robert**. Gérard donne l'impression d'être une brute stupide, et ne pas être particulièrement gêné par l'évolution de la vie au château. Godefroy l'a Dominé pour le principe, puis l'a laissé en paix. Gérard est naturellement résistant à la Domination. Il est parfaitement lucide, mais ne sait pas quoi faire. Il fait souvent des rondes dans les bâtiments en pleine nuit, et les PJ pourraient bien le rencontrer.

● **Robert d'Hautmont**. La quarantaine empâtée, avec de longs cheveux noirs et des yeux bleus perçants. Le maître de maison est fou à lier, fasciné par le sang et persuadé d'être le seul roi de France légitime.

● **Isabelle d'Hautmont**, son épouse. Maigre et sèche, avec un visage profondément ridé et une voix stridente. Elle ne vaut pas mieux que son mari. Le couple dort lorsque les PJ arrivent, mais cela ne durera pas.

● **Les domestiques** sont une douzaine. Ils se partagent en deux camps : ceux qui font de gros efforts pour se convaincre que tout est normal, et ceux qui ont trop peur pour lever le petit doigt.

● **Messire Hugues, le gêneur**. Il a décidé de suivre la piste, et en fin d'après-midi, il a pris la route du manoir. Se faisant passer pour un voyageur, il n'a eu aucun mal à se faire admettre par le sénéchal. Son statut de noble lui a valu d'occuper la seule chambre vide du donjon. Arrivé trop tard pour rencontrer le maître de maison, il a décidé de remettre les choses sérieuses au lendemain matin... ce qui ne l'a pas empêché de fouiner un peu, et notamment de visiter les sous-sols. Il est remonté à toute allure, et s'est barricadé dans sa chambre.

● **Godefroy**. De jour, il dort dans la crypte de la chapelle. De nuit, il se promène, invisible, dans le château. Il a parfaitement repéré Hugues, qui s'intègre tout à fait à son plan, et il compte bien le voir repartir vivant le lendemain matin.

Confrontations

À vous de rythmer la fin à votre guise. Voici un déroulement possible, mais il est loin d'être le seul.

● Les PJ visitent le sous-sol et commencent à explorer les étages. Ils peuvent éventuellement rencontrer Gérard, qui commence par paniquer, mais accepte de discuter s'ils n'ont pas l'air hostiles.

● Ceux qui ont Auspex se rendent compte qu'au troisième étage, il y a quelqu'un qui ne dort pas. Ils s'introduisent chez Hugues, et s'expliquent avec lui.

● Godefroy, qui les a repérés, décide de presser le mouvement. Il monte au dernier étage du donjon, va réveiller les d'Hautmont et les fait discrètement descendre au sous-sol. Ils vont passer devant la chambre d'Hugues, et ne seront pas nécessairement discrets.

● Dans la salle de torture, Godefroy passe à la phase finale de son plan : implanter aux d'Hautmont le nom et l'adresse de deux ou trois vampires parisiens, qu'ils révéleront après leur inévitable capture. Il en a pour un bon quart d'heure. Si la discussion avec Hugues s'éternise, les personnages perdent leur dernière chance de le coincer.

● Gérard descend à la cave. Le voyant, Godefroy lui ordonne de sortir et de tout oublier. Gérard ne se fait pas prier pour vider les lieux, mais il décide de passer à l'action, rameute les gardes et/ou les PJ...

● Avec ou sans les PJ, Gérard et quatre gardes terrifiés descendent à la cave. Seuls, les mortels n'ont pas l'ombre d'une chance contre Godefroy. Avec l'aide des personnages, en revanche, le rapport de force s'inverse.

● Les instructions des PJ sont claires : les d'Hautmont ne doivent pas être compromis. S'ils meurent pendant le combat, parfait! Il ne reste plus qu'à incendier le manoir pour faire disparaître les preuves. S'ils survivent, en revanche, les personnages ont un problème. Sans Godefroy, ils finiront par reprendre leurs esprits. Ils ne se souviendront pas de grand-chose, mais c'est toujours assez pour rendre Erwald très nerveux. Quant à Hugues, s'il est vivant, il en sait trop, et il faudra le liquider ou le rallier à la cause des Caïnites.

Conclusion

Étienne sera pendu. Gaucelin changera de secteur d'activité. Erwald condamnerait volontiers Adelphe à mort – pas tant pour ses crimes que parce que c'est un Nosferatu. Si les PJ intercèdent, il accepte qu'il soit simplement remis à l'Ancien de son clan, qui se chargera de son éducation. S'il vit, les personnages se seront fait un ami.

Que Godefroy soit mort ou vif, Mithra s'en sortira blanc comme neige : certes, Godefroy vient de ses domaines, mais il a « agi seul ». Alexandre et sa cour ne seront pas dupes, mais ils ne pourront rien prouver.

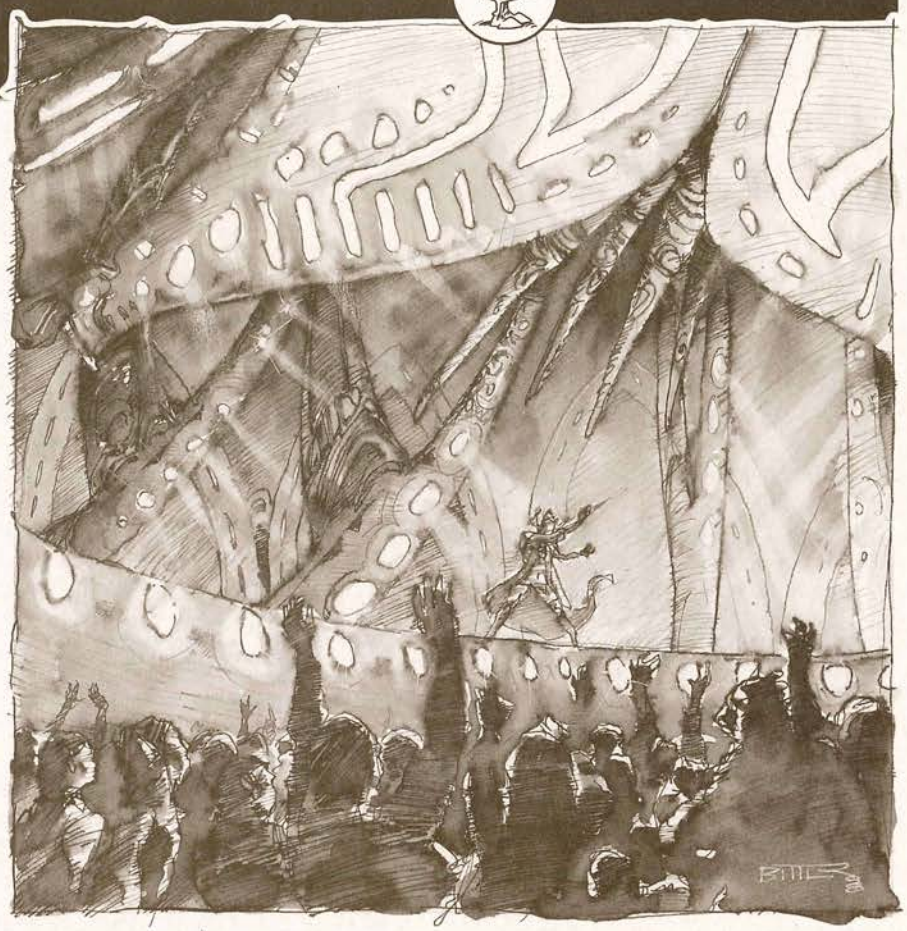
Tristan Lhomme
illustration : Bernard Bittler

Un scénario Casus Belli pour

SHAAN

MOYEN

La mélodie du sang



Idéal pour une partie d'introduction ou le lancement d'une nouvelle campagne, ce scénario met en scène la famille Mactadjik, le Nouvel Ordre et les résistants de Käm. Les suppléments « Les Humains » et « Résistances » peuvent donc s'avérer très utiles.

La naissance d'un mythe

Originaire des forêts Blanches, Ymann le Mélodien est aujourd'hui reconnu comme l'un des chanteurs les plus populaires et les plus engagés de tous les temps. Élevé par une troupe de bateleurs itinérants après la mort de ses parents, cette figure emblématique des traditions héossiennes fut tour à tour pourchassée puis tolérée par les autorités humaines, qui le considèrent comme une véritable bombe vivante. Bien qu'il soit pacifiste, ses interventions publiques sont toujours à l'origine de rassemblements qui ne peuvent qu'inquiéter le Nouvel Ordre. Mais comme un agitateur vivant reste moins dangereux qu'un martyr, Ymann bénéficie d'une sorte de protection tacite qui le met à l'abri des tentatives d'assassinat « officielles ». Pour accroître leur contrôle sur le chanteur, de nombreux investisseurs humains lui ont même proposé de rejoindre leur réseau de production et de distribution. Fidèle à ses convictions, le Mélodien a tout naturellement refusé et s'est rapproché de ses frères résistants, qui font circuler des versions pirates de ses chansons. Lorsqu'il ne se produit pas sur scène, Ymann sillonne le continent au gré des rencontres et des invitations lancées par les réseaux résistants et les communautés indépendantes. Depuis une dizaine d'années, Ymann est considéré comme un véritable messie. Et bien qu'il ne prenne part à aucune action de résistance, il soutient par ses chansons et ses interventions la lutte pour les traditions héossiennes.

La famille Mactadjik

Officiellement dirigée par Patrig II, la lignée des Nombrilistes vit depuis quelques années au rythme des intrigues et des complots. Jugé trop laxiste, l'actuel patriarche est la cible d'une machination conçue par ses propres enfants, le Dauphin Yolbert et Monsieur, qui cherchent à détrôner leur père. Riche de nombreux appuis au sein des Mactadjik, des Ikanez et des Grentzen, le Dauphin n'attend plus qu'un prétexte valable pour passer à l'action. Un mois environ avant le début du scénario, Ymann donne une représentation près de Delhi. Grâce aux caméras des holoreporters présents sur les lieux, Patrig et les notables de la famille assistent en direct à l'arrivée du Mélodien, contemplent la ferveur de son public et écoutent le message plus qu'engagé de ses chansons. Ivre, le patriarche décide alors d'envoyer ses troupes interrompre le spectacle et se rend lui-même sur les lieux pour insulter publiquement le chanteur. Heureusement pour tous, Ymann préfère ne pas répondre, et incite même son public à évacuer pacifiquement la plaine. Il va sans dire que les jeunes Mactadjik ont suivi la scène avec intérêt. Quelques jours plus tard, alors que la révolte gronde dans la région, le Dauphin et son frère décident donc de faire d'une pierre deux coups. Leur plan est simple : présenter leurs excuses publiques au chanteur avant de le faire assassiner par de faux reporters et de faire porter le chapeau à Padrig. Ainsi, le Dauphin se présente en ami du peuple, blâme son père pour sa mauvaise conduite et se débarrasse d'un gêneur. Une très banale affaire de grande famille, somme toute.

La fête de Ling

Dans sa grande bonté, le Nouvel Ordre permet aux Héossiens de procéder à quelques festivités traditionnelles, dont la célébration des trois astres. La fête de Ling, la plus animée des trois, est placée sous le signe des arts. Toutes les communautés se retrouvent pour arborer leurs couleurs, défiler dans les rues des cités et mettre en avant leurs compétences artistiques et musicales. Une fois par an environ, l'astre apparaît seul pendant une cinquantaine d'heures, et effectue une rotation qui module sa lumière bleutée. Étant donnée l'irrégularité du cycle de Ling, la fête peut donc avoir lieu... juste pour le scénario. Des études astrologiques permettent aux dirigeants des ghettos et des castes de connaître la date mystérieuse quelques semaines à l'avance et de faire prévenir la population.

Il va sans dire que c'est à Käm que la fête bat toujours son plein, essentiellement grâce aux humains du Croissant de Lunes (un réseau de résistants organisateurs de spectacles et de conférences, voir plus bas). Naturellement, Ymann sera présent. Les échos de son altercation avec le patriarche Mactadjik se sont répandus jusqu'à la capitale, où ils ont suscité énormément d'intérêt. Officiellement, le Nouvel Ordre est « très fier d'accueillir un si grand artiste ». Officieusement, il est surtout heureux de pouvoir critiquer la famille de Patrig, et au moindre dérapage lors du spectacle, il fera intervenir ses troupes de choc. Chez les résistants, la venue d'Ymann est attendue comme celle d'un messie. De nombreux réseaux sont donc sur le pied de guerre et vont

profiter des festivités pour agir contre le Nouvel Ordre.

Introduction des personnages

Si vous utilisez ce scénario pour une partie d'initiation, la cité de Käm offre un point de départ idéal. Les personnages peuvent soit être originaires de la capitale, soit y arriver en vue des festivités de Ling. Dans ce cas, vous pouvez improviser toutes sortes d'incidents lors du passage aux portes, puis au contrôle, puis dans les rues que les arrivants vont vite découvrir. Rencontre insolite, accrochage avec les autorités, rendez-vous fixé pour le soir avec une ravissante créature, tout est possible. Si votre équipe est déjà bien rodée, il peut être intéressant de déplacer le scénario vers une autre cité, histoire d'explorer de nouvelles régions. N'importe quelle ville du continent peut faire l'affaire, à l'exception de celles situées en territoire Mactadjik (pour éviter que ces derniers aient une supériorité numérique trop écrasante). La cité libre de Wana peut offrir un excellent cadre, pour peu que vous possédiez *Résistances*. Si vous optez pour une autre cité que Käm, vous n'aurez qu'à modifier légèrement la préparation du scénario, en sachant que les dates et les événements ne changeront pas.

Peu importe, au fond. Les personnages sont arrivés dans la cité. Les festivités devant durer au moins huit jours, l'aventure peut commencer à l'ouverture de la fête ou un peu avant, si vous préférez, ce qui laisse aux personnages le temps d'explorer la ville et de faire quelques rencontres avant de plonger dans l'affaire. Dans ce qui suit, le premier jour de la fête de Ling est « le jour J ».

Première implication

Après quelques péripéties urbaines éventuelles, les personnages vont pouvoir s'impliquer dans l'affaire Ymann. Pour cela, utilisez les événements suivants, en sachant qu'ils doivent tous avoir lieu durant la première journée de fête.

Tout d'abord, les personnages apprennent que le Mélodien est attendu dans les prochains jours pour participer aux festivités. S'ils ont des contacts avec la résistance ou les milieux artistiques, ils pourront même découvrir que le chanteur est déjà arrivé et qu'il est protégé par un réseau de résistants, les Passeurs. L'endroit où il loge reste secret. Pourquoi ces précautions ? On murmure que des humains en mal de sensations fortes se seraient lancés à la chasse au Mélodien. Depuis quelques jours, plusieurs Héossiens ont même entendu parler de groupuscules armés qui se préparaient à « accueillir » le chanteur. Ensuite, les Mactadjik font beaucoup parler d'eux. Le matin du premier jour de la fête (le jour J, donc), Yolbert fait une déclaration publique, retransmise sur la plupart des chaînes de la cité. Depuis leur auberge ou le salon de leur hôte, les personnages pourront suivre les déclarations du Dauphin, qui condamne l'attitude de son père, avant de présenter des excuses familiales à Ymann. Le tout est enrobé dans un discours habile, ni trop direct, ni trop enthousiaste. Dans son discours, Yolbert formule le souhait que le chanteur accepte un entretien avec une équipe de reporters envoyée par les Mactadjik pour couvrir l'événement et, dans un proche avenir, qu'il regagne Delhi pour un spectacle « de réconciliation ». Suite à cette intervention, on parle beaucoup en ville de l'arrivée de ces reporters.

Les reporters assassins sont en fait en ville depuis la veille (J -1, donc). Si le sujet les intéresse, les personnages peuvent apprendre que les humains n'ont pas demandé l'hospitalité à leurs confrères, mais qu'ils se sont installés dans les quartiers populaires. S'il s'agit de Käm, choisissez une auberge tenue par des humains du ghetto feling, en évitant le *Croissant de Lunes*, où les Mactadjik sont très mal vus. Si les personnages cherchent à les rencontrer, les reporters se montrent aussi sympathiques que possible et s'arrangent pour préciser qu'ils ont été « personnellement choisis » par le patriarche, et non pas par le Dauphin. Une petite visite de leurs appartements permet de trouver du matériel technologique (holocaméras, relais émetteurs, etc.) ainsi que des armes très perfectionnées (des fusils de précision, entre autres). Il y a cependant peu de chance pour que le gérant de l'auberge laisse des indésirables mettre le nez dans les petites affaires de ses clients. De plus, les chambres sont équipées d'un dispositif de surveillance, très difficile à repérer, qui enregistre la scène et donne aux reporters le signalement des intrus. S'il se fait voir, le groupe risque à tout moment de recevoir une visite punitive des assassins Mactadjik.

La grande parade

À partir du jour J, la plupart des rues vont être livrées aux chars, aux processions et aux animations ponctuelles. Improvisez les détails d'une fête très animée en plaçant des patrouilles régulières (mais neutres), des incidents mineurs, des bagarres, etc. Les festivités débutent avec le lever du jour et se poursuivent jusque tard dans la nuit, le couvre-feu ayant été reculé de deux heures pour l'occasion. Les festivités sont une excellente occasion de faire des rencontres. Si ce n'est pas déjà fait, les personnages peuvent tomber sur l'équipe de reporters en plein travail et entamer la conversation. Les assassins n'ayant pas encore localisé Ymann, ils cherchent à se renseigner en posant quelques questions, et n'hésitent pas à proposer une bonne somme d'argent à ceux qui les aideront.

Par ailleurs, les personnages peuvent essayer de se rapprocher des résistants. S'ils possèdent des contacts au sein de réseaux locaux ou s'ils sont eux-mêmes engagés, aucun problème. Ils apprendront très vite que le Mélodien doit arriver au *Croissant de Lunes* (l'auberge du ghetto feling qui a donné son nom au réseau de résistance) dans la nuit de J+1 à J+2. (Si vous ne jouez pas à Käm, improvisez une auberge fréquentée par des résistants et des renégats humains.) Si le groupe débute, arrangez-vous pour qu'il suive une procession ou fasse une rencontre qui l'amène jusqu'à cette auberge. Tous les membres du réseau local sont au courant de l'arrivée d'Ymann, qui fait son apparition en tout début de soirée. Escorté par une délégation de résistants, le Mélodien entre par la petite porte et monte jusqu'aux locaux privés de l'auberge, où il reste quelques instants. Ensuite, les patrons ferment les portes et les clients présents ont la chance de voir Ymann se joindre à eux. La scène doit permettre aux personnages de découvrir le Mélodien, au charisme impressionnant, mais surtout son compagnon favori. Gam est une sorte de shogol très curieux, qui suit le Mélodien en toutes circonstances. Dans l'auberge, la créature passe de table en table pour se faire caresser et s'imprégner des odeurs et des sensations des individus. Si l'un des personnages est Mélodien, Gam lui consacre un peu plus de temps. Devant une assistance enthousiaste, Ymann parle longuement de ses dernières aventures et chante un ou deux de ses textes favoris. Interrogé au sujet des reporters des Mactadjik, il confie que l'invitation du Dauphin ne l'enchante guère, mais qu'il ne refuse pas un entretien avec ses envoyés.

Après son départ, les Passeurs qui l'accompagnent vont s'installer dans leurs quartiers souterrains en s'arrangeant pour ne pas être suivis. Avant de partir, Ymann donne rendez-vous à tous le lendemain, en début d'après-midi, pour une petite représentation « entre amis ».

Les reporters passent à l'action

Si les personnages décident de négocier leurs informations, ils peuvent facilement trouver les reporters et leur apprendre la présence du Mélodien. Dans ce cas, quatre reporters accompagnent les personnages jusqu'au *Croissant de Lunes*. Ils sont invités à participer au concert. Les six autres suivent discrètement pour parer à tout dérapage. L'entretien a lieu après le tour de chant, dans l'arrière-salle de l'auberge, en présence du chanteur, d'une dizaine de gardes du corps, des personnages et des reporters (qui sont fouillés et désarmés). Au cours de l'entretien, un des reporters réussit à coller un micro miniaturisé sur la botte du Mélodien sans se faire repérer. Arrangez-vous pour que personne ne remarque la manœuvre. Si les personnages restent passifs, les reporters apprennent seuls le passage d'Ymann au *Croissant de Lunes* et attendent le début du spectacle pour appeler les autorités, prétextant une bagarre dans l'auberge. Ils se rendent ensuite sur les lieux et profitent de l'intervention militaire (qui se déroule calmement, mais dans une ambiance tendue) pour se frayer un passage jusqu'au Mélodien. Ensuite, même topo : entretien, pose du micro et filature.

Les assassins ne passent à l'action que dans la nuit de J+2. Aidés par le gang de la Dent noire (voir *Les forces en présence*), ils descendent dans les souterrains, remontent le signal, ouvrent le feu sur les résistants et enlèvent Ymann, laissant leurs alliés couvrir leur retraite.

La disparition

L'annonce de l'enlèvement n'est communiquée qu'aux résistants connus des Passeurs et aux membres du Croissant de Lunes. Pour ne pas affoler la population et déclencher une guerre civile, les Passeurs tiennent en effet à retrouver le Mélodien sans ébruiter l'affaire. Les personnages

Pourquoi garder Ymann ?

Il serait tellement plus simple de tuer le Mélodien tout de suite... mais le Dauphin a besoin que l'annonce de sa mort coïncide avec ses propres préparatifs politiques. Les reporters appellent tous les jours Delhi sur une fréquence protégée, attendant enfin le feu vert de leur patron. Voyant leur situation se dégrader, ils deviennent de plus en plus nerveux. Si les personnages n'interviennent pas, Ymann meurt à J+5, et les reporters prennent le chemin de Delhi.

peuvent sentir le malaise s'ils retournent à l'auberge, mais ils ne comprendront la situation qu'en tombant nez à nez avec Gam, le compagnon d'Ymann. L'animal vient vers eux et use de ses facultés empathiques pour leur expliquer la situation («ami parti, Gam seul, aider Gam»). Gam se blottit contre un des personnages, si possible un Mélodien, qu'il ne voudra plus quitter. Les échanges entre Gam et son nouveau porteur doivent vous permettre de souder le groupe autour de l'enquête et de distiller quelques informations. Gam «sent» en effet son maître, et parvient même à communiquer avec lui en de rares occasions. Si les soupçons se portent sur les reporters, ceux-ci peuvent être trouvés très facilement dans les rues de la cité. Le lendemain de l'enlèvement, pour se disculper, six assassins vont en effet se montrer et sillonner les rues par équipes de deux, et faire circuler des rumeurs impliquant d'autres groupes, Collectionneurs, résistants, et ainsi de suite. Les jours suivants, ils se montreront ou non, selon l'évolution de la situation.

Si les personnages prennent contact avec les Passeurs, via le *Croissant de Lunes*, ils sont autorisés à enquêter seuls ou à accompagner les résistants. Ils peuvent alors se rendre à l'auberge pour contacter les résistants.

Les forces en présence

Les Mactadjik

Après l'enlèvement, six des dix assassins continuent à se montrer dans les rues. Les quatre autres restent pour surveiller le Mélodien et soigner leurs blessures, abrités dans la cave d'un collaborateur de longue date. Celui-ci, un Ygwan nommé Gun'k'jik, fait partie d'un réseau de collabos qui offrent leurs services aux humains fortunés. Si l'Ygwan n'est pas vraiment connu des résistants, le réseau des Inférieurs auquel il appartient a déjà fait parler de lui dans la cité. Gun'k'jik vit dans un ensemble d'habitations miteuses du ghetto ygwan. Sa cave est reliée aux souterrains de la ville et offre de nombreuses salles et grottes parfaitement isolées. C'est là que le Mélodien est détenu et que les assassins ont installé leurs nouveaux quartiers. La cave comporte deux accès. Le premier se trouve dans l'appartement de l'Ygwan; le second débouche dans les tunnels des égouts, dont l'entrée la plus proche se situe à une centaine de mètres. Durant la journée de J+3, les assassins ne seront que quatre, dont trois blessés. À la tombée de la nuit, leurs comparses les rejoindront et ne quitteront les souterrains que le lendemain matin. Le soir de J +4, quatre reporters se rendront sur la grand-place pour faire semblant d'attendre le spectacle d'Ymann qui, sans surprise, sera «reporté au lendemain pour raisons de santé».

En cas d'intrusion dans les souterrains, l'Ygwan est présent avec quelques membres du réseau, de deux à dix selon la puissance de frappe des personnages et de leurs éventuels compagnons.

Les chasseurs de têtes

Bien que de nombreux humains se soient lancés aux trousses du Mélodien («une proie de choix», comme ils le disent), on ne parlera ici que de deux groupuscules armés. Libre à vous d'en ajouter d'autres.

- **Le Cercle des Collectionneurs**. Ce sont tous de riches humains de la capitale qui, pour égayer leurs soirées et embellir leurs salons, se sont spécialisés dans la chasse aux têtes héossiennes. Le Mélodien figurait depuis longtemps sur leur liste noire, et les membres du Cercle se sont promis de rapporter sa tête avant la fin des festivités. Étant donnés les contacts et les ressources matérielles des Collectionneurs sur leur propre terrain, vous êtes libre de les faire intervenir, par équipes de deux à quatre, avant ou après l'enlèvement d'Ymann. Ils se déplacent à bord de moto-jets et usent de fusils de précision et de grenades aveuglantes. Attribuez-leur des caractéristiques moyennes (3 ou 4) et les compétences utiles (Armes, Conduite, Discrétion, etc.) entre 15 et 20.
- **La Dent noire**. Ce réseau est dirigée par Zaya Azoulé, descendante de la grande famille du sud-est et grande spécialiste du commerce d'esclaves et de prostituées. C'est en suivant avec intérêt l'évolution du conflit entre Ymann et les Mactadjik que l'idée d'enlever le chanteur lui est venue. À leur arrivée, les reporters l'ont prise de court en demandant son soutien lors de la capture. Zaya n'a accepté qu'en pensant les doubler, mais ils ont été plus rapides qu'elle. Six de ses hommes sont tombés dans les souterrains, et c'est à présent la vengeance qui l'anime. L'ensemble de son réseau a donc pour mission de trouver la planque des Mactadjik (il y aura sans doute des échauffourées avec les «reporters»). Des groupes de six à dix soldats peuvent tomber sur les personnages suite à l'enlèvement d'Ymann, lors d'une descente dans les bas-fonds ou dans le ghetto ygwan. La Dent noire est assez influente et bien renseignée pour intervenir quand bon vous semblera. Là encore, donnez à ses hommes des caractéristiques moyennes (5 en Relationnel) et des compétences utiles entre 15 et 20 (20 en Pugilat et 18 en Armes de poing), avec du matériel militaire sophistiqué et éventuellement un véhicule blindé. Les Mactadjik sont leurs cibles prioritaires, les personnages ne seront inquiétés que s'ils se montrent violents ou refusent de coopérer.

Le Croissant de Lunes

Ce réseau d'artistes renégats, décrit dans le supplément *Résistances*, regroupe une centaine d'hommes et de femmes autour de l'auberge du même nom. Leur chef, Alen Kelsin, est un artiste engagé qui fera tout pour aider à retrouver Ymann. Tout comme ses hommes, il possède de nombreux contacts et jouit d'une excellente réputation chez les Héossiens de Käm. En revanche, ces résistants refusent l'usage de la violence. Kelsin pourra apporter une aide matérielle et ouvrir de nombreuses portes aux personnages, si ceux-ci se montrent dignes de confiance.

Les résistants

Si vous possédez *Résistances*, utilisez les réseaux des Passeurs et des Rebelles, dont l'Émissaire local pourra prendre part aux recherches. Sinon, ne mettez en scène que les Passeurs, un groupe spécialisé dans le trafic et l'escorte de clandestins. À Käm, le réseau compte plus d'une centaine d'Héossiens armés et rodés à toutes les techniques d'infiltration. Surpris par l'assaut des reporters assassins, ils mettent tout en œuvre pour récupérer le Mélodien vivant. Les deux membres auxquels les personnages peuvent s'adresser sont Zyl, un Delhion combattant, et Pluie Rouge, une éclaireuse feling. Qu'ils soient ou non affiliés à ces réseaux, n'hésitez pas à utiliser les résistants pour enrichir l'enquête de toutes sortes de rencontres, de rendez-vous, de messages codés, de filatures, etc. L'entrée en jeu des résistants peut même expliquer une intervention du Nouvel Ordre, et notamment de l'église du Caméléon qui s'intéresse de très près à Ymann et aux Mactadjik (voir plus bas).

Le Nouvel Ordre

Malgré son apparente passivité, le Nouvel Ordre est loin de se désintéresser des événements. L'Église du Caméléon est sur l'affaire depuis l'intervention publique de Patrig II. Elle a suivi tant bien que mal les mouvements d'Ymann et a lancé de nombreux espions aux trousses du chanteur, des reporters... et des personnages, qui n'auront pas manqué de faire parler d'eux. Le Caméléon voit d'un très bon œil l'élimination du Mélodien. Les espions se contentent donc de suivre et de mémoriser, comme à leur habitude, et n'interviennent que si l'équilibre de la cité est mis en péril. Tant que les Héossiens et les Mactadjik s'entre-tuent, il n'y a pas de quoi s'affoler. Si vous voulez corser l'affaire, vous pouvez faire entrer en scène un espion du Caméléon, qui viendra à la rencontre des personnages (jugés les moins dangereux de tous les groupes en présence) pour leur donner quelques informations vraies ou fausses. C'est un excellent moyen de faire rebondir l'enquête tout en laissant planer une ombre sur les motivation de l'Église.
Quant au Nouvel Ordre, il n'intervient que pour frapper du poing sur la table en cas de coup dur. Si les combats s'intensifient dans la cité, il envoie une dizaine de soldats divins véhiculés (voir p. 152 de *Shaan*) pour faire le ménage. C'est juste de quoi calmer le jeu et laisser aux différentes factions le temps de se replacer. Tout comme le Caméléon, le Nouvel Ordre n'a rien contre un peu de pertes héossiennes. Si vous possédez *Résistances*, vous pouvez également mettre en scène le haut fonctionnaire dont vous connaissez à présent le nom. Ce mystérieux ami de la résistance est sûrement le seul à vouloir protéger le chanteur.

Comment gérer l'enquête

L'enquête débute au moment où les personnages apprennent l'enlèvement du Mélodien et récupèrent Gam. Normalement, ils devraient décider d'agir seuls, en marge des recherches des résistants, mais ces derniers peuvent fort bien accepter leur présence ou partager leurs renseignements. Les pistes principales sont les suivantes. Les résistants ont identifié une partie de leurs assaillants comme faisant partie de la Dent noire, et soupçonnent les autres d'être les reporters, sans aucune certitude. Les personnages et/ou les résistants peuvent donc être conduits, via leurs informateurs, jusqu'aux lieux de prédilection de la Dent (des auberges de la cité, dont une de la Technopole). Par ailleurs, une recherche auprès des collabos permet d'apprendre que le réseau des Inférieurs fait profil bas depuis quelques jours. En poussant un peu, il est possible d'obtenir le nom de l'Ygwan et son adresse. Les personnages peuvent également tomber sur une équipe de la Dent noire, une escouade de Collectionneurs ou des espions du Caméléon, qui les aideront plus ou moins directement. Le lien télépathique entre Gam et Ymann peut servir à rapprocher les personnages du ghetto ygwan ou des égouts, par le biais de visions, de messages ou de flashs de la créature. Enfin, les personnages peuvent tenter de suivre les six reporters en patrouille dans la cité. Ils finiront par regagner leurs quartiers en début de soirée. Avec tout ça, les personnages devraient finir par arriver chez Gun'k'jik sans trop de mal. Il restera à pénétrer dans les égouts...

Le dénouement

Si rien n'est fait avant la nuit de J+5, les reporters exécutent Ymann et quittent la cité pour rejoindre Delhi. Gam se laisse mourir de tristesse. Le lendemain, dès l'annonce de la mort du chanteur, le Dauphin fait une nouvelle intervention publique et explique comment son père a envoyé de faux reporters à Käm pour faire assassiner le Mélodien. Les coupables sont exécutés dans la journée, et Yolbert présente des excuses au nom de son père, qui est mis aux arrêts dans l'attente du jugement familial. Si vous le désirez, la suite vous permettra de mettre en scène des révélations de l'Église du Caméléon, au courant de tout, et la réponse des résistants.
Selon leur comportement au cours de l'affaire, les personnages peuvent être admis au sein de la résistance, conserver des contacts et même participer à de futures missions liées à l'assassinat (une visite sur le territoire des Mactadjik, un échange d'informations avec le Caméléon ou un raid punitif en Technopole, où vivent les Collectionneurs et la Dent noire). Si les personnages parviennent à sauver Ymann, ils seront ses invités d'honneur lors du concert, qui aura lieu peu après sa libération, et seront admis dans le cercle très fermé des amis du Mélodien. À partir de là, toutes les portes leur sont ouvertes!

LES PNJ

Pour Shaan

▶ Gam, shogol des forêts Blanches

Âme 4	Corps 2	Esprit 2
Sensuel 6	Relationnel 3	Personnel 0

Il ressent les émotions et les pensées de l'individu qu'il touche (Empathie 25) ou qu'il fixe du regard (20).
Particularité : Ymann a réussi à développer ses talents de communication (Télépathie 16) et à lui transmettre un pouvoir comparable au Shaan. Gam peut donc utiliser Shaan à 5 pour influencer le cours des événements.

▶ Les Mactadjik, dix humains

Âme 3	Corps 4	Esprit 3
Sensuel 4	Relationnel 4	Personnel 2

Pvie : 6/12 (après l'attaque des souterrains, 3 assassins blessés n'auront plus que 3/6).
Compétences : Déguisement 15, Discrétion 20, Éducation physique 18, Vigilance 20, Armes de poing 16, Armes d'épaule 16, Pugilat 16, Technicom 20.
Équipement : Pistolet ZDD, fusil de précision SP-1 et matériel holo.

▶ Matériel

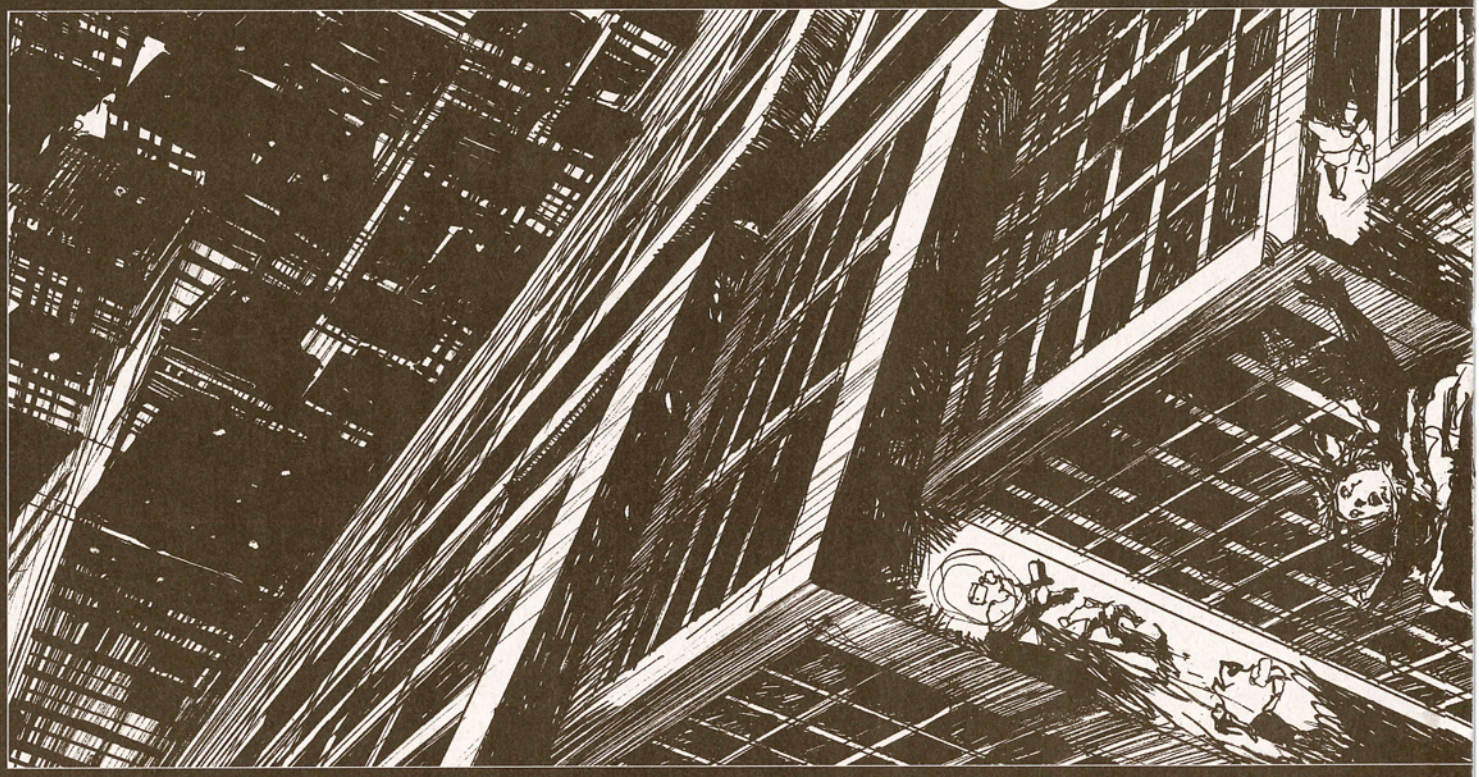
Si vous ne possédez ni *Résistances*, ni *Les Humains*, utilisez le matériel suivant pour équiper les gangs et les réseaux du scénario.
- **Pistolet ZDD (arme de poing)** : FA 9, portée 100 m, 30 coups.
- **Fusil de précision SP-1 (arme d'épaule)** : FA 10, +3 en visée, portée 500 m, 6 coups.
- **Lance-feu (armes de jet)** : FA 8, portée 6 m, 1 round de chargement. Le lance-feu est utilisé par les résistants et se fixe au poignet.

Ymann

Julien Blondel
Illustration : Bernard Bittler

L'APPEL DE CTHULHU

MOYEN



Ce scénario s'adresse à des Investigateurs, des joueurs et un Gardien des arcanes expérimentés.

Histoire des Bâtisseurs

La race des Bâtisseurs est passée inaperçue des occultistes et des érudits versés dans les choses du Mythe. Pourtant, elle joue un rôle important dans l'équilibre de la planète. Elle réside aux frontières de notre monde, dans une dimension ignorée qui s'entrecroise et s'entremêle parfois avec la nôtre. Les Bâtisseurs ont l'aspect de gigantesques insectes à mi-chemin du scarabée et de l'araignée, avec un visage et une paire d'yeux étrangement expressifs. Ils mesurent environ trois mètres de long pour un mètre cinquante de haut. Il existe deux espèces de Bâtisseurs : les Supérieurs, à la carapace argentée, qui sont intelligents, peuvent voler, possèdent des pouvoirs magiques et sont capables de contrôler les Inférieurs. Ils sont aussi, dans certaines conditions, capables de passer dans notre monde et de prendre une apparence humaine. Quant aux Inférieurs, ils ne possèdent qu'un embryon de conscience. Ils vivent en liberté dans leur dimension ou servent les Supérieurs. Les deux variétés de Bâtisseurs ont à leur tête une entité mi-dieu mi-animale appelée Yi-Soth.

L'histoire des Bâtisseurs est étroitement mêlée à celle du Grand Ancien Ghatanothoa (p. 103). L'exil et l'emprisonnement de ce dieu dans la cité de Mu furent en partie l'œuvre des Bâtisseurs. Depuis des centaines de milliers d'années, cette race tente d'empêcher Ghatanothoa de venir semer la désolation sur leur dimension et la nôtre. Il se libérera tôt ou tard, les Bâtisseurs le savent mais, pour leur propre survie, ils cherchent à retarder l'échéance. La destinée des humains n'est que très accessoire à leurs yeux, mais ces derniers profitent néanmoins, et sans le savoir, des efforts et de la vigilance déployés par les Bâtisseurs depuis plusieurs millénaires pour maintenir l'Horreur sous les flots.

Quand Ghatanothoa fut englouti sous l'océan, Yi-Soth envoya les siens dans notre dimension et fit bâtir, sur une île au centre de l'Atlantique, une gigantesque cité de basalte noir. Alors qu'elle s'érigeait peu à peu, son double exact apparu dans la dimension des Bâtisseurs. Cette cité unique avait deux réalité, une dans notre univers, une dans celui des Bâtisseurs. Elle fut connue plus tard, dans les légendes humaines, sous le nom d'Atlantide. Elle fut la première porte entre les deux mondes. Grâce à elle, les Bâtisseurs purent passer de l'un à l'autre avec facilité et ils apprirent à se mêler discrètement aux communautés des premiers humains. Quand, pour la première fois, Ghatanothoa fit trembler la terre et menaça de faire remonter des flots la cité de Mu où il était englouti, Yi-Soth prépara un grand rituel. Des humains furent capturés et menés en Atlantide. Ils furent sacrifiés et leurs âmes torturées alimentèrent le rituel de Yi-Soth. Ghatanothoa se rendormit.

Les Bâtisseurs n'étaient pas sortis d'affaire pour autant. Malgré le rituel, Ghatanothoa se réveilla à plusieurs reprises et fit sombrer l'Atlantide dans les flots. Il ne resta plus de la cité que la moitié située dans l'univers de Yi-Soth. Les Bâtisseurs construisirent un nouveau monument, une nouvelle porte, afin de renouveler le rituel. Et à chaque fois que le dieu englouti menaçait de se réveiller, il en fut ainsi. Les Bâtisseurs essaimèrent à la surface de la planète, se mêlèrent aux humains et firent édifier sur tous les continents de nouveaux bâtiments, formant ainsi une sorte de toile d'araignée, un réseau d'énergie destiné à alimenter les rituels de Yi-Soth.

Ainsi furent créés bon nombre des édifices les plus célèbres de notre planète : les mégalithes de Stonehenge en Angleterre, la pyramide de Kheops en Égypte, le Colisée à Rome, un temple maya dans le Yucatan (actuel Mexique), la cathédrale de Cologne, une cité inca au Pérou, le Taj Mahal en Inde, la tour Eiffel à Paris (si vous le désirez, ajoutez d'autres monuments à cette liste). Tous furent accompagnés des sacrifices indispensables au rituel de Yi-Soth.

Les Bâtisseurs

Les mentions « p. XX » renvoient à la 5e édition des règles de « L'appel de Cthulhu ».

Les Bâtisseurs aujourd'hui

Nous sommes en 1931. Ghatanothoa s'agite à nouveau dans sa cité engloutie. Les Bâtisseurs ont donc entrepris l'édification d'un nouveau monument : c'est l'Empire State Building, à New York. Il faut faire vite, le dieu s'approche dangereusement de l'éveil.

L'histoire officielle veut que l'Empire State Building soit né d'une compétition entre deux milliardaires américains : Walter Chrysler et John Jacob Raskob, le fondateur de General Motors. À la fin des années 20, ce dernier acquiert un hectare bien placé au centre de Manhattan, crée l'Empire State Incorporated, et demande à l'architecte William Lama de concevoir la plus haute tour du monde. Les travaux commencent en 1929 et sont censés s'achever fin 1931. Mais la vérité est ailleurs : J.J. Raskob est un Bâtisseur. L'Empire State Building est la prochaine construction nécessaire au sortilège de Yi-Soth, le roi de l'Atlantide... En attendant la fin du chantier, Raskob a commencé à « recruter » les futures victimes du rituel. Vingt-trois ouvriers ont déjà disparu mystérieusement, et ont été envoyés dans la dimension parallèle. Le phénomène se répète partout dans le monde : à proximité de chaque bâtiment construit par les Bâtisseurs ont lieu des disparitions mystérieuses, en prévision du rituel de Yi-Soth.

Notons que les Bâtisseurs infiltrés parmi les humains sont actuellement très peu nombreux, une dizaine peut-être, disséminés sur toute la planète mais détenant des postes clés (banquiers, gouvernants, généraux, etc.).

Le principe du scénario

En apparence ce Grand Écran est semblable à beaucoup d'autres scénarios pour *L'appel de Cthulhu* : les Investigateurs découvrent l'existence d'une race étrange et apprennent que celle-ci prépare un projet monstrueux. Si les joueurs sont expérimentés, il y a de grandes chances qu'ils redoutent les agissements des Bâtisseurs et entreprennent de les contrecarrer. Le sort du monde est entre leurs mains (air connu). Ils sont pressés par le temps : la construction de l'Empire State Building agit comme un compte à rebours. C'est uniquement à la fin de la campagne qu'ils comprennent qu'ils se sont fourvoyés. Bien que repoussants et faisant peu de cas de la race humaine, les Bâtisseurs œuvrent pour la survie de l'humanité. C'est au moment où ils détiennent la possibilité de faire avorter le projet des Bâtisseurs qu'ils réalisent leur erreur. Il s'ensuit un ultime dilemme : laisseront-ils se dérouler le rituel de Yi-Soth, ce qui implique le sacrifice de centaines de victimes humaines ? Iront-ils jusqu'au bout de leur croisade, empêcheront-ils les Bâtisseurs d'agir ? Et qu'adviendra-t-il alors de l'Horreur sans Nom engloutie sous les flots ?

Le scénario dans ses grandes lignes

Les Investigateurs se trouvent à New York pendant l'édification du gratte-ciel. Un crime lié à la mafia et à l'Empire State Inc. les amène à s'intéresser à cet étrange personnage qu'est John Jacob Raskob. Ce premier épisode s'achève avec une confrontation directe avec Raskob au sommet de l'immeuble en construction. Alors qu'ils se battent avec le monstre, l'Empire State Building, agissant comme une porte dimensionnelle, les expédie dans le monde des Bâtisseurs, où se trouvent les doubles des monuments déjà édifiés. Incapables de faire le chemin inverse, nos héros errent dans cet univers effrayant et plein de dangers. Ils finissent par découvrir le double du Taj Mahal. Ils y pénètrent et se retrouvent en Inde, de nouveau dans notre dimension. Lors de l'enquête qui suit, ils conçoivent à tort l'idée que les Bâtisseurs veulent la perte de l'humanité. Puis, au cours d'une visite au Mexique, les Investigateurs trouvent

un allié inattendu et doivent s'infiltrer dans l'Atlantide pour libérer les prisonniers promis au sacrifice. C'est à l'ultime instant qu'apparaît Yi-Soth, le roi de l'Atlantide, le père des Bâtisseurs, et que celui-ci leur dévoile la vérité...

Acte I
NEW YORK

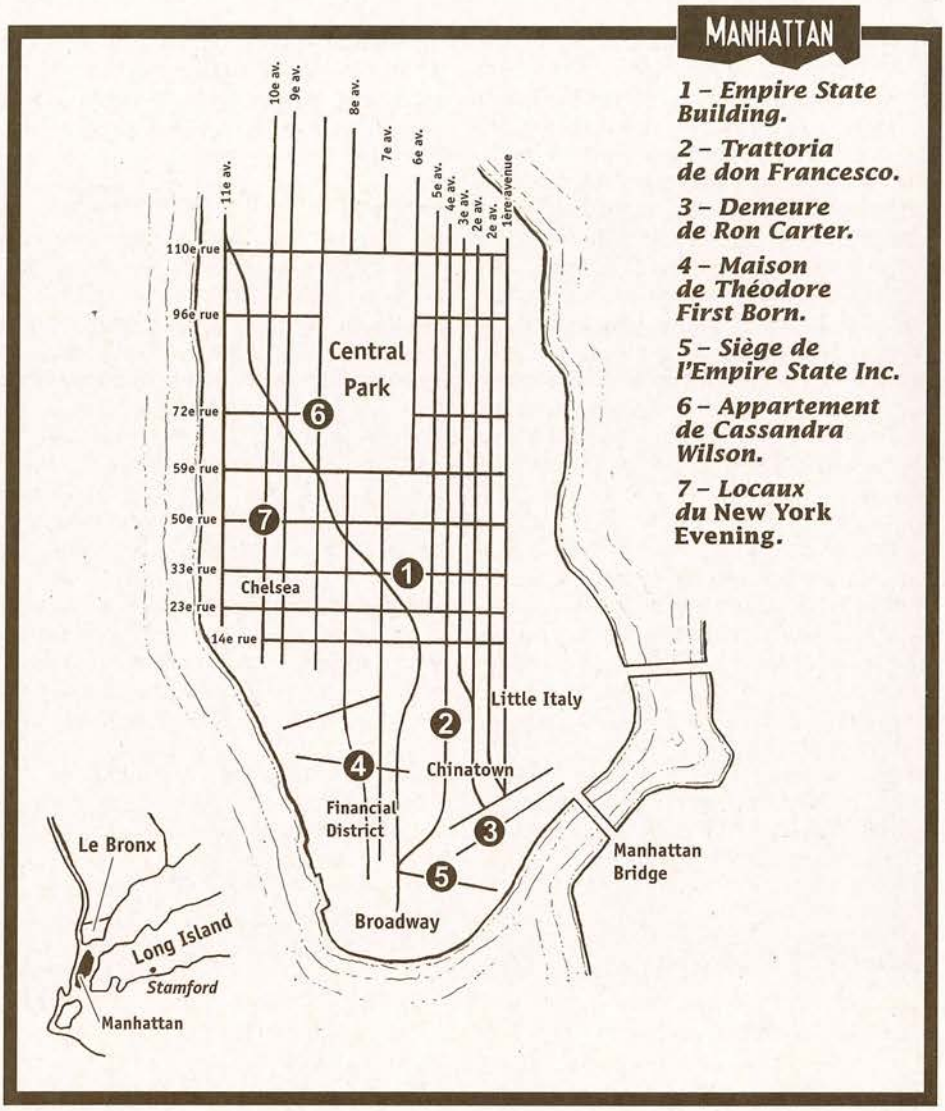
Accroches

D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent être impliqués dans la construction de l'Empire State Building. Ils peuvent être directement concernés par la construction du bâtiment (ingénieurs, architectes, ouvriers, commerciaux, policiers chargés de la surveillance), ou bien ils sont journalistes, écrivains, photographes, enquêteurs privés et ils préparent un article, une expo, mènent une enquête de routine, etc. Ce chantier est d'une telle ampleur qu'il ne devrait pas être difficile de trouver un moyen de les impliquer. Et puis nous sommes en 1931, en pleine récession. Beaucoup de personnes se sont retrouvées soudainement au chômage, il est tout à fait vraisemblable qu'un professeur, un avocat, ou un policier ayant perdu son emploi se retrouve obligé de gagner sa vie comme ouvrier sur le chantier de l'Empire State Building...

L'Empire State Building

L'Empire State Building (381 m de haut) est resté de 1931 à 1972 l'immeuble le plus haut du monde. Sa construction a commencé en 1929. Nous sommes deux mois avant la fin des travaux. C'est un chantier énorme, toujours en activité hormis quelques heures durant la nuit. La tour s'élève actuellement à deux cent cinquante mètres de hauteur. C'est déjà l'un des plus hauts immeubles de Manhattan. Le sommet offre un panorama somptueux sur Manhattan, la baie de New York, l'Hudson River... Plusieurs centaines d'ouvriers travaillent sur le site. On y trouve toutes sortes de communautés : émigrés russes et polonais, Irlandais, Italiens, Amérindiens... Les plus réputés sont ceux qui assemblent les poutres d'acier au fur et à mesure que l'édifice grandit, funambules sans cordages ni harnais, à la merci de la moindre bourrasque. Une petite communauté s'est recréée sur le chantier. Certains ouvriers habitent même sur place. Ils se sont bricolés de petites cabanes et ne redescendent que rarement sur le plancher des vaches. Le chantier recèle de nombreux dangers : chutes, déplacement d'objets encombrants, grues... Faute d'ascenseurs, la montée se fait à pied (presque 30 mn !) et se termine par des échelles, des passages de planches...

Dernière chose, une vague rumeur circule, selon laquelle des disparitions mystérieuses ont eu lieu parmi les ouvriers. Les PJ ont pu en entendre parler. Ce sont des ragots de bar et cela n'a pas l'air très sérieux, mais sait-on jamais...



Un accident étrange

L'Empire State Building sera terminé dans moins de deux mois. (Il faudra que vous teniez un décompte précis du temps : l'inauguration du bâtiment coïncide avec la réalisation du rituel en Atlantide.)

Le soir vient de tomber sur Manhattan. Les Investigateurs se trouvent dans une partie isolée du chantier. Soudain un cri, une chute et un choc sourd : un homme vient de tomber d'une passerelle en surplomb, une trentaine de mètres de chute qui se finit dans un bac de ciment frais à côté d'eux. La passerelle peut être atteinte, de là où ils se trouvent, par une série d'échelles. C'est le seul accès possible. Libre à eux d'agir : monter sur la passerelle, surveiller les environs, aider la victime...

Quoi qu'ils fassent, le malheureux périt sur le coup, disloquée par sa chute et noyée dans le ciment. Il tient un cran d'arrêt à la main. S'ils montent sur la passerelle, les PJ ne trouvent personne. Serait-ce un accident ? Un jet de TOC leur permet d'identifier au sol quelques flaques d'une substance verdâtre, dont ils feraient bien de prélever un échantillon. La suite est prévisible : arrivée de la police, des journalistes... Les Investigateurs, seuls témoins, sont emmenés au commissariat. On les interroge. Ils peuvent se disculper sans trop de problèmes. Ils apprennent que la victime est Furio Di Castri, l'actionnaire principal de la West Highland Company. Cette entreprise est le fournisseur exclusif du chantier en ciment.

Si l'un des PJ connaît bien New York et ses secrets (un flic ou un privé par exemple), glissez-lui discrètement que Furio Di Castri est un membre de la famille Di Castri, dont les activités mafieuses sont notoires...

Sur ce, les personnages sont libérés et font ce que bon leur semble. Ils peuvent, s'ils sont zélés, commencer eux-mêmes une petite enquête ou bien attendre la suite...

Ciment, mafia et scarabée

Les journaux mentionnent tous cette affaire, et concluent pour le moment à l'accident. La police mène son enquête, mais les jours passent, l'affaire s'enlise, et les enquêteurs n'ont pas l'air très motivés. S'ils ne le savent pas encore, les PJ finissent par apprendre que Furio Di Castri était lié à un clan mafieux. (Si besoin est, faites intervenir un ami journaliste ou policier.) Cela explique sans doute le peu d'efforts que déploient les autorités pour trouver un coupable... Que les mafieux se trucident entre eux, ce n'est pas leur problème...

Il est temps de dévoiler les dessous de cette affaire, que les PJ seront tôt ou tard amenés à découvrir. Le clan Di Castri est l'une des familles mafieuses les mieux implantées à New York. Les Di

Castri détiennent notamment le contrôle de la West Highland Co. Cette compagnie a négocié en secret avec l'Empire State Inc. (dirigée par Raskob) un contrat d'exclusivité, interdisant à l'ESI d'acheter du ciment à quelqu'un d'autre. Faisant fi de ce contrat occulte, Raskob a cependant entamé des négociations avec un autre fournisseur. Furio Di Castri, dirigeant la West Highland, décide en représailles de cesser la distribution du ciment, prétextant une rupture de stock. Depuis quinze jours, le chantier est ralenti et la situation est bloquée. Raskob, qui ne supporte pas ce retard (il est vrai que l'enjeu est de taille) décide de prendre les choses en main. Il fait venir Furio Di Castri sur le chantier. Les deux hommes se battent. Raskob reprend sa véritable apparence. Di Castri hurle, pointe un couteau dérisoire sur le monstre de trois mètres de haut qui se rue sur lui... on connaît la suite. Après la chute de Di Castri, Raskob s'envole silencieusement dans le ciel de Manhattan. Di Castri mort, son successeur se montre plus raisonnable. Le ciment est à nouveau disponible et le chantier reprend à un bon rythme.
Suite à ce crime, les deux parties se perdent en conjectures : l'Empire State Inc., si elle est satisfaite de ce décès, ne soupçonne pas un seul instant son dirigeant. Le clan Di Castri, lui, soupçonne une famille concurrente, les Pieranunzi, avec qui Furio avait de nombreux contentieux. Du coup, une guerre des clans est sur le point d'éclater.

Don Francesco

Quelques jours après le décès, les PJ sont contactés au téléphone par un vieil homme à l'accent italien nommé don Francesco. Celui-ci, très poli, leur donne rendez-vous « pour parler affaires » dans une trattoria de Little Italy, au sud de Manhattan. Alors qu'ils entrent dans le petit restaurant, deux molosses en costards rayés s'approchent des PJ dans l'intention visible de les fouiller. Une voix retentit alors dans la pénombre, au fond du restaurant : « laissez-les mes enfants, ces gens-là sont mes hôtes, mes amis. » Don Francesco est un petit vieux tout ridé à l'œil vif. Jouez cette entrevue en vous inspirant des clichés du cinéma : parrain, mafia et tutti quanti. Don Francesco leur parle de la mort de son neveu Furio. « Un brave garçon mais un peu trop impulsif ». Il leur explique que sa famille a beaucoup d'ennemis, et que tous sont en train de chercher le coupable. « Furio ne méritait pas de finir noyé dans son ciment. Et tous ces abrutis, continue-t-il, cherchent un coupable et ne pensent qu'à se venger. Ils ne veulent plus écouter un croulant comme moi. Mais moi j'ai vu trop de morts, trop de sang... et je crois que tout ces idiots se gourent complètement. » Don Francesco a en effet la conviction que la mort de Furio n'a pas de rapports avec « la Famille ». Il propose aux PJ de les engager à titre privé pour mener l'enquête. Ils ont l'air dégourdis et ils sont les seuls témoins du crime. S'ils se laissent tenter, il leur demande leur honoraires et accepte, pour peu que leurs prix restent raisonnables. Ils devront lui réserver leurs découvertes, et pourront le retrouver dans ce même restaurant tous les soirs à l'heure du dîner.
Voilà les personnages avec une mission claire. Gageons qu'ils vont se mettre au travail et justifier les honoraires que leur verse don Francesco. À cet instant l'enquête est très ouverte et tout repose sur l'esprit d'initiative des Investigateurs. Voici les différentes pistes qu'ils peuvent suivre.

La guerre du ciment

Il serait logique que les PJ commencent par s'intéresser à cette histoire de ciment. L'Empire State Inc. a dès le début tout fait pour étouffer l'affaire, ne voulant pas révéler qu'elle a passé un contrat d'exclusivité secret et illégal. Officiellement, il y a eu quelques problèmes d'approvisionnement dus à une rupture de stock du fournisseur. Rien de grave. Seul un modeste journal new-yorkais, le *New York Evening*, mentionne le ralentissement des travaux et les problèmes occasionnés. (Les PJ devront dépouiller la presse des dernières semaines, moyennant quelques jets de Bibliothèque.) L'auteur de l'article, un certain Ron Carter, est aisément joignable. Interrogé, il déclare s'être renseigné auprès des ouvriers. Son enquête progresse, et il est prêt à échanger des infos et à donner des tuyaux aux PJ si, de leur côté, ils peuvent lui apprendre des choses sur l'affaire du ciment ou sur le crime. Libre aux PJ de raconter ce qu'ils veulent. Vous jugerez si leurs révélations sont crédibles et recevables, auquel cas Carter leur dévoile les faits suivants. Il a interrogé un mafieux du clan Pieranunzi. Celui-ci lui a expliqué que la West Highland était aux mains des Di Castri, et lui a raconté l'histoire du contrat d'exclusivité occulte. Partant de là, les PJ pourront en connaissance de cause aller fouiner au siège de l'Empire State Inc. Ce dernier se situe dans un gratte-ciel du Financial District, très exactement au 164 Fulton Street. À moins d'un excellent prétexte, ils ne pourront avoir d'entrevue avec aucun des dirigeants. C'est plutôt en allant traîner auprès des employés de la compagnie (secrétaires, dactylos, comptables) qu'ils pourront apprendre que Raskob s'apprêtait à signer un nouveau contrat auprès d'une cimenterie canadienne, la Charles Lloyd Company, basée à Ottawa. Ces renseignements pourront être glanés auprès des employés dans un petit pub de Wall Street où nombre d'entre eux vont écluser quelques bières après le travail. Le tout est d'être diplomate et de savoir payer des coups au bon moment.
Évidemment, une effraction dans les locaux de l'ESI ou de la West Highland pourrait se révéler fructueuse en documents compromettants, mais n'oubliez pas de prévoir un personnel de surveillance conséquent et des serrures solides...
Les PJ peuvent aussi essayer de faire parler don Francesco, qui doit certainement en savoir un bout sur les affaires pas catholiques de sa propre famille. Le vieil homme ne révèle rien. Il souhaite que les PJ découvrent le coupable sans pour autant mettre le nez dans les affaires de sa famille. S'ils lui expliquent leur découverte, il feint l'étonnement, sourit malicieusement et lâche un « je savais bien que ce petit Furio était trop impulsif », et c'est tout.

Le sang du monstre

Sur le sol de la plate-forme où devait se trouver le meurtrier qui a poussé Furio Di Castri se trouvent quelques gouttes d'une substance verdâtre, visqueuse et inodore. Les PJ peuvent la trouver sur le moment ou en revenant plus tard sur le lieu du crime. C'est le seul indice matériel. Analysé chimiquement, cette substance déroute les spécialistes. Elle ne ressemble à rien de connu et défie la logique. Impossible de comprendre à quoi elle peut servir. (En fait, il s'agit de quelques gouttes du « sang » de Raskob, légèrement blessé par le couteau de Di Castri).

Les disparitions

Les disparitions peuvent sembler un problème annexe, mais une enquête de ce côté s'avère fructueuse. Il faudra interroger les ouvriers et gagner leur confiance. La plupart d'entre eux sont méfiants. Les PJ doivent se rendre sympathiques, montrer par exemple qu'ils n'ont pas peur du vide en allant retrouver un ouvrier isolé sur sa poutre, à 200 m au-dessus du sol (jets de Grimper ou de DEX x3), payer des coups, et éventuellement dormir une nuit dans une des cabanes de chantier en haut de l'Empire State Building. Prévoyez une description émouvante de cette nuit singulière : la brume qui monte de la mer, l'impression d'isolement, le vent qui hurle dans les structures métalliques, des bruits étranges, l'impression d'être en haut d'une montagne et pas en plein cœur de New York, les petites lampes à alcool des ouvriers dans les baraques et les ombres fantomatiques, un vieil Irlandais qui sort sa flûte et joue un air du pays, etc.
Les PJ finiront par apprendre que certains ouvriers ont disparu. On suppose qu'ils ont cessé de venir travailler. C'étaient souvent des étrangers, des solitaires, qui sont sûrement repartis errer sur les routes ou on ne sait où. Rien d'exceptionnel, le seul fait troublant est que ce genre de témoignage se répète trop souvent. Le nombre de cas recensés (une vingtaine) rend la chose troublante. Il est difficile d'aller plus loin dans cette direction.

L'Indian Connection

Les ouvriers peuvent toutefois aiguiller les Investigateurs sur une dernière piste, à condition qu'ils aient définitivement acquis leur confiance. Pour cela, si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en scène un petit sauvetage : un ouvrier tombe d'une poutre métallique, se rattrape à un filin et l'un des PJ doit risquer sa propre vie pour le sauver. S'il prend ce risque, le rescapé se montre reconnaissant et prolixe.
Depuis le soir du crime, l'un des Indiens du chantier est prostré, accroupi sur une poutre surplombant le vide. Ses frères lui apportent régulièrement à boire et à manger et semblent respecter son attitude. Les autres ouvriers l'ignorent, le raillent ou en ont peur. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années nommé Steven Yellow Feather. C'est le seul à avoir vu Raskob se transformer et pousser Furio, et cela l'a rendu fou. Les PJ peuvent en tirer quelques infos précieuses. L'Indien, avec un regard halluciné, ne cesse de fixer l'horizon et de murmurer un mot indien : « Massawita, Massawita ». Il ne répond pas aux questions, mais si on le brusque un peu, il change de refrain : « Massawita, j'ai vu Massawita... l'homme roux... comme l'ours... j'ai vu..... Massawita ».

Si les PJ cherchent des renseignements et des explications auprès des Indiens du chantier, ces derniers leur conseillent d'aller voir Théodore First Born, un chaman blackfoot, comme Yellow Feather, un homme de grande érudition.
First Born («premier né» en anglais) habite dans une petite maison coquette, Chamber Street. Il accueille les personnage avec affabilité. C'est un homme encore jeune, portant une élégante redingote noire et des lorgnons à monture d'argent. Il parle avec un accent très «upper class». Ses longs cheveux noirs dépassent d'un haut-de-forme orné d'une plume d'aigle dont il ne se sépare jamais. Massawita, leur explique-t-il, est le nom d'un dieu des Blackfoot, le dieu scarabée. Quant à l'Empire State Building et aux événements étranges qui pourraient s'y rapporter, First Born rappelle aux Investigateurs que Manhattan était pour beaucoup d'Indiens un territoire sacré et magique...

John Jacob Raskob

John Jacob Raskob a une cinquantaine d'années, c'est un grand rouquin baraqué, il a la carrure d'un ours... Espérons que tôt ou tard les personnages feront le lien entre le milliardaire et le témoignage de Yellow Feather.
Il est réputé pour une certaine excentricité et une vie privée assez secrète. L'histoire officielle veut qu'il soit né en Pologne et qu'il soit arrivé à New York au tout début du siècle. Il possédait déjà une jolie fortune, mais il devient milliardaire en gérant plusieurs entreprises (construction, textile, etc.). Il fonde la General Motors et devient l'une des plus grandes fortunes des États-Unis. On lui prête une certaine influence politique, notamment auprès de la mairie de New York. Sa dernière lubie est l'Empire State Building. Il fait tout pour que l'édifice soit construit en un temps record. Il délègue ses responsabilités à la General Motors pour se consacrer tout entier à l'Empire State Inc., qu'il dirige d'une poigne de fer. Il n'est pas marié, n'a pas d'enfants et on ne lui connaît aucune liaison.
Il habite à Stamford, près de New York, dans une somptueuse villa au milieu d'un parc qui donne sur la plage de Long Island. Il vit seul, avec un chauffeur qui fait aussi office de gardien et une femme de charge qui s'occupe de l'intendance, du ménage et de la cuisine. Les deux domestiques habitent une petite maison attenante à la villa.
Raskob a aussi une secrétaire particulière, Cassandra Wilson, qu'il retrouve lorsqu'il se rend dans son bureau de l'Empire State Inc., et qui l'accompagne fréquemment dans ses déplacements.
Les PJ auront du mal à en savoir plus. Ils n'obtiennent aucun rendez-vous avec Raskob. À moins d'aller fouiner du côté de Stamford, il leur est difficile d'apprendre quoi que ce soit sur le milliardaire. S'ils demandent à sa secrétaire ce que faisait son patron le soir du meurtre, elle refuse de répondre. Cassandra Wilson peut cependant, malgré elle, les renseigner. C'est une jolie femme d'une trentaine d'années, intelligente et dynamique, mais seule et un peu paumée. Elle tombera facilement dans les bras d'un bel Investigateur, pour peu que ce dernier sache faire vibrer sa corde romantique et qu'il ait l'air sincère. Si une liaison se noue, l'heureux élu arrivera tôt ou tard à jeter un coup d'œil sur l'agenda de Raskob, que Cassandra garde souvent avec elle. L'emploi du temps de l'homme d'affaires est très chargé : rendez-vous, conseils d'administration, réceptions, parties de golf... Il n'y a qu'un trou dans ce planning débordant, c'est le soir du meurtre.
Une expédition à Stamford semble bien vite nécessaire. La villa du milliardaire est surveillée en permanence par la police locale, qui effectue des rondes à proximité. Les PJ sauront sans doute passer le grillage du parc sans alerter les flics blasés et routiniers. Deux molosses les attendent dans les fourrés. À moins que les PJ n'adoptent une méthode expéditive (viande empoisonnée ou pistolets et silencieux), les deux dobermans donnent l'alerte et s'attaquent aux intrus. Si elle entend des aboiements, Sylvia, la femme de charge, appelle la police qui arrive dans les deux minutes. Pour l'heure, Raskob et son chauffeur Gregor sont absents. Les PJ peuvent neutraliser Sylvia sans trop de mal. Une fouille de la maison ne leur apprend pas grand-chose : chambres luxueuses, salons, billard, salle de cinéma privée, piscine. Dans le bureau, un coffre à toute épreuve garde ses mystères.
Au moment où ils se préparent à le forcer, les PJ sont alertés par le bruit d'une limousine, à l'extérieur. Raskob est de retour! S'ils ne prennent pas la tangente rapidement (ils peuvent sortir par une fenêtre), les choses tournent mal pour eux. Si Raskob les découvre, la police vient les cueillir. S'ils se battent, ils auront affaire avec le calibre .45 de Gregor. Si son chauffeur meurt, Raskob prend sa forme insectoïde et s'attaque aux PJ. Ceux-ci n'ont plus qu'à prier pour en réchapper. S'ils survivent, ils auront au moins une idée claire sur la nature de Raskob...

John Jacob Raskob

S'ils ont réussi à s'éclipser et à se retrouver dans le parc, les PJ voient Raskob descendre de la voiture et partir seul en promenade dans le parc. Ils ont tout loisir de le suivre à distance. L'homme s'avance vers la plage déserte d'un pas tranquille. Une faible lune éclaire la grève argentée... Il se déshabille. Une fois nu, il s'accroupit, se roule en boule... et se transforme en quelques secondes en un gigantesque monstre insectoïde argenté. La bête s'envole ensuite silencieusement dans la nuit. Les PJ viennent de voir quelque chose qui donne à réfléchir... Ils n'ont plus qu'à rentrer faire de beaux rêves.

La confrontation

Lancez cet épisode une fois que les PJ auront compris que Raskob possède de bien étranges pouvoirs. Inutile d'enchaîner immédiatement, vous pouvez les laisser mariner un peu. Comment vont-ils réagir? Que vont-ils dire à don Francesco? S'ils racontent ce qu'ils ont vu, on les prend pour des fous. Libre à eux de continuer leur enquête. De son côté, Raskob finit par découvrir leur existence et leurs activités (à force de trop fouiner, voilà ce qui arrive...) et décide de se débarrasser d'eux.
Tôt ou tard, ils retournent à l'Empire State Building. Si besoin est, Raskob leur tend un piège : un ouvrier a des révélations à leur faire, il leur donne rendez-vous, de nuit, au sommet du bâtiment. Arrivés sur la dernière passerelle, les PJ ne voient d'abord personne, puis un personnage sort de l'ombre. C'est Raskob, sous sa forme humaine. Il s'approche d'eux, menaçant, les traits déformés par la haine, un pistolet à la main. Un autre homme surgit alors de l'ombre en silence et bondit sur Raskob. Les PJ reconnaissent Yellow Feather, qui bredouille des mots incohérents. Une mêlée confuse s'ensuit. Raskob commence à se méta-

Les esprits ont parlé !

Faites intervenir cet événement quand bon vous semble, entre la visite des PJ au chaman et leur départ de New York. First Born, qui a pris les coordonnées des PJ, les appelle au téléphone. Il a l'air bouleversé et a perdu sa tranquille assurance. Au cours d'une importante cérémonie de purification, les esprits lui sont apparus. Un grand malheur se prépare. L'achèvement de « la grande tour sur l'île sacrée de Manhattan » coïncidera avec un déséquilibre des forces cosmiques et de nombreuses âmes périront... First Born ne leur en dit pas plus. Il refuse de rencontrer les PJ. Si ces derniers se rendent chez lui, ils ne trouvent personne, le chaman a disparu. Cet événement n'a qu'un but : les PJ doivent se rendre compte qu'un danger se profile à l'horizon, et qu'ils doivent agir avant l'achèvement de l'Empire State Building... Tenez un compte précis du temps écoulé, quitte à insister auprès des PJ de façon significative (du genre : « le jour se lève. Vous êtes au matin du XX XX 1931 »).

morphoser. La poche de son veston se déchire, l'Indien hurle, un objet rond et translucide, de la taille d'un œuf, tombe du costume déchiré de Raskob et roule aux pieds des PJ. Raskob hurle. Sa transformation est presque finie. Yellow Feather tombe, transpercé par un pseudopode gluant. Le monstre se tourne vers eux. La lutte s'annonce âpre et difficile. Si Raskob est sur le point de mourir, il prend son envol et disparaît. Libre alors aux survivants de ramasser l'étrange objet...

Acte II
Dans un monde inconnu

Les PNJ de l'acte I

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Don Francesco Di Castri, parrain faussement grabataire

Don Francesco est un vieillard mince et élégant. Son âge précis est difficile à définir. Il joue volontiers la comédie, faisant semblant d'être gâteux alors qu'il a encore toute sa tête. Il semble doux et calme, mais il est facile de se rendre compte qu'il a l'habitude d'être obéi. Il parle avec un fort accent italien. Il est en permanence protégé par deux « neveux » du clan Di Castri. N'hésitez pas à l'interpréter avec tous les attributs du « parrain spaghetti ».

FOR 07	DEX 15	INT 18
CON 09	APP 14	POU 14
TAI 08	EDU 11	SAN 50
PV 08		

Compétences : Baratin 70 %, Persuasion 80 %, Psychologie 55 %.

▶ Ron Carter, journaliste

Ron Carter est le journaliste new-yorkais typique, énergique, ambitieux, speedé, qui cherche le scoop et connaît New York comme sa poche. C'est un homme de 38 ans, grand, légèrement bedonnant, les cheveux blonds toujours plaqués et gominés sous un feutre gris qu'il quitte rarement. S'il lâche des infos, ce sera toujours du donnant-donnant. Les PJ peuvent éventuellement l'engager pour des enquêtes ponctuelles. Carter est un sacré fouineur. S'il sent le scoop, il ne lâche plus sa proie et est susceptible de cacher des informations pour son propre intérêt... Il est toujours en vadrouille et se trouve rarement au siège de son journal (le modeste *New York Evening*, à l'angle de la 7e Avenue et de la 50e Rue) et encore moins souvent dans son petit appartement du 342 Madison Street.

FOR 13	DEX 09	INT 10
CON 15	APP 12	POU 10
TAI 14	EDU 13	SAN 50
PV 14		

Compétences : Baratin 40 %, Bibliothèque 55 %, Conduire Auto 40 %, Discrétion 50 %, Droit 35 %, Écouter 25 %, Esquiver 45 %, Persuasion 35 %, Photographie 60 %, TOC 60 %.

▶ Théodore « First Born », chaman moderne

First Born est un Blackfoot de trente-trois ans. Il a fait une partie de ses études de droit à Harvard. Il essaie de concilier modernité et tradition. Parallèlement à ses études chez les Blancs, il a continué à progresser spirituellement. Il habite maintenant New York, et travaille comme avocat à la défense des Indiens. Mais on vient aussi voir l'homme-médecine pour des cérémonies de purifications et autres rituels propres à sa tribu.

FOR 11	DEX 15	INT 17
CON 08	APP 16	POU 17
TAI 10	EDU 18	SAN 50
PV 09		

Compétences : Astronomie 30 %, Baratin 10 %, Droit 80 %, Histoire naturelle 40 %, Médecine 40 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Occultisme 35 %, Persuasion 85 %, Psychologie 30 %.
Magie : Ses pouvoirs chamaniques n'ont pas besoin d'être quantifiés.

▶ Cassandra Wilson, secrétaire particulière de John Jacob Raskob

Cette belle jeune fille intelligente et énergique n'est pas aussi solide et sereine qu'elle voudrait le laisser croire. Sa solitude lui pèse. Elle a besoin d'affection, d'une relation sincère et d'un soupçon de romantisme. Elle habite dans la 72e Rue, un bel appartement qui donne sur le côté est de Central Park. Elle ne sait rien de la nature réelle de son patron. Elle reste très discrète à propos de Raskob, et essaie de protéger sa vie privée en restant muette sur ses activités.

FOR 11	DEX 10	INT 16
CON 13	APP 14	POU 08
TAI 10	EDU 14	SAN 50
PV 11		

Compétences : Bibliothèque 45 %, Discrétion 25 %, Histoire 30 %.

▶ John Jacob Raskob

Sous sa forme humaine, Raskob est un homme d'une cinquantaine d'années grand, baraqué, à l'imposante tignasse rousse.

FOR 13	DEX 11
CON 16	APP 11
TAI 15	PV 15

Sous forme humaine, ses caractéristiques mentales sont les mêmes que celle des Bâtisseurs Supérieurs (voir *Les PNJ de l'acte II*). Quand il revêt sa véritable apparence, les caractéristiques de Raskob sont celles des Bâtisseurs Supérieurs.
SAN : Assister à sa transformation coûte 1/1d10.

Perdus dans un ailleurs sans nom

Les PJ viennent d'entrer, malgré eux, dans la dimension des Bâtisseurs. Ils sont seuls au sommet de l'Empire State Building en construction. Autour d'eux s'étend un paysage improbable. New York a disparu. Une odeur de vase en décomposition monte d'une plaine brunâtre qui s'étend à perte de vue devant eux. À leur gauche, ils distinguent la masse sombre d'une forêt. Derrière eux, une série de marécages et de petits lacs noirs comme de l'encre se succèdent à l'infini. Le ciel couleur de plomb diffuse une lueur de début du monde. Pas un oiseau, pas un bruit, si ce n'est le murmure malsain d'une brise aux odeurs lourdes et écœurantes. Au-dessus d'eux, le ciel se pare de reflets rouges sang.
Les PJ perdent tous 1/1d6 points de SAN.

La dimension parallèle

Les Investigateurs seront amenés à plusieurs reprises à voyager dans ce monde étrange. Ils devront s'y habituer et le découvrir peu à peu. Voici ses principales caractéristiques.

- **Aspect global**. La dimension des Bâtisseurs possède de nombreuse similitudes avec les âges anciens de notre planète. C'est une succession de grandes tourbières et de marécages, de forêts gigantesques aux essences inconnues (fougères arborescentes, lichens mutants) et de lacs de bitume. Le relief est doux, se limitant à quelques collines. Il fait chaud (dans les 25°C). Le ciel est chargé en permanence de nuages aux couleurs métalliques. Il pleut rarement mais l'humidité est constante, le brouillard est fréquent. La nuit tombe rapidement et, phénomène étrange, dès qu'il fait sombre, le ciel se dégage. La configuration des astres est aberrante et ne ressemble à rien de connu (s'agit-il d'une autre planète ?). La faune est complètement étrangère aux PJ. Les animaux sont très rares : petits reptiles, nombreux insectes. Ajoutez si vous le souhaitez des animaux tels que ceux qui existaient à l'âge des premiers mammifères (pas de dinosaures). Si vous désirez pimenter l'affaire, imaginez quelques prédateurs agressifs et affamés. Mais la seule espèce intelligente à vivre dans ce monde est celle des Bâtisseurs.
La subsistance n'est pas trop difficile pour des PJ débrouillards. Le tout est de prendre le risque de goûter des espèces végétales inconnues : racines, baies, champignons... Ils peuvent aussi se faire des ragoûts de salamandres et autres petits amphibiens faciles à attraper. Les végétaux toxiques sont rares. Contentez-vous d'infliger aux PJ des nausées et quelques ennuis gastriques sans gravité. De nombreuses sources leur permettent de se désaltérer. Quand ils retourneront dans cette dimension, les PJ auront néanmoins intérêt à se munir de provisions...
- **Anomalies spatiales et temporelles**. Si cette dimension paraît en définitive être un univers bien réel, prosaïque, certaines anomalies défient néanmoins la logique et semblent plutôt issues d'un mauvais rêve.
Dès leur arrivée, les montres des PJ se détraquent. Elles continuent à fonctionner mais cha-

cune à sa façon : l'une s'accélère, une autre se met à tourner à l'envers, etc. De même, les PJ ont énormément de mal à se faire une idée claire du temps écoulé. L'un aura l'impression d'avoir marché deux heures alors que l'autre pensera y avoir passé la journée. De fait, la tombée de la nuit est toujours extrêmement difficile à prévoir et semble intervenir n'importe quand. Les distances sont malléables. Il faudra aux PJ des « heures » pour atteindre tel arbre qui semble se trouver à cent mètres, ou au contraire quelques « minutes » pour atteindre cette colline qui semblait si loin.

Quand ils sortiront de cette dimension, les PJ découvriront que, pendant leur pérégrination dans cette dimension, le temps s'est arrêté sur Terre. En d'autres termes, ils en sortent à l'instant même où ils y étaient entrés, et ce quel que soit le temps passé à patauger dans les marais. Cela fait de cette dimension un mode de transport instantané d'un bâtiment à un autre.

● **Déchirures**. Il est possible de voir par intermittence ce qui se passe sur Terre, comme si des fantômes apparaissaient soudainement pour disparaître aussitôt, le « voile » entre les deux dimensions se déchirant brièvement. C'est particulièrement fréquent autour des monuments. Vous pouvez jouer avec ces visions, qui peuvent faire perdre de 1 à 1d3 points de SAN selon les circonstances.

● **Fonctionnement des monuments/portes**. Les Investigateurs vont devoir réutiliser cette dimension pour voyager, c'est la seule façon d'aboutir avant que l'Empire State Building ne soit achevé. Voici les règles qui régissent le déplacement, l'entrée et la sortie dans cette dimension :

— Dans cette dimension, les bâtiments sont distants de seulement quelques « jours » de marche.

— Le cristal de Raskob est nécessaire pour que les portes transdimensionnelles que sont les monuments fonctionnent. Il suffit que l'un des Investigateurs l'ait sur lui pour que tout le groupe passe.

— Le passage se fait automatiquement, une fois atteint le point le plus élevé (ou le centre) du monument.

— Il n'est pas possible de revenir sur ses pas par le bâtiment d'entrée. Il faut nécessairement, pour sortir de la dimension, utiliser un autre bâtiment. Cela explique que les PJ ne puissent pas directement ressortir par l'Empire State Building. En revanche, une fois sortis au Taj Mahal, ils peuvent entrer à nouveau par le Taj Mahal et, cette fois, ressortir sans encombres par l'Empire State Building. Les Bâtisseurs n'ont pas ce problème.

Que faire ?

Les PJ viennent d'arriver pour la première fois dans la dimension des Bâtisseurs. Il faudra dans un premier temps qu'ils comprennent leur situation et s'organisent pour la survie. Quand ils auront compris qu'ils ne peuvent pas revenir, il est probable qu'ils se lanceront à la découverte de leur nouveau terrain de jeu. Gérez cette partie de l'aventure en fonction des éléments ci-dessus. Libre à vous de l'expédier ou de la développer façon « aventuriers perdus sur une planète inconnue ». Au minimum, les PJ doivent trouver à manger, ils se perdent dans le brouillard, l'un d'entre eux est pris dans des sables mouvants, ils subissent l'attaque d'un prédateur... Donnez-leur des repères : une forêt dans le lointain, un amas rocheux, un fleuve, etc. Les PJ auront l'occasion de rencontrer des Inférieurs isolés. Ils sont pacifiques et n'attaquent pas, même si les Investigateurs décident de faire un carton dessus. Peu à peu, plusieurs Inférieurs se mettent à les suivre à distance, jusqu'à former un groupe d'une petite dizaine. Cela n'a pas d'autre but que de faire monter la pression.

Au final, les PJ repèrent une nouvelle lueur rouge dans le ciel. S'ils s'en approchent, ils découvrent le Taj Mahal, isolé au milieu d'un marécage. Ils devront explorer le bâtiment. Dans certains salles, pendues à plus de 15 mètres de hauteur, des cages de fer contiennent des prisonniers (ils doivent être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés). Il n'existe aucun moyen de les atteindre (les cages sont trop hautes), ni de les faire descendre (le mécanisme qui les commande est trop bien dissimulé), ni de les ouvrir (la serrure qui les ferme est extrêmement résistante, et de fabrication non humaine). Malgré les suppliques des prisonniers, les Investigateurs ne peuvent rien faire d'autre que de reprendre leurs recherches. Au milieu de la grande salle centrale, ils découvrent deux tombeaux. Ceux-ci sont recouverts par une lourde dalle de pierre, mais ils sont vides. Arrivés au centre de la salle, les PJ se retrouvent brutalement de l'autre côté du miroir...

▶ Les Bâtisseurs

● *Aspect* : Les Bâtisseurs ressemblent à de gigantesques insectes, des hybrides araignée/scarabée de 3 m de long et d'1,50 m de hauteur. Leurs yeux ont quelque chose d'étrangement humain. Leur corps est couvert d'une épaisse carapace chitineuse dont dépassent des membres d'un blanc laiteux translucide. Au réseau de pattes et d'antennes se mêlent des membres à la fonction inconnue et inquiétante, excroissances, pseudopodes, orifices béants...

● *Attaques* : Les Bâtisseurs attaquent leur proie de deux façons. Leurs puissantes mandibules sont redoutables. Mais quand ils sont sérieusement blessés, ils ont recours à une forme d'attaque beaucoup plus effrayante. Un pseudopode jaillit de leur bouche et plonge dans les chairs de l'ennemi. Cette attaque ne cause jamais de grands dégâts sur le coup. Si elle réussit (si au moins 4PV sont perdus), le monstre ne peut pas la réutiliser par la suite. Le Bâtisseur vient en fait, dans un réflexe de survie de l'espèce, d'inséminer sa victime. Celle-ci porte désormais une larve qui grandit peu à peu dans son ventre.

Le durée de gestation est d'une petite semaine. La victime est condamnée. Il n'y a rien à faire, sinon abréger ses souffrances. Elle sent au départ quelques mouvements dans son corps, accompagnés de légers malaises. Peu à peu, son ventre se gonfle en une grossesse malsaine. Paradoxalement, le « porteur » ne souffre plus et se sent même plutôt en forme. Au bout d'une semaine maximum, le porteur éclate. Un Bâtisseur complètement formé, d'une cinquantaine de centimètres de long, sort de son porteur. Si c'est un humain qui a été inséminé, il donne naissance à un Supérieur. Celui-ci prend alors son envol et va finir sa croissance ailleurs. Ce type d'attaque étant mortel et répugnant, nous vous conseillons d'en faire un usage modéré. (Un seul PJ inséminé, pas plus, et si possible en fin de scénario).

Inférieurs

Les Inférieurs ont une carapace noire. Ils n'ont pas d'ailes. Ils possèdent un minuscule embryon de conscience. Ceux qui vivent en liberté sont pacifiques et tranquilles. Cependant, les Supérieurs sont capables de les contrôler et de leur donner notamment l'ordre d'attaquer.

FOR 22	INT 01	PV 32
CON 34	POU 05	
TAI 30	DEX 12	

Armes : Mandibules 60 %, 1d10 ; pseudopode inséminateur 50 %, 1d8 (de 4 à 8PV perdus par la cible, l'insémination réussit).
Armure : 8 points de carapace.

Supérieurs

Les Supérieurs sont de couleur argentée et ont une paire d'ailes dissimulée sous leur carapace. Ils sont pleinement conscients, intelligents, peuvent prendre forme humaine, lancer des sorts, etc. Ils peuvent aussi contrôler mentalement les Inférieurs. Caractéristiques semblables aux Inférieurs avec INT 20 et POU 22.

Acte III
L'INDE

Le Taj Mahal

Le Taj Mahal est l'un des joyaux architecturaux de l'Inde. Il fut érigé au XVII[e] siècle par l'empereur Shah Jahan. Théoriquement, il s'agissait de construire un mausolée somptueux pour recevoir la dépouille de sa jeune épouse. En fait, Shah Jahan était un Bâtisseur... Le bâtiment est construit en marbre blanc finement incrusté de pierres semi-précieuses, et bâti sur un plan carré. Son dôme culmine à 72 mètres. Il se situe à quelques kilomètres de la ville d'Agra, au bord de la rivière Jamuna, au nord du pays.

La légende veut qu'il existe un Taj Mahal noir quelque part dans le monde, ou dans une autre dimension... On notera aussi que le monument a été conçu pour se refléter dans un plan d'eau afin que son double apparaisse aux yeux des visiteurs.

Maudits Anglais !

L'arrivée des PJ en Inde est presque aussi brutale que leur passage de New York au monde improbable des Bâtisseurs. Ils sont encore vêtus de leur habits new-yorkais, ils sont sales, affamés, peut-être blessés ; ils n'ont sans doute pas beaucoup de dollars sur eux, ils n'ont pas de visas, pas de vaccins (et même pas le *Guide du routard*!).

Le Taj Mahal est vide. Les dix heures de décalage horaire avec New York une fois prises en compte, on est au milieu de la matinée, exactement au moment où les PJ sont entrés dans la dimension parallèle. Du fait de cette anomalie, les Bâtisseurs n'ont pas encore eu le temps de se lancer sur leurs traces...

Nos héros peuvent faire des jets d'Art ou d'Histoire pour reconnaître le bâtiment et essayer de se situer. Ensuite, ils peuvent gagner Sagar, le village voisin, ou se rendre directement à Agra. Quoi qu'ils choisissent, ils finissent invariablement au trou ! Une patrouille de soldats anglais leur tombe sur le râble. Que font des Américains, sans papiers et tout dégueulasses, près du Taj Mahal ? Devant les explications certainement confuses des Investigateurs, le chef de la patrouille les « invite » à le suivre au poste, une caserne de l'armée britannique dans la banlieue d'Agra. La journée qui suit est des plus pénibles. On demande des explications aux Investigateurs. Que font-ils en Inde ? Où logent-ils ? Par quel bateau sont-ils arrivés ? Le sous-officier qui les interroge finit par craquer et fait venir son supérieur, lequel en arrache sa moustache et appelle le major, lequel en réfère au colonel... La situation s'enlise et vire au vaudeville. Les PJ ne sont toujours pas libérés. La nuit s'écoule. Au matin, ils sont relâchés sans un mot par les Anglais. Une calèche les attend devant la caserne...

Le maharaja Mahalingam

Quelques heures plus tard, les PJ sont lavés, habillés de frais, en train de siroter un cognac sur la terrasse d'une magnifique demeure indienne perdue dans la campagne. Le maharaja Mahalingam, leur hôte, est un grand seigneur local, qui dispose d'une immense fortune. Ce bel homme d'une cinquantaine d'années, aux tempes grisonnantes, est un esprit raffiné, un érudit aux manières calmes et civilisées. Il a entendu parler de ces « vagabonds » trouvés près du Taj Mahal et cela a aiguillé sa curiosité. Il a raconté aux soldats que les Américains étaient des amis à lui, farfelus mais pas dangereux. Les autorités britanniques ont semblé presque heureuses de s'en débarrasser. Mahalingam se montre lui aussi curieux de ce que peuvent bien faire les PJ dans la région. S'ils se refusent à dire enfin la vérité, il prend les devants. Le Taj Mahal est un monument étrange dit-il. Il leur raconte la légende du Taj Mahal noir. Et puis, il leur avoue qu'il y a eu dans la régions des choses bizarres, qui l'inquiètent... des disparitions, de très nombreuses disparitions inexpliquées, exactement comme à New York. Les PJ ont tout intérêt à lui dire la vérité. Mahalingam reconnaît que leur récit est difficile à croire, mais il leur accorde sa confiance. Le maharaja leur procure vêtements, véhicules et si nécessaire des armes et un peu d'argent. Il leur apprend aussi l'existence d'un endroit qui pourrait les intéresser : c'est une société de théosophie clandestine qui se trouve à Agra. Elle réunit de nombreux érudits, théologiens, historiens, occultistes... et possède une importante bibliothèque et des livres rares. Le maharaja peut recommander les Investigateurs auprès de la société...

Le major Dolphy

Eric Dolphy est le Bâtisseur « en poste » en Inde. Major de l'armée britannique, basé à Agra, il a organisé les « disparitions » en faisant enfermer par ses hommes de troupe des intouchables (les parias du système des castes). Puis il les a lui-même acheminés en secret jusqu'au Taj Mahal. Il met quelques jours à apprendre l'existence des vagabonds américains, et comprend tout de suite que ce sont les personnes que ses « collègues » lui ont signalé. Il entreprend donc de les retrouver. Là-dessus, le maharaja Mahalingam, qui a des yeux et des oreilles partout, est informé du comportement étrange du major Dolphy. Il en informe les PJ deux ou trois jours après leur arrivée. Selon lui, le major a une responsabilité dans les disparitions mystérieuses d'une quarantaine d'intouchables. « Qui plus est, ajoute-t-il, j'ai appris que les Anglais vous cherchaient à nouveau. » Les PJ ont intérêt à quitter au plus vite leur hôte, faute de quoi une petite patrouille britannique vient les arrêter et les mène à Agra, auprès du major Dolphy. Autant dire que les Investigateurs ont tout intérêt à éviter cette option...

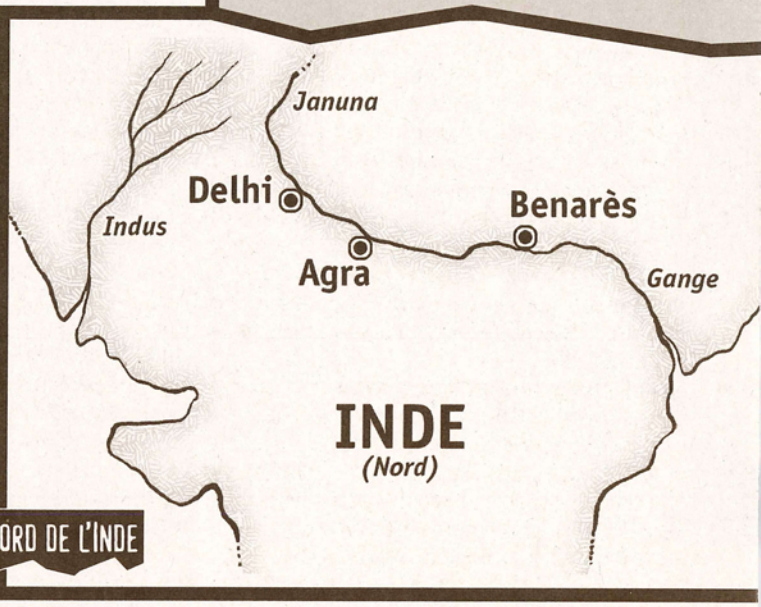
La société de théosophie

Mahalingam fournit aux PJ une lettre d'introduction auprès de la société secrète et leur en indique l'adresse. Elle se trouve dans un bordel, dans les faubourgs d'Agra, aux abords du fleuve. Le voyage se passe bien, à condition que les personnages prennent des précautions élémentaires pour éviter les Anglais : costumes locaux, voire déguisement, vigilance continue et discrétion...

La société de théosophie a élu domicile au dernier étage d'une grande maison coloniale. Les étages inférieurs sont occupés par un bordel bien tenu, fréquenté d'ailleurs par bon nombre de soldats britanniques (des PJ désireux de profiter des services de l'établissement prennent de gros risques). En montrant la lettre d'introduction à la tenancière, les PJ sont menés au dernier étage. C'est une grande pièce luxueusement meublée, aux murs couverts d'ouvrages. Elle est occupée jour et nuit par une demi-douzaine de savants qui semblent s'y relayer. La plupart d'entre eux parlent anglais. Ils accueillent les Investigateurs avec déférence et circonspection. Les PJ ne tardent pas à se rendre compte que l'on ne parle pas que de théologie et de grammaire sanskrite dans cet endroit. Les discussions politiques vont bon train. La société est aussi un endroit où les érudits locaux, censés

L'Inde des années 30

Les Investigateurs n'auront pas beaucoup de déplacements à faire en Inde. Rappelons simplement que l'Inde des années 1930 est encore une colonie britannique. Les velléités indépendantistes se font néanmoins de plus en plus véhémentes, sous la direction du parti du Congrès et d'un certain Gandhi. De forts contrastes existent entre une population très pauvre, victime de famines, une administration britannique rigide et omniprésente, et une aristocratie fortunée qui préserve par endroits son indépendance (les maharajas).



LE NORD DE L'INDE

prendre du bon temps au bordel, préparent la future indépendance de leur pays.

On met à la disposition des PJ la bibliothèque et une petite chambre attenante où ils pourront dormir. S'il y a des érudits dans le groupe, ils pourront gagner la confiance des membres de la société et notamment du professeur Shashank (voir *Les PNJ de l'acte III*). Interrogé sur le Taj Mahal, le professeur révèle de nombreuses choses, dont les faits suivants. Shah Jahan, l'empereur qui a fait construire le Taj Mahal, avait la réputation d'être excentrique et un peu fou. Il a bâti toute une série d'observatoires monumentaux dans la plaine, au nord d'Agra. Passionné d'astrologie, il a fait construire par des artisans une espèce de compas/boussole invraisemblable et aberrant, avec lequel il a souhaité être inhumé. Shah Jahan repose au Taj Mahal, dans le tombeau qui jouxte celui de son épouse, au centre du bâtiment.

Par ailleurs, les PJ ont tout intérêt à profiter de la bibliothèque. Moyennant quelques jets réussis dans cette compétence, ils trouvent deux ouvrages intéressants :

- *Une étude algébrique comparée de différents monuments du monde.* Le livre est écrit en anglais, il est manuscrit et il n'est pas signé. Il date apparemment du milieu du XIX[e] siècle. Son auteur se lance dans une étude mathématique très pointue prenant en compte les données chiffrées de différents monuments célèbres : cordonnées géographiques, dimensions, poids estimé, rapport des volumes, angles, etc. Les pages sont remplies d'équations et de calculs pour le moins hermétiques. Il en ressort un fait troublant : certains monuments, quoiqu'architecturalement dissemblables, possèdent des similitudes invraisemblables quand on établit des rapports entre toutes les données chiffrées. L'auteur semble avoir passé plusieurs années à faire ses calculs et a passé plusieurs dizaines de monuments au crible. Bien sûr, l'essentiel des monuments étudiés échappent à cette coïncidence, mais l'auteur dresse la liste des monuments algébriquement similaires : les mégalithes de Stonehenge en Grande-Bretagne, la cathédrale de Cologne en Allemagne, la pyramide de Kheops, le Taj Mahal, le Colisée à Rome, le temple d'Ichten-Itzla... Les Investigateurs les plus matheux (jet sous l'INT x 3) peuvent estimer que lorsque l'Empire State Building sera construit, ses dimensions le feront entrer dans cette étonnante famille de bâtiments algébriquement similaires. Ce n'est bien sûr qu'une estimation. Il faudrait des semaines de travail pour arriver à un résultat précis. Mais ça semble coller.

La conclusion se perd en considérations oiseuses pour expliquer cette découverte aberrante. L'auteur conclut à l'omniprésence de l'inspiration divine dans la réalisation des plus merveilleux édifices du monde... D'ailleurs, une annexe met en parallèle les dates d'édification des ces monuments et de grandes catastrophes naturelles : tremblements de terre, inondations, éruptions volcaniques, épidémies... Selon l'auteur, ces événements prouvent que cette architecture est investie d'une force tellurique sacrée (il s'agit à chaque fois des signes avant-coureurs du réveil de Ghatanothoa). Bref, pour les Investigateurs, la construction de l'Empire State Building signifie une catastrophe. Le témoignage de First Born, à New York, a dû les ancrer dans cette idée.

LE PROFESSEUR SHASHANK

● Autre ouvrage d'intérêt, une *Histoire de l'architecture* écrite en 1895 par un certain Joachim Khun. Sans grand intérêt, le livre renferme cependant un passage intéressant où l'auteur mentionne en passant qu'il «a lu un manuscrit arabe de grand intérêt dans les archives personnelles du docteur Abou Khalil au Caire, un texte médiéval du philosophe arabe Ibn Saoud, qui a cherché sa vie durant à prouver l'existence d'une caste supérieure et millénaire d'architectes divins. Le texte comportait une description précise, et piquante, de cette soi-disant race, de son histoire et de ses motivations secrètes».

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Le Maharaja Mahalingam

54 ans, bel homme habillé à l'occidentale. Mahalingam est veuf. Il vit entouré d'une nuée de serviteurs attentionnés, reçoit quotidiennement des amis érudits et, tous les soirs, joue aux échecs avec son voisin. C'est un personnage fortuné et influent, hostile aux Anglais bien qu'il entretienne avec eux des rapports amicaux, diplomatie oblige.

FOR 11	DEX 14	INT 18
CON 10	APP 15	POU 13
TAI 11	EDU 18	SAN 65
PV 10		

Compétences : Art 50 %, Bibliothèque 40 %, Histoire 60 %, Occultisme 35 %.

▶ Le professeur Shashank, membre de la société de théosophie

Le professeur Shashank servira de guide et de protecteur aux PJ dans la société de théosophie. C'est un petit homme grassouillet d'une quarantaine d'années, poète, joueur d'échecs, grammairien et occultiste… Il parle anglais avec un fort accent hindi. Sa jovialité et son sourire malicieux contrastent avec le sérieux des autres membres de la société. Il lui arrive de rester dans les étages inférieurs pour s'adonner à des activités moins intellectuelles.
Compétences : Art (poésie) 70 %, Bibliothèque 80 %, Histoire 60 %, Psychologie 40 %.

▶ Quatre soldats britanniques, gardiens du Taj Mahal

FOR 12	DEX 11	INT 11
CON 13	APP 09	POU 10
TAI 12	EDU 10	SAN 50
PV 12		

Compétences : Se cacher 30 %, Discrétion 30 %, Écouter 35 %, TOC 30 %.
Armes : Fusil 60 %, 2d6.

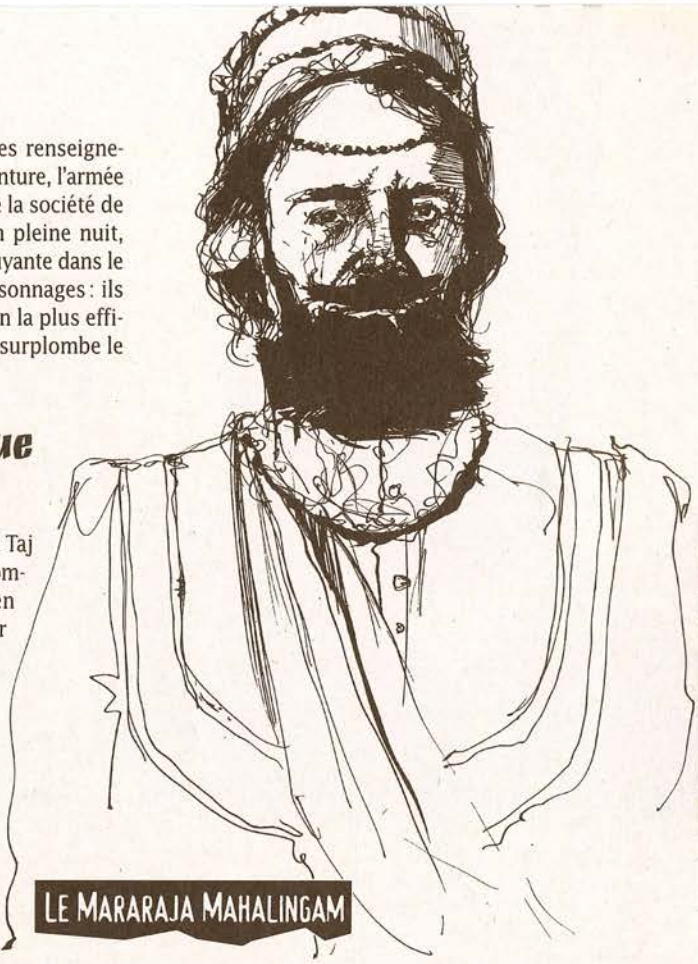
▶ Le fantôme du Taj Mahal

POU 12
S'il prend le dessus sur le POU de sa victime, le fantôme lui vole 1d4 pts de POU.
SAN : 1/1d4.

Une fois que les PJ auront glané les renseignements nécessaires à la suite de l'aventure, l'armée britannique découvre l'existence de la société de théosophie et des comploteurs. En pleine nuit, elle fait une descente musclée et bruyante dans le bordel. Un serviteur avertit les personnages : ils doivent fuir au plus vite. La solution la plus efficace et de sauter par la fenêtre qui surplombe le fleuve et de fuir à la nage…

Le compas magique de Shah Jahan

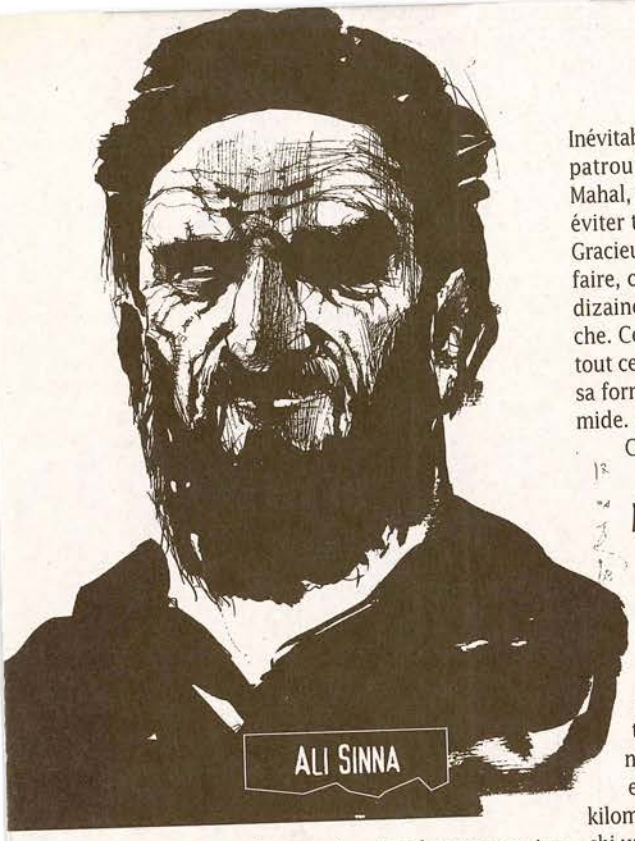
Les PJ ont tout intérêt à retourner au Taj Mahal, dans l'espoir de trouver le compas magique et aussi pour aller en Égypte… Le monument est gardé par quatre soldats britanniques que Dolphy a mis en faction. Ils ont le signalement des PJ et ont ordre de les arrêter. Les braves troufions ne comprennent pas trop l'intérêt de leur tâche, et ne sont pas spécialement zélés. Les PJ devront se débarrasser d'eux d'une façon ou d'une autre pour pénétrer dans le mausolée.
La première tombe renferme un squelette vêtus d'habits d'apparat féminins. Les côtes sont brisées comme si le corps avait subi un traumatisme terrible. Dès l'ouverture, un fantôme (p. 131) en surgit et agresse la personne la plus proche. (C'est le spectre de la douce épouse de Shah Jahan, qui fut «inséminée» par le pseudopode de son mari.)
La seconde tombe est vide, hormis le fameux compas. C'est un objet en cuivre assez volumineux (de la taille d'un ballon de football), un fouillis de barres métalliques graduées, de boules articulées, évoquant vaguement un sextant. Une flèche en cristal de roche se trouve enfermée au centre, dans une cage d'argent. Un examen minutieux (jet d'Astronomie) révèle que l'on peut y entrer, sur deux barres graduées, des cordonnées terrestres, latitude et longitude. Il suffit de paramétrer les coordonnées approximatives du bâtiment désiré. Une fois dans la dimension parallèle, l'utilisateur doit se concentrer (dépense d'1 pt de magie pour chaque utilisation) et la flèche indique la direction à suivre.
L'un des PJ connaît-il les cordonnées terrestres de la pyramide de Kheops ? Si aucun d'eux ne réussit son jet d'Histoire, un dangereux retour à Agra s'impose pour quérir ce renseignement.



Acte IV
L'ÉGYPTE

En route !

Les Investigateurs ont tout intérêt à quitter l'Inde. Logiquement, ils devraient vouloir aller en Égypte. Mais ils peuvent après tout manifester le désir de retourner aux États-Unis. Ou bien ils n'ont pas pu ou pas voulu récupérer le compas de Shah Jahan, et ils risquent de se retrouver, par hasard ou par erreur, à l'autre bout du monde. Dans ce cas, il vous faudra certainement improviser un petit peu.
Normalement, ils retournent dans le monde des Bâtisseurs pour fuir l'Inde. S'ils prennent un autre chemin, plusieurs possibilités : la pression anglaise les oblige à remonter vers le Taj Mahal et ils s'enfuient par l'autre dimension, ou bien ils essaient de gagner l'Europe, les États-Unis ou l'Égypte par voie maritime… et ils perdent énormément de temps, au risque d'arriver trop tard. Leur nouveau voyage, moins improvisé que le premier, devrait être moins pénible : ils peuvent se munir auparavant de quelques provisions, de matériel (torches, cordes, armes supplémentaires, etc.). N'hésitez pas à jouer avec ce qu'ils connaissent déjà de cette dimension : s'ils ont affronté un des prédateurs de ce lieu, faites-les stresser en leur faisant découvrir des traces fraîches de cet ennemi potentiel, etc. Selon votre humeur, ce voyage ne peut être qu'une simple formalité (après tout, ils ont déjà connu de nombreux déboires), ou un enfer supplémentaire. Au final, les Investigateurs, sans doute avec l'aide du compas magique de Shah Jahan, arrivent à destination.
Dans la terre parallèle, les Investigateurs distinguent, entourés d'un lac de bitume, la réplique de la pyramide de Kheops : une scène troublante, que de voir ainsi l'un des monuments les plus connus au monde au cœur d'un paysage cauchemardesque !
Première difficulté, il faut traverser le lac de bitume. Le faire à pied est impossible. Le bitume, c'est de la roche en fusion, et ça brûle ! Les Bâtisseurs, eux, n'ont pas de problème, ils volent. Aux Investigateurs de trouver un moyen. Invoquer



une créature volante qui puisse les transporter n'est pas à la portée de tout le monde... Confectionner un radeau est risqué. Le bois risque de se consumer, et s'ils peuvent faire un aller, pourront-ils faire un retour ? La chitine des Bâtisseurs résiste fort bien à ces températures. D'ailleurs, au cœur d'un buisson de ronces venimeuses, les carapaces desséchées de deux Inférieurs sont à leur disposition.

Quel que soit le moyen retenu, les Investigateurs gagnent la pyramide. De près, celle-ci est étrange. À intervalles réguliers, ses parois sont creusées d'étroites et longues fenêtres qui donnent sur des cellules. Des hommes y sont enfermés : ce sont les futurs sacrifiés que le Bâtisseur du Caire a enlevé, pour ensuite les emmener en Atlantide. On peut compter une cinquantaine de prisonniers, mais il n'y a apparemment aucun moyen d'atteindre l'intérieur des cellules. De fait, seule une série de passages secrets complexes permet d'y arriver. Les essais des Investigateurs sont voués à l'échec. Ils ne leur reste qu'à abandonner ces prisonniers... pour l'instant. Arrivés au sommet, les Investigateurs peuvent repasser dans leur dimension originelle. Mais en chemin, et moyennant un jet de TOC, ils peuvent distinguer des formes fantomatiques, humaines d'apparence : ce sont des visions, fugitives et troubles, des hommes qui les attendent de l'autre côté. Les Bâtisseurs se sont maintenant organisés, et tous les accès à leur univers sont surveillés. S'ils sont attentifs, les Investigateurs peuvent ainsi prévenir une embuscade.

Accueil à l'égyptienne

De l'autre côté, sur la vraie pyramide, Ali Sinna, le Bâtisseur égyptien, a disposé six de ses acolytes, chargés d'intercepter les Investigateurs. Ils sont tous humains, et armés de vieilles pétoires anglaises dont ils servent correctement (Fusil 55%). Quelle que soit la façon dont s'en sortent les Investigateurs, ils doivent quitter la pyramide au plus vite. Les acolytes de Sinna, s'ils ne sont pas tous morts, les pourchassent (tuez-en quelques-uns, ils serviront ensuite).

Inévitablement, la fusillade attire l'attention d'une patrouille britannique. Après l'épisode du Taj Mahal, gageons que les Investigateurs voudront éviter toute confrontation avec les soldats de Sa Gracieuse Majesté. La meilleure chose qu'il y ait à faire, c'est de se réfugier au Caire, distant d'une dizaine de kilomètres, soit deux heures de marche. Ce que les Investigateurs ignorent, c'est que tout ceci se déroule sous le regard de Sinna. Sous sa forme insectoïde, il vole au-dessus de la pyramide. Il les suit, impossible à repérer, jusqu'au Caire.

Le Caire est noir de monde...

... en temps normal. Mais il est sans doute très tard lorsque les Investigateurs y arrivent. Les hôtels européens et quelques cafés sont encore ouverts. Les Investigateurs peuvent vouloir louer des chambres. Ce ne sera pas simple : ils sont couverts de sable et de poussière (ils viennent de traverser dix kilomètres de désert, et un peu avant ils ont franchi un lac de bitume), certains sont peut-être blessés, ils n'ont pas de bagages ou si peu, et les roupies indiennes n'ont pas cours au Caire... Bref, les réceptionnistes des hôtels auxquels ils s'adressent ne sont pas franchement emballés par ces étranges clients. Un homme d'une quarantaine d'années vient à leur secours. Il est prêt à changer à un taux correct les dollars des Investigateurs contre des livres (un montant suffisant pour payer les chambres, et pas plus). S'adressant au réceptionniste, l'inconnu déclare « répondre de ces messieurs ». Dans un anglais parfait, il se présente aux Investigateurs comme : « Ali Sinna, avocat d'affaires ». À ceux qui s'étonnent d'une telle amabilité, Sinna glisse : « L'Égypte est traditionnellement une terre d'accueil, mais les Anglais étouffent l'esprit égyptien sous leurs lois et leurs obligations. Et puis, j'admire beaucoup les États-Unis et les Américains ». Faites en sorte que Sinna paraisse sympathique aux Investigateurs. Après tout, ils sont dans une situation difficile et ont besoin d'aide. Ils n'ont aucune raison de se douter qu'ils sont en train de discuter avec leur « ennemi ». Grâce à l'aide de Sinna, on installe les Investigateurs dans de grandes chambres, aux derniers étages de l'hôtel, avec de grands balcons desquels, le jour venu, on peut admirer la ville du Caire. Ils peuvent trouver dans leur chambre un exemplaire d'un journal égyptien en langue anglaise abandonné par un précédent client, mentionnant de mystérieuses disparitions dans la région du Caire.

M. Sinna est un chacal vicieux

Sinna quitte les Investigateurs en leur souhaitant une bonne nuit. Aussitôt après, il gagne en volant la pyramide et prélève le cœur de chacune des victimes de la fusillade. Puis il envoie un de ses hommes prévenir le poste de police de Guizeh que plusieurs fellahs ont trouvé la mort dans d'horribles conditions près des pyramides, et qu'un groupe d'Américains a été aperçu près des lieux du massacre...

Le lendemain matin, nos héros retrouvent Sinna dans l'hôtel à la table du petit déjeuner. Il les invite cordialement à partager sa collation matinale. Le but de Sinna est d'empêcher les Investigateurs de lui nuire, et des les éliminer d'une façon ou d'une autre. Il cherche donc à gagner leur amitié pour en savoir le plus possible sur eux, et réussir ensuite à les coincer. Il essaie de les faire parler, leur offre ses services... Sinna est affable, beau parleur, semble pro-américain et connaît bien Le Caire. Les Investigateurs devraient voir en lui un allié intéressant et lui faire confiance. Il est malin, et peut faire croire qu'en fait c'est l'argent qui l'intéresse si cela paraît plus crédible aux yeux des Investigateurs. Jouez-le comme quelqu'un d'intelligent, mais de trop sûr de lui, persuadé qu'il peut manipuler les humains très facilement.

La suite est ouverte. Les Investigateurs peuvent se passer de ses services, et mener l'enquête seuls (voir *Mais où se cache le Dr Khalil ?*). Ils sont alors suivis en permanence par deux sbires de Sinna. Ceux-ci essaient de savoir quel est l'objectif des Investigateurs. Tôt ou tard, ils découvrent qu'ils recherchent un certain Dr Abou Khalil et transmettent l'information à leur maître.

Les PJ peuvent aussi révéler directement à Sinna qu'ils sont à la recherche d'Abou Khalil. Il promet de les aider et trouve un moyen pour les éloigner de l'hôtel, en leur proposant par exemple d'aller se renseigner à l'université américaine (fausse piste), ou à la poste centrale.

Dès qu'il estime en savoir suffisamment sur les motivations des Investigateurs, il s'introduit dans leur chambre, profitant de leur absence, et dépose sous un des lits une vieille mallette de cuir contenant les cœurs des victimes de la pyramide et quelques textes blasphématoires. Puis il se rend lui-même au commissariat central, et informe le commissaire principal Surman (une de ses excellentes relations), qu'un groupe d'Américains au comportement étrange réside dans tel hôtel.

Les Anglais font le rapprochement avec la fusillade de la pyramide. Le signalement des Investigateurs est donné, leur hôtel surveillé. Sinna informe aussi Surman que les Investigateurs cherchent Khalil. S'ils ne retournent pas à leur hôtel, ils sont cueillis juste avant d'entrer chez le Dr Khalil.

Mais où se cache le Dr Khalil ?

Il n'est pas très difficile de le trouver : le plus simple est d'aller se renseigner à l'université d'Al-Azhar. Pour s'y faire entendre, il faut parler l'arabe ou disposer d'un interprète... et réussir un jet de Crédit. Si tout se passe bien, les secrétaires (tous des hommes) finissent par leur expliquer que le Dr Khalil est un savant respecté, un vieil homme dont on protège la tranquillité. Mais un Baratin bien mené peut suffire à obtenir son adresse. Les employés de la poste du Caire peuvent aussi fournir cette information. Dans ce cas, il faut jouer du bakchich pour l'obtenir, et cela peut prendre un peu de temps. Il faut trouver le bon informateur, et les Investigateurs risquent de se faire rouler assez facilement. De toute façon, ils n'ont pas le temps de rendre visite à Khalil : ils se font pincer avant.

Pris au piège !

Dès que les PJ retournent à leur hôtel (débrouillez-vous pour qu'ils aient besoin d'y faire un saut à un moment ou un autre de leur enquête : ils passent juste à côté et pourraient en profiter pour s'y restaurer, y prendre des armes, etc.), cinq policiers anglais, menés par le commissaire Surman, appréhendent les Investigateurs, demandent à fouiller leur chambre, trouvent la valise et son contenu macabre... Surman ordonne leur arrestation. Les policiers n'hésitent pas à riposter si les Investigateurs se rebiffent. A priori, ils ne peuvent s'échapper. Ils sont emmenés en prison.

La scène se déroule de la même façon si les Investigateurs ne retournent pas à l'hôtel mais vont directement chez Khalil. On les arrête avant qu'ils n'entrent chez le docteur, on les emmène à leur hôtel pour procéder à une fouille de leur chambres, et le tour est joué !

Malgré leurs dénégations, les Investigateurs sont emmenés en prison. Quoi qu'ils puissent dire, ils sont dans de sales draps : on a tout de même trouvé dans leur chambre une valise contenant des cœurs humains et des pages de textes ignobles ! Laissez les Investigateurs s'empêtrer dans d'éventuelles explications. La plupart des éléments qu'ils peuvent avancer sont susceptibles de se retourner contre eux. S'ils parlent de l'attaque de la pyramide, ils avouent (implicitement) être des meurtriers. S'ils parlent des Bâtisseurs, ils passent pour des fous. S'ils accusent Sinna, ils attaquent un des amis personnels du commissaire. Le mieux qu'ils aient à faire, c'est de la boucler !

Les PJ se retrouvent bientôt enfermés dans une cellule sombre. Seul avantage : la pièce en question est très fraîche. Mais le temps presse, l'Empire State Building sera bientôt terminé. Faites-leur comprendre qu'ils ont intérêt à faire fissa. L'une des seules possibilités d'évasion qui s'offre à eux se produit lors de la promenade. Les deux gardes de faction sont des Écossais qui profitent de ce moment pour se bourrer une bonne pipe et évoquer leur pays natal. Reste à franchir la muraille de près de 3,5 mètres qui sépare la cour de la rue. Aux Investigateurs de préparer leur coup en confectionnant une corde de fortune, des armes improvisées, etc. Idéalement, la préparation d'un tel plan ne doit par durer plus de quelques jours (juste le temps pour Sinna de rendre visite à Khalil).

Improvisez une évasion spectaculaire. Ensuite, leur séjour au Caire devient très difficile. Recherchés par la police, ils doivent trouver le texte de Khalil puis quitter Le Caire, gagner les pyramides, et s'enfuir. Une fois sortis de prison, avec la police aux trousses, les Investigateurs se rendent chez Khalil.

Un vieil homme fatigué

Le Dr Khalil a quatre-vingts ans. Il vit dans une belle maison près de la mosquée de Saladin, avec Abakar, un vieux et fidèle serviteur. Sa maison est construite autour d'un patio arboré, et toutes les pièces sont remplies de livres, notes, fiches de lectures, cartes, etc. Khalil est docteur en théologie, historien et homme de culture. Il s'est intéressé pendant un temps aux serviteurs humains des Bâtisseurs, et a clairement identifié cette secte comme un groupe puissant, présent dans le monde entier.

Malheureusement pour lui et pour les Investigateurs, Khalil a eu, la nuit suivant l'arrestation des PJ, la visite de Sinna. Celui-ci s'est rendu compte que Khalil en savait beaucoup sur la secte des Bâtisseurs. Il a attaqué le vieillard et l'a inséminé. Khalil inconscient, Sinna en a profité pour dérober les textes qui concernent la secte. Au matin, Abakar a découvert son maître inconscient, en état de choc. Lorsque les Investigateurs arrivent chez Khalil, ils le trouvent au lit, le ventre gonflé, traumatisé. Il ne se souvient guère de ce qui lui est arrivé. Si les Investigateurs lui demandent des explications sur les Bâtisseurs ou sur le texte qu'ils recherchent, il leur révèle ce qu'il sait. Selon lui, et d'après les textes qu'il possède à ce sujet, les Bâtisseurs sont plus qu'une secte. Leur pouvoir

est immense, et ils sont présents depuis la nuit des temps. Ils ont édifié une multitude de bâtiments sur tous les continents. Et surtout, selon Khalil, la légende de l'Atlantide est directement liée à leur histoire. Ce serait leur première cité, aujourd'hui engloutie, le lieu le plus important de leur civilisation. Puis il tend faiblement la main vers une bibliothèque proche : « Vous trouverez là des textes qui pourront vous intéresser ». Mais il n'y a plus rien. L'étagère est vide. Lorsqu'il apprend cela, Khalil devient livide. Il s'accroche au bras d'un Investigateur et lance : « oui, il est venu, cet homme distingué (il fait alors la description de Sinna), il m'a posé des questions sur les Bâtisseurs, tant de questions, et puis il m'a embrassé, comprenez-vous, et son baiser m'a donné la mort ». Sur ces mots, Khalil s'effondre sur son lit, son ventre éclate et donne naissance à un jeune Bâtisseur. Les Investigateurs, s'ils trouvent une tapette à mouche assez grosse, peuvent s'en débarrasser. Ils ont ensuite intérêt à quitter les lieux. Abakar ne tarde pas à découvrir la scène et donne l'alerte (les Investigateurs, peu de temps après, sont accusés du meurtre de Khalil...).

Chez Sinna

Ils doivent ensuite récupérer les documents. Assurément, Sinna les a doublés. Il n'est pas trop difficile de récupérer l'adresse de son cabinet. Après tout, c'est un des avocats les plus connus de la ville (son domicile n'a aucun intérêt pour le scénario, à moins que vous ne vouliez faire durer le plaisir). Les documents sont cachés dans un secrétaire, fermé à clef, dans son bureau. Sinna compte les remettre bientôt à Yi-Soth, en Atlantide, lors de son prochain voyage.

De jour, essayer de se procurer les documents est suicidaire. Outre Sinna lui-même, il y a ses employés, qui lisent les journaux et pourraient reconnaître les Investigateurs comme les dangereux « criminels de la pyramide » dont les portraits encombrent les pages de faits divers. La nuit, le cabinet est normalement gardé par l'un des sbires de Sinna. Dès que celui-ci apprend l'évasion des Investigateurs, puis découvre qu'ils ont rendu visite à Khalil, il poste quatre autres de ses hommes en embuscade. Il se doute que les Investigateurs vont venir le voir, et il leur prépare une réception à sa façon.

Le cabinet de Sinna se situe au troisième étage d'un immeuble de bureaux moderne, au centre du Caire. Laissez les Investigateurs préparer un plan d'attaque, sachant que Sinna s'est installé comme suit : trois de ses hommes sont cachés à l'intérieur. Deux autres, planqués sur le palier de l'étage supérieur, sont censés couper la retraite des Investigateurs. Sinna est à l'affût dehors et n'interviendra qu'en dernier recours. Les hommes de Sinna sont équipés, pour l'occasion, de grands couteaux. Deux d'entre eux, ceux qui sont cachés sur le palier du quatrième, sont armés de pistolets. Une fois dans la place et débarrassés de leurs assaillants, les Investigateurs peuvent fouiller les lieux. La pièce la plus intéressante est le bureau de Sinna. Le seul meuble qui ferme à clef, et qui est susceptible de contenir les documents, est le secrétaire. Si l'un des joueurs précise que son personnage examine la bibliothèque de Sinna, indiquez-lui qu'il y trouve des livres de droit et d'architecture, mais aucun ouvrage relatif au Mythe ou à l'occultisme.

À l'intérieur du secrétaire, les Investigateurs découvrent une pile de documents. Parmi eux, le texte d'Ibn Saoud. Celui-ci affirme que les Bâtisseurs sont les gardiens du tombeau de Ghatanothoa. Un jet de Mythe réussi permet de savoir que Ghatanothoa est un Grand Ancien qui repose dans Mu engloutie, et qu'il se réveillera un jour. Après ce qu'ils ont vécu, il y a de grandes chances pour que les Investigateurs croient que les Bâtisseurs protègent Ghatanothoa et attendent son retour. À la fin de son texte, Ibn Saoud mentionne que le premier repaire des gardiens était une île, aujourd'hui engloutie, et dont certains philosophes grecs ont parlé.

Un autre fragment de texte attire l'attention des PJ. Ce sont quelques feuillets d'une *Histoire des sociétés secrètes*. L'auteur, un Allemand du nom de David Liebman, prétend que si malgré leur nombre, les cultes impies et blasphématoires sont au final peu dangereux, c'est qu'ils s'épuisent en guerres intestines. Recensant différentes sociétés secrètes et leurs antagonistes, il mentionne « la secte des Bâtisseurs, mystérieux, peu connus, contrairement à leurs ennemis les plus fervents, le culte des Dévoreurs du Soleil. Situé en Amérique centrale, ce culte violent a juré de mettre à bas la secte des Bâtisseurs. Ils les connaissent mieux que quiconque, mais ne sont malheureusement pas disposés à partager leur savoir avec d'autres ». Un jet d'Idée permet aux Investigateurs de se rappeler que selon Joachim Kuhn, le temple d'Ichten-Itzla aurait été construit par les Bâtisseurs, et qu'il se trouve au Mexique. Voilà peut-être des alliés !

Conclusion

Les PJ doivent quitter l'Égypte au plus vite. À eux de s'organiser : quitter immédiatement Le Caire ou tenter de s'équiper avant de repasser dans l'autre dimension. De toute façon, lorsqu'ils retournent à la pyramide, ils y sont accueillis par Sinna, qui les attaque. C'est un duel à mort. Sinna ne devrait pas tenir longtemps contre plusieurs adversaires déterminés. Abattu, il trouve cependant la force de lancer un ultime avertissement aux Investigateurs : « pauvres fous... vous ne savez pas ce que vous faites. De toute façon, il est trop tard pour les vôtres. Nous les avons emmenés dans notre cité, et l'heure du sacrifice approche ». Puis il meurt en crachant un dernier jet de bave verdâtre.

Les Investigateurs passent ensuite dans l'autre dimension, persuadés d'avoir débarrassé la terre d'une sinistre crapule... et découvrent que les prisonniers ont disparu. Il devient urgent d'agir !

Acte V
LES AVENTURIERS DE L'ATLANTIDE

L'autre monde, encore une fois

Arrivés de l'autre côté, les Investigateurs ont le choix. Où aller ? Si vous voulez développer ce scénario, ils peuvent être obligés d'aller à Cologne et/ou à Stonehenge pour y rassembler des indices supplémentaires (un texte obscur, gravé sur l'un des piliers de la cathédrale de Cologne, permet de comprendre que les rituels sanglants que les Bâtisseurs accomplissent ont lieu au cœur de l'At-

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Les ronces

Un jet de Botanique permet de repérer le caractère venimeux de ces plantes, d'une TOX de 12. Faites un jet de CON contre la TOX. En cas d'échec, l'Investigateur touché perd 1d3 points de vie, et ne peut plus se servir du membre désormais paralysé pendant autant de jours qu'il a perdu de points de vie.

▶ Ali Sinna, Bâtisseur et avocat

45 ans, de petite taille, un visage fin et intelligent. Il est habillé à l'européenne, mais porte une gandoura égyptienne par-dessus son costume. Il vit seul. Assez riche, il possède un cabinet d'avocat qui marche très bien.

Il connaît les membres les plus influents de la société cairote, et a ses entrées partout. Une douzaine de tueurs lui sont dévoués corps et âmes. Ce sont tous des Cairotes, qui connaissent la ville comme leur poche. Sinna est très intelligent, trop peut-être : il se croit supérieur à la race humaine, et estime que l'on peut manipuler n'importe qui. Il fait partie des ces Bâtisseurs pour lesquels les humains n'ont aucune importance : ce ne sont que des outils, ou de futurs suppliciés pour Yi-Soth.

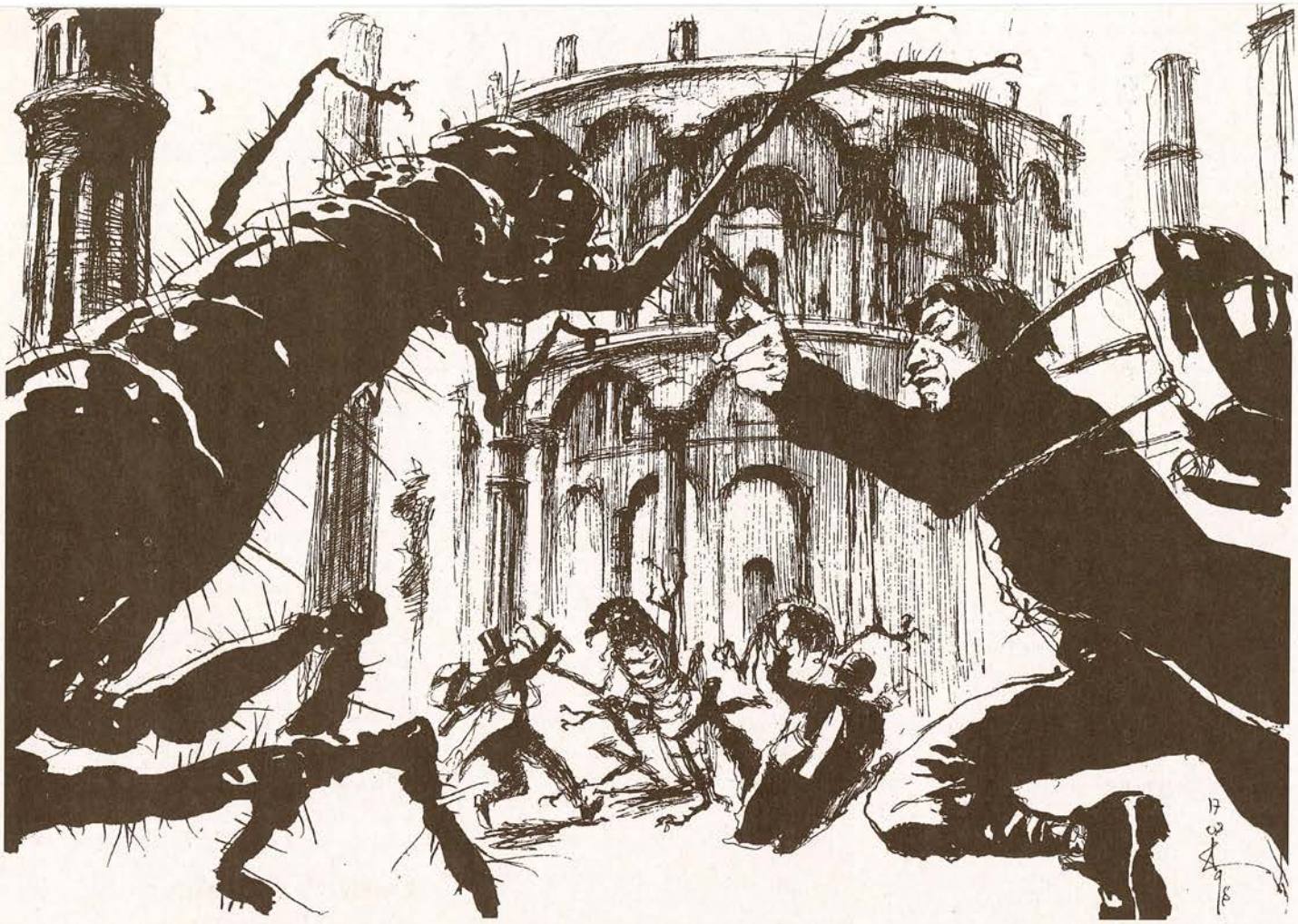
FOR 10	DEX 11	INT 19
CON 12	APP 14	POU 15
TAI 09	EDU 20	SAN n/a
PV 10		

Compétences : Droit 75 %, Crédit 90 %, Psychologie 55 %, Discussion 60 %.

▶ Les sbires d'Ali Sinna

FOR 12	DEX 11	INT 12
CON 13	APP 09	POU 10
TAI 12	EDU 10	SAN 35
PV 12		

Compétences : Se cacher 50 %, Discrétion 70 %, Connaître les moindres recoins du Caire 85 %, Baratin 50 %.
Armes : Fusil 55 %, 2d6 ; Couteau 50 %, 1d4.



lantide. À Stonehenge, c'est un ensemble d'indications permettant de calculer la localisation de l'Atlantide, et donc, une fois dans la dimension parallèle, de la trouver).
À ce point du scénario, les Investigateurs savent que de nombreux humains vont être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés. Ils estiment (à tort) que les Bâtisseurs sont les serviteurs d'un Grand Ancien. Enfin, ils ont appris qu'une secte luttait contre ces créatures : une piste intéressante. Pour l'explorer, il suffit de se rendre au Mexique. Ça tombe bien, les Bâtisseurs y ont construit un temple !
Le voyage se passe sans encombre, à moins que vous n'en décidiez autrement. Après quelques heures/jours de marche, les Investigateurs arrivent près d'Ichten-Itzla.

Ichten-Itzla

C'est un temple aztèque. Dans la dimension parallèle, il est en pierre noire, couvert de mousses suintantes d'humidité. Il a globalement la forme d'une pyramide à degrés, un vaste escalier en gravissant la pente et menant jusqu'au sommet, où se situe un petit temple à colonnes. Au sommet du temple, alors qu'ils s'apprêtent à passer, les Investigateurs peuvent remarquer une vaste fresque à demi enfouie sous la mousse (jet de TOC). Elle représente le monde et pointe les différentes constructions des Bâtisseurs. Elle indique aussi une île en plein cœur de l'Atlantique. C'est bien entendu l'Atlantide, aujourd'hui engloutie. Les Investigateurs peuvent facilement relever une position approximative, et connaître ainsi les coordonnées de l'Atlantide, le « repaire » des Bâtisseurs.
Dans le temple supérieur, au sommet de la pyramide, ils peuvent aussi repérer des traces de passage humain : empreintes de pas, reliefs de nourriture, etc. Des anneaux scellés aux murs ont dû servir récemment à accrocher des chaînes. Il s'agit des prisonniers que l'on a parqué ici pendant un temps, avant de les emmener, peu avant l'arrivés des PJ, vers l'Atlantide.
Leur inspection terminée, les Investigateurs peuvent passer de l'autre côté et regagner la réalité.

Un accueil ambigu

Nos héros arrivent huit heures « avant » leur départ (temps local). Le soleil éclaire un paysage grandiose de montagnes et de jungle, rosissant les pierres cyclopéennes du temple. Apparemment, celui-ci est vide. S'ils l'explorent, ils ne trouvent rien. Pas d'embuscade, pas de piège, tout est tranquille. Mais alors qu'ils descendent les gradins de la pyramide, trois hommes vêtus à la mode indigène apparaissent au pied des escaliers. Ils sont aussi surpris que les Investigateurs. Ce sont des membres d'une secte qui vénère ceux qu'elle appelle les Grands Constructeurs (les Bâtisseurs, en d'autres termes). Les Bâtisseurs s'en servent pour accomplir leurs basses besognes en Amérique centrale. Les Adorateurs de la pierre-jaguar (c'est leur nom) sont une petite centaine et résident dans les villages voisins du temple. Lorsqu'ils voient les Investigateurs, ils hésitent. Soit ces étrangers sont des membres de la secte ennemie des Dévoreurs du Soleil, soit ce sont... des Bâtisseurs.
Selon la façon dont les Investigateurs se débrouillent, tout se passe plus ou moins bien. S'ils tentent de discuter ou essaient de se faire passer pour des Bâtisseurs, la ruse peut fonctionner à quelques conditions... par exemple exhiber le compas de Shah Jahan. À moins que les Investigateurs ne parlent le bon dialecte indien, ou à la rigueur d'espagnol, il se trouve au moins un des sectateurs pour comprendre l'anglais.
Une fois les trois hommes convaincus, la discussion s'engage. Ils semblent surpris et inquiets de la visite des Bâtisseurs. N'ont-ils pas livré assez de prisonniers ? Faut-il trouver d'autres personnes pour le sacrifice ? Ont-ils fait quelque chose de mal ? Ils implorent les faux Bâtisseurs d'être cléments, et adressent des prières aux Investigateurs, les appelant Ceux qui protègent le monde, les Gardiens, Ceux qui font tourner le Soleil d'Or.
Cette scène a trois objectifs. Primo, faire comprendre aux Investigateurs qu'en tant que Bâtisseurs, ils terrorisent les Indiens, et qu'ils peuvent se servir de leur influence pour apprendre des informations supplémentaires. Secundo, les déclarations sur « ceux qui protègent le monde » sont censées titiller les joueurs, les faire un peu douter et crédibiliser le retournement final. Tertio, la mention des sacrifices est là pour leur rappeler que le compte à rebours ne s'est pas arrêté.
Plus généralement, cet épisode doit permettre aux Investigateurs de récupérer le moyen de lutter contre les Bâtisseurs. Pour cela, il suffit de mettre la main sur les membres de la secte des Dévoreurs du Soleil. Leurs nouveaux alliés leur déclarent que des prêtres des Dévoreurs ont été repérés depuis peu dans un temple voisin, mais ils n'osent pas s'y rendre seuls, craignant leurs pouvoirs et leur magie. En revanche, si des Bâtisseurs les protègent... Amenez la conversation sur ce terrain si les Investigateurs sont un peu mous.
Au final, les sectateurs acceptent de guider les Investigateurs vers le temple où se cachent les ennemis des Bâtisseurs.

De nouveaux alliés ?

Le temple en question est distant d'une journée de marche. Les PJ sont accompagnés d'une quin-

Antoine Cheret
et Étienne de la Sayette
illustration : Stéphane Levallois
plan : Cyrille Daujean

zaine d'Indiens armés de lances ou de machettes. Stressez les Investigateurs. Les Indiens n'arrêtent pas de jeter des regards fébriles un peu partout, serrent fermement leurs armes. Plus ils progressent, plus ils sont nerveux. N'oubliez pas aussi qu'à la moindre maladresse des Investigateurs, ils risquent de les démasquer.

Le temple est défendu par une dizaine d'hommes bien dissimulés et bien entraînés. Aux PJ de se débrouiller pour l'investir, et idéalement pour faire le plus de prisonniers possibles. Pour cela, il faut se débarrasser des guetteurs, et recommander aux Indiens de capturer leurs ennemis vivants (en leur expliquant par exemple que c'est pour les emmener dans l'autre monde et les sacrifier). Selon le degré de préparation – et de surprise – de l'attaque, les pertes dans le camp des Investigateurs et de leurs alliés sont plus ou moins lourdes. Parmi les prisonniers, les Investigateurs ont bientôt à leur disposition Huaca Hara, un sorcier. Celui-ci, qui les prend pour ses ennemis, ne veut rien leur dire. Ils vont devoir se débrouiller pour le convaincre qu'ils ont un ennemi commun (et ce à l'abri d'oreilles indiscrètes, le meilleur plan étant encore d'emmener les prisonniers dans l'autre monde, là où les Indiens ne pourront ni les suivre, ni les espionner).

Huaca Hara, précisons-le, est un adorateur des Grands Anciens... Faites sentir aux Investigateurs qu'il est un peu dérangé, dangereux, et que cet allié potentiel risque d'être aussi délicat à manipuler qu'un flacon de nitroglycérine dans des montagnes russes. Mais, avantage indéniable, il connaît un sortilège puissant, qui lui permet d'invoquer Ceux des Abysses, les serviteurs de Ghatanothoa. Ces créatures immatérielles sont les plus terribles ennemis des Bâtisseurs. Elles les repoussent, créant une barrière magique autour de celui qui les invoque, puis, libérant leur furie, elles attaquent les Bâtisseurs. Huaca Hara cherchait depuis longtemps le moyen de pénétrer dans le monde des Bâtisseurs pour s'en débarrasser. Dès que les Investigateurs réussissent à le convaincre qu'ils sont eux-mêmes contre les Bâtisseurs, Huaca Hara leur propose ses services. Il leur déclare posséder un sort puissant et être prêt à le lancer si les Investigateurs le mènent en Atlantide.

L'Atlantide

En compagnie de leur nouvel allié, les Investigateurs pénètrent de nouveau dans l'autre monde. Ils possèdent cette fois les coordonnées de l'Atlantide. En chemin, ils peuvent apprendre quelques informations supplémentaires sur Huaca Hara. Ils peuvent notamment découvrir « par hasard », que celui-ci possède, gravé au creux du bras, un symbole étrange qui donne mal à la tête si on le fixe trop longtemps. Un jet de Mythe réussi permet de découvrir qu'il s'agit d'une représentation stylisée de Ghatanothoa. Encore une fois, Huaca Hara réagit différemment à cette découverte, et à d'éventuelles remarques à ce sujet, en fonction de la façon dont se sont comportés les Investigateurs. Il ne leur fait probablement qu'à moitié confiance, et noie le poisson en déclarant que ce sort ne peut être lancé que si on possède ce tatouage, mais qu'il ne sait pas pourquoi...

Après quelques détours, les Investigateurs arrivent en vue de l'Atlantide. Au cœur d'un gigantesque lac, sur une île, une grande cité aux formes antiques a été édifiée : l'Atlantide. Près des berges, de longues barques, celles qui ont servi à mener les prisonniers sur l'île. Les Investigateurs peuvent en prendre une, mais ils doivent auparavant se débarrasser du Supérieur qui les garde, accompagné de trois Inférieurs.

Le lac une fois traversé, ils arrivent sur un embarcadère. Ils repèrent un grand et vaste temple, rond, à colonnes. De là s'échappent les plaintes des prisonniers. C'est dans ce temple qu'ils vont être sacrifiés.

Dans le temple, quelques Inférieurs s'activent à des taches incompréhensibles, sous la houlette de plusieurs Supérieurs, dont les carapaces argentées reflètent les feux intérieurs du temple. Partout, dans des cages accrochés au plafond par de longues chaînes, des humains venant d'Inde, du Pérou, de New York et d'ailleurs qui, dans leur langues respectives, implorent la pitié de leurs gardiens. Dès qu'ils voient les Investigateurs, c'est un vacarme de suppliques dans toutes les langues. Les Bâtisseurs réagissent violemment à cette intrusion. C'est le début d'un combat épique. Heureusement, Huaca Hara a tôt fait d'invoquer Ceux des Abysses. Un mur magique de formes bleuâtres, immatérielles, repousse les Bâtisseurs. Les Investigateurs peuvent libérer les prisonniers, continuer à tirer sur les monstres, le tout dans un concert de cris, de crissements chitineux, dans une ambiance crépitante de magie...

HUCA HUARA

Dilemme cornélien

Soudain, les hurlements de Ceux des Abysses se calment. Ces entités forment autour des Investigateurs et des prisonniers une barrière magique qui empêche les Bâtisseurs d'avancer. Surgissant de l'ombre, une forme gigantesque apparaît : Yi-Soth en personne, un Bâtisseur gigantesque et monstrueux. Il mesure quatre mètres de haut, mi-monstre mi-insecte et dégage une formidable impression de puissance. Aucune arme ne peut le blesser. Toute tentative magique contre lui est vouée à l'échec. D'une voix forte, Yi-Soth somme les Investigateurs de se rendre. S'ils empêchent le rite de s'accomplir, Ghatanothoa se réveillera. Devant la probable incrédulité des Investigateurs, Yi-Soth entreprend de leur raconter toute l'histoire, telle qu'elle est présentée au début de ce scénario.

Le discours de Yi-Soth achevé, aux Investigateurs de prendre une décision : qui croire ? Les indices semés ça et là (le fait que les Bâtisseurs soient appelés les Gardiens, par exemple) peuvent amener les Investigateurs à comprendre qu'ils ont fait fausse route. Ils sont cependant confrontés à un dilemme : vont-ils laisser les Bâtisseurs sacrifier les prisonniers pour sauver leur dimension et la nôtre ? Ou vont-ils libérer les prisonniers et fuir de l'Atlantide ? Si Ghatanothoa se réveille, qu'en sera-t-il du monde des Bâtisseurs, et de celui des Investigateurs ?

Ne rêvons pas : placé dans une telle situation, aucun Investigateur digne de ce nom ne fera confiance à un gros cafard, fût-il divin. Si les Investigateurs tiennent vraiment à libérer les prisonniers, Yi-Soth accepte de les laisser partir (d'autant plus que Ceux des Abysses l'empêchent de se saisir d'eux). Une fois que les Investigateurs auront le dos tourné, il sacrifiera quelques milliers d'Inférieurs et une centaine de Supérieurs. Bien sûr, cela ne suffira pas. Ghatanothoa va connaître une brève période d'éveil avant de se rendormir (les étoiles ne sont pas encore propices !). Le Chili, la Nouvelle-Zélande et les îles du Pacifique vont être ravagées par des tremblement de terre et des raz-de-marée (sans oublier les crises de folie, des sacrifices humains en Polynésie et quelques événements encore plus bizarres). L'un dans l'autre, l'affaire fera quelques milliers de morts... soit beaucoup plus qu'il n'y en aurait eu si les PJ avaient laissé les Bâtisseurs faire leur travail. Et puis, il y aura des conséquences à plus long terme. Pour commencer, Ghatanothoa est un peu plus proche de l'éveil...

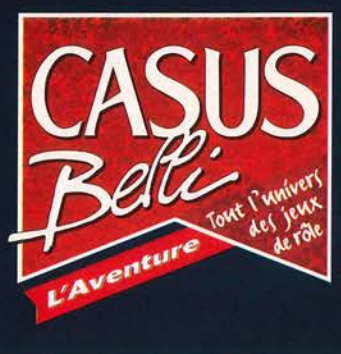
N'hésitez pas à mettre les Investigateurs en face des conséquences de leur héroïsme. Cette aventure est conçue pour leur laisser un arrière-goût amer et leur apprendre que lutter contre le Mythe peut amener à prendre des décisions cruelles.

Quel que soit leur choix, n'oubliez pas qu'ils en savent beaucoup sur les Bâtisseurs. Ces derniers ne voudront peut-être pas les laisser en vie. À moins que Yi-Soth ne leur confie une mission : trouver un autre rituel qui continuerait à protéger les humains (et les Bâtisseurs) sans pour autant imposer de tels sacrifices...

Le continent des Quatre Empires a failli être détruit...

...Dix ans après l'«Ire», les Îles du Tarot sont enfin accessibles; Majistra, le royaume des magiciens, renoue avec la Burgonnie; les Sinistérias dévoilent leurs secrets; et bien plus encore...

Découvrez le nouveau PAORN – l'univers médiéval-fantastique – dans Casus Belli L'Aventure HS 23. Parution le 28 octobre 1998.



Star Trek

La nouvelle génération...

« Coefficient Espace-Temps 98180.1, à bord du MJR 0001-A Casus Belli. Ramené de la planète Ricaine un document de première importance connu sous le nom de code STNG RPG. Priorité absolue. Désigné l'Enseigne P. Rat pour analyse type IV. La Fédération doit savoir... »

L'avalanche ?

LUG annonce deux suppléments par mois pour *STNG*, plus *Deep Space Nine* en février 99, *Star Trek Classic* en août 99 et *Voyager* en février 2000. Ajoutons à cela un milliard de sites Internet (LUG: http://www.lastunicorngames.com) et une quantité phénoménale de sourcebooks non jeu de rôle (dont *STNG Technical Manual* chez Boxtree).

Pas facile...

Vous aimez *Star Trek* au point de porter fièrement un ridicule pyjama orange ? Vous dissertez régulièrement entre initiés pour savoir qui de Scotty, LaForge, O'Brien ou Torres est le meilleur ingénieur en chef de la Fédération ? Vous parlez couramment klingon ? Alors vous êtes un vrai Trekkeur, un fan pur et dur de la saga de Gene Roddenberry, et vous serez conquis d'office par le jeu de rôle que Last Unicorn a édité sur votre univers chéri ! Donc, je m'adresse aux autres, les « ordinairement normaux », c'est-à-dire la majorité d'entre nous, qui ne sont pas familiers avec les autres époques de *Star Trek*. Car en France, on ne connaît pratiquement que la série TV dite « classique », celle narrant les aventures de James T. Kirk et de Monsieur Spock (j'ai toujours pensé que les Hauts Elfes étaient en fait des extraterrestres...). Sans oublier bien évidemment les six films et la flopée de romans chez Fleuve Noir. Mais comme on est jeunes et beaux et qu'on lit régulièrement la presse spécialisée, on est bien évidemment au courant que tout ça c'est fini, qu'il y a maintenant un *Star Trek Nouvelle Génération* (*STNG*) avec Picard le Chauve et Z6-PO Data le scientifique, mais aussi une série se déroulant dans une station spatiale (*Deep Space Nine*) avec Woopi Goldberg qui tient le bar, et enfin *Voyager*, ou un vaisseau de la Fédération s'est paumé à 70 000 années-lumière de la Terre (un remake d'*Ulysse 31*, pour ceux qui suivaient le regretté Club Dorothée...). A part ça, les Français étant comme toujours à la bourre question diffusion des bonnes séries TV, on n'en sait guère plus. Bref, Kirk, ça va, Picard, on voit qui c'est, sans plus, mais pour le reste... Et, comme par hasard, le nouveau jeu de rôle *Star Trek* sorti des arsenaux américains traite de... *The Next Generation* ! Alors, à moins de s'abonner au Câble pour suivre les 178 épisodes de la série (sur Canal Jimmy), question contexte, on est mal...

Star Trek Classique et The Next Generation, c'est un peu comme Star Wars et la Nouvelle République.

Cours de rattrapage

L'action se déroule donc dans un futur lointain, entre 2364 et 2370, soit environ un siècle après les exploits de l'*U.S.S. Enterprise*.

Bien des choses se sont passées entre temps. A commencer par une alliance avec les ennemis héréditaires, les Klingons. Depuis le Traité de Khitomer (voir le film *Star Trek VI*), Starfleet accepte des Klingons à l'Académie spatiale et les forment à servir sur des vaisseaux faisant passer l'*Enterprise* pour un Solex : les Classe Galaxy (1,77 trillion de kilomètres/heure...).

Mais si les adversaires d'hier sont copains comme cochons, tout n'est pas réglé pour autant : les Romulans, une autre sale race « classique », est toujours là, soutenant discrètement un groupe d'ultra-nationalistes klingons prêts à déclencher la guerre sainte...

Mais ce n'est pas tout. Voilà venir les Cardassiens, une race pour qui l'expansion territoriale est une priorité vitale. Alors, évidemment, à force de conquêtes, ils sont tombés sur la Fédération... Il ne faut pas oublier non plus les Borgs, des cyborgs contrôlés par une entité centrale, le « Collectif ». On ignore qui sont ses concepteurs. Tout au plus sait-on que le but du Collectif est de récolter un maximum de renseignements sur toutes les entités rencontrées en « absorbant » littéralement leurs connaissances... Et enfin, il y a mon préféré, l'être qui est à la fois une espèce et un membre de l'espèce à lui tout seul, celui qui dans l'épisode pilote de *STNG* (disponible en vidéo) intente un véritable procès à la race humaine, l'extraordinaire Q. Seule certitude : il ne fait pas partie du MI6...

Bref, *Star Trek Classique* et *STNG*, c'est un peu comme *Star Wars* et la Nouvelle République. On connaît, c'est presque pareil, mais pas tout à fait quand même. Et c'est justement ce « pas tout à fait » qui me gêne question contexte. Car dans un jeu de rôle, le background, c'est important. Et ne pas le connaître à fond devient vite un handicap...

Mais bon, restons zen, *Star Trek* reste *Star Trek* et les missions sont finalement toujours les mêmes : exploration, rencontres du troisième type, ambulance de l'Espace, grosses galères et happy end quoi qu'il arrive.

Cela dit, voyons ce que Last Unicorn Games (LUG) nous a concocté...

Dans Star Trek, y a Star

Question look, plumage, maquette et tout le toutim, il n'y a rien à dire, c'est du top, du 20/20 largement mérité. L'objet se présente sous la forme d'un épais livre à cou-

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le look général ; le « pompage » raffiné du système *Star Wars*.

Je regrette : de ne pas bien connaître la série TV.

200% subjectif !

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

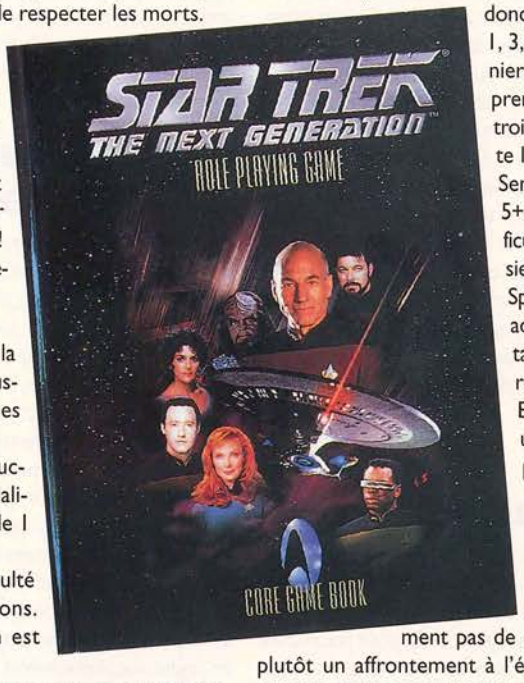
The Next Generation

du jeu de rôle de space opera

verture rigide d'environ 300 pages en papier glacé. La maquette est nette et sans bavures : il y a plein de photos couleurs, la mise en page est impeccable et met bien en évidence les nombreux exemples et les points de règles importants. Il y a même, summum du luxe, un index complet et précis, et un bon scénario.

Bref, LUG nous procure un matériel de base qui se classe très largement au niveau de l'autre pointure du jeu de rôle de space opera : *Star Wars*.

Oh, je sais ! Vous allez me dire que cela fait déjà deux comparaisons avec la saga de tonton Lucas, qu'entre les Rebelles et les Trekkeurs, c'est la guerre ouverte depuis vingt ans et que je ferais mieux de respecter les morts. Mais je vous jure que je ne le fais pas exprès. J'aimerais bien vous dire que *Star Trek* c'est comme… autre chose. Mais ce n'est tout de même pas de ma faute si LUG a pompé sur West End Games non seulement pour le look mais aussi pour les règles ! Enfin, disons qu'ils s'en sont « vaguement » inspirés.



A vous de juger :

- Création du personnage sur la base d'un archétype que l'on « customise » en répartissant quelques points par-ci par-là…
- Existence de compétences (fluctuant entre 1 et 5) et de « spécialisations » découlant d'attributs (de 1 à 5 aussi)…
- Utilisation d'un seuil de difficulté permettant de simuler les actions. Au-dessus de ce seuil, l'action est réussie…
- Utilisation de dés à six faces dont un dit « dé dramatique » (D.D.) influençant l'action sur un « 6 » ou sur un « 1 »…
- Existence de points de Courage (pour ne pas dire de Force)…
- Santé simulée par des paliers allant de Bonne santé à Mort en passant par Sonné, Blessé, Doublement blessé et Coma…
- Même séquence de jeu pour les combats…

Bon, évidemment, ce n'est pas tout à fait pareil sinon LUG aurait purement acheté le Système D6 de WEG. Alors pointons les différences :

- Pour la création du personnage, c'est beaucoup mieux que dans *Star Wars*. Certes on choisit un archétype tout prêt et on rajoute quelques points de-ci de-là afin d'obtenir un squelette de perso, par exemple un officier scientifique vulcain. Mais le reste de la création laisse apparaître l'influence d'un autre Grand Ancêtre : *Megatraveller*. La répartition des points se fait en choisissant des « kits » successifs simulant la jeunesse puis les études et enfin les différentes affectations du héros. Chaque progression dans une caractéristique ou une compétence est ainsi justifiée par un élément de background. On note aussi qu'il est possible de choisir des désavantages ou de réduire volontairement les valeurs des attributs et des compétences des kits afin de glaner quelques points supplémentaires. Enfin, pour les incurables de *Rolemaster*, il est aussi possible de constituer entièrement un perso en répartissant 125 points de création. Bref, un système vraiment flexible permettant de jouer quasiment n'importe qui…
- La résolution d'une action est sensiblement différente : on n'additionne pas les résultats d'un nombre x de d6 pour ensuite comparer le résultat au seuil de difficulté. Prenons un exemple : Spouck veut scanner une zone : il a un Intellect de 3 (Attribut) et une compétence en senseurs de 4. Le meneur de jeu (ici le Narrateur) établit la difficulté à 7 (modérée, les seuils allant de 0 à 15+). Il jette donc 3d6 plus le D.D. Il obtient 1, 3, 5, et 2 sur le D.D. Ce dernier n'ayant pas fait 1 ou 6, il prend la plus forte valeur des trois autres dés, ici 5, puis ajoute la valeur de sa compétence Senseurs (4). Il obtient donc 5+4=9. C'est supérieur à la difficulté (7), l'action est donc réussie. Si le D.D. avait fait 1 ou 6, Spouck aurait relancé ce dé et additionné ou soustrait le résultat obtenu, simulant ainsi une réussite ou un échec critique. Enfin, s'il le désire, il peut aussi utiliser ses points de Courage pour « forcer » l'action.
- Concernant les combats spatiaux, la procédure est identique, à la différence près que les vaisseaux sont ici énormes. Il n'y a donc quasiment pas de combats de chasseurs (c'est plutôt un affrontement à l'échelle « Capitale » avec peu d'acrobaties), mais un soin tout particulier est porté à la répartition des coups dans les différentes parties du bâtiment (avec points de structures, ionisation, etc.).

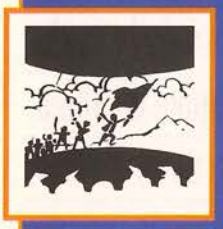
Et donc…

On le voit, tout est largement inspiré de *Star Wars* et ce n'est assurément pas un hasard. C'est même plutôt bien vu, puisque cela favorise une transition sans douleur entre les deux jeux. Reste que s'il est possible de démarrer petitement dans *Star Wars*, il va falloir ici créer d'emblée un équipage complet d'au bas mot quatre-vingts personnes. Et pas question de se fondre dans la masse. Ici, on est au minimum Enseigne. On joue donc des officiers ayant des responsabilités envers une multitude de subordonnés… Malgré cela, et en dépit d'un background quasi inconnu en France, *Star Trek : The Next Generation* m'a largement plus convaincu qu'*Alternity* par exemple. Téléportation, Mr Scott (pardon, Mr LaForge…) !

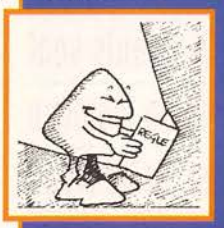
Philippe Rat

À qui s'adresse ce jeu ?

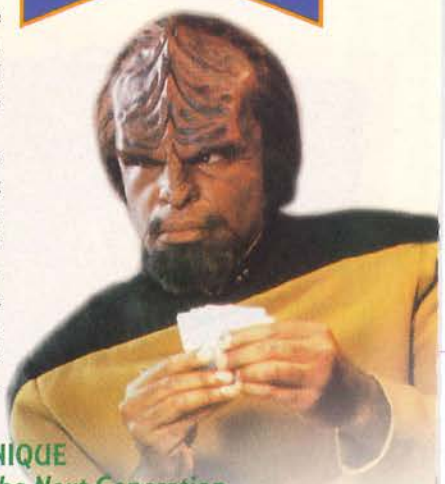
Surtout si vous aimez la série.



Si vous aimez la dimension épique.



Si vous recherchez des règles claires.



- **FICHE TECHNIQUE**
- ***Star Trek : The Next Generation***
- **est un jeu de rôle en américain.** ***Éditeur :***
- **The Last Unicorn Games Inc.** ***Auteurs***
- **(entre autres) : C. Moore, R. Isaacs,**
- **K. Hite et S. Long.** ***Présentation :*** **300 pages**
- **en couleurs sous couverture rigide.**
- ***Prix :*** **non communiqué.**

Hell on Earth

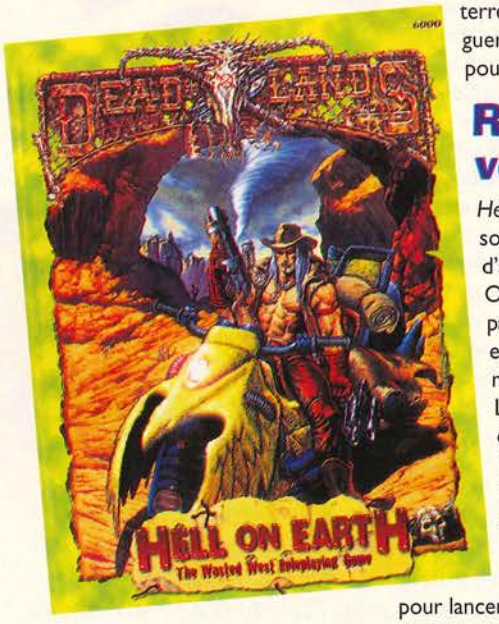
Deadlands enfin radioactif !

Des mutants irradiés, des guerriers de la route, des scientifiques déjantés, des sorciers radioactifs, des psis errants et toute une foultitude de morts-vivants sont réunis dans un western à la *Mad Max*, de nouveau livré à l'enfer des anciens esprits indiens.

Ça ne s'arrange pas

Vous en aviez assez de trimbaler vos vieilles pétoires, de monter à cheval et de bouffer de la poussière à longueur de journée. Ça tombe bien ! *Deadlands* existe désormais en vert fluo, et va vous balader dans un univers féroce et radioactif où les automatiques ont remplacé les six-coups et où les trucks sillonnent les anciennes autoroutes à la recherche d'essence.

Au cours des deux cents ans qui séparent le monde de *Deadlands* de celui de *Hell on Earth*, les manitous et leurs bestioles ont bien failli être vaincus. Bien sûr, l'humanité avait largement contribué à son propre malheur avec deux guerres mondiales plus quelques autres dont le Viêt-Nam. Elle avait même réussi à se faire des ennemis sur d'autres planètes… Alors qu'ils allaient être battus, les manitous, dans un sursaut d'intelligence, décidèrent de tricher un peu. Beaucoup en fait, et une bonne grosse bombe atomique à la roche fantôme devint la plus grande manifestation d'une apocalypse déjà bien entamée. L'explosion propagea ses radiations mortelles sur toute la planète. Plusieurs milliards de morts plus tard, les hommes se retrouvèrent piégés sur une terre irradiée où les Abominations des manitous étaient légion. Les anciens esprits indiens ont donc désormais gagné la partie, errant physiquement sur terre sous la forme de quatre cavaliers répandant la guerre, la famine, la maladie et la mort, du moins pour l'instant…



Retour vers le futur

Hell on Earth est conçu sur le même principe que son grand frère *Deadlands*, les deux jeux étant d'ailleurs entièrement compatibles.

On commence par les généralités pour poursuivre par le système de combat, les archétypes, la magie et ses spécificités, puis le monde et ses horreurs mutantes.

Le système utilise toujours autant de matériel : des dés pour résoudre la plupart des actions (jet contre un seuil de difficulté), des cartes pour créer le personnage et qui interviennent dans la résolution du combat, des jetons de poker pour pouvoir réaliser quelques actions héroïques. Ouf ! On a échappé au second jeu de cartes pour lancer des sorts, ce qui n'est pas plus mal.

Au fil de la lecture de *Hell on Earth*, on glisse en douceur dans l'avenir de *Deadlands*, découvrant comment les choses ont évolué. Les archétypes sont sympas bien que semblables à ceux de *Deadlands*, malgré quelques différences purement formelles. Ainsi on retrouve un archétype de magicien (le doomsayer), de pistolero (avec un automatique au lieu d'un six-coups), de marshall (appelé law dog), le junker remplaçant le scientifique fou, etc. Tout y est avec, en petit bonus, le syker, un supersoldat psi ayant participé à une guerre extraplanétaire et qui a été rappelé sur terre pour lutter contre les manitous. Néanmoins il est aussi possible de jouer des personnages de *Deadlands* ; les hucksters et autres pinkerton y sont les bienvenus sans problèmes.

L'écran NBC…

… est d'un superbe vert fluo comme il se doit. Son livret de 48 pages comprend quatre scénarios qui s'enchaînent, bien qu'ils puissent aisément être joués indépendamment les uns des autres. C'est joli, pratique et ça permet de s'y mettre presque tout de suite, malgré une faible lisibilité des tables nécessaires au meneur de jeu. C'est dommage mais pas plus gênant que ça.

Le meilleur jeu de l'année ?

Il est évident que si *Deadlands* n'existait pas, *Hell on Earth* se taillerait la part du lion. Son potentiel est presque le même que celui de son aîné, et si le dernier trimestre 98 n'est pas trop riche en nouveautés il est bien possible qu'il s'impose comme le jeu de l'année.

Pourtant, *Hell on Earth*, s'il bénéficie d'une totale compatibilité avec *Deadlands* et d'un background toujours intéressant, occupe une place très ambiguë, à cheval entre le jeu complet et le supplément redondant.

Un jeu complet parce qu'il l'est vraiment. Il y a du background, peut-être pas assez pour aller très loin, mais suffisamment pour commencer. Un système de jeu qui tient la route et un côté Mad Max radioactif plaisant.

Un supplément redondant parce que les habitués de *Deadlands* penseront sûrement que la quantité de background et de règles supplémentaires (pour tenir compte de l'évolution technologique du monde) ne justifie pas d'acheter un second jeu trop proche dans l'esprit. En fait, sans le système, il y aurait eu beaucoup plus de place pour le reste.

Et pourtant… Si vous avez déjà *Deadlands* et que vous en voulez encore n'hésitez pas. Sachez enfin que le premier supplément background pour *Hell on Earth* est déjà annoncé (*The Wasted West*).

Christian Cirri

illustration extraite du jeu

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en anglais édité par Pinnacle Entertainment. *Auteur* : Shane Stacy Hensley. *Présentation* : livre en noir et blanc, doté de quelques pages en couleurs, à couverture cartonnée de 228 pages. *Prix* : environ 220 F.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : L'univers de jeu, l'entière compatibilité avec *Deadlands*, sa grande jouabilité, sa saveur radioactive. *Je regrette* : Qu'il n'y ait pas plus de background, que l'illustration de couverture soit aussi moche.

200 % subjectif ! (échelle de A à E)

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

Shadowrun 3rd edition

+ 10 ans au compteur

Le temps passe aussi vite en 1998 qu'en 2060 ! Cela fait presque dix ans que *Shadowrun* a vu le jour ; et déjà six qu'il a une deuxième édition. Pour rester dans le coup, et passer de 2050 à 2060, FASA se fend d'une troisième édition de son jeu phare.

Si vous avez raté le début...

Il paraît difficile d'avoir échappé au phénomène *Shadowrun*, tant ce jeu de rôle a marqué son époque. Mais, aux nouveaux venus sur la scène ludique, nous rappellerons que *Shadowrun* mélange deux univers a priori incompatibles : le cyberpunk et le fantastique. Ainsi, dans un monde sombre et futuriste dominé par les corporations multinationales se greffe le retour de la magie et la réapparition de races légendaires (elfes, nains, trolls, orks et tout un tas de créatures issues du patrimoine mythologique mondial). Ce mélange (d)étonnant a parfaitement fonctionné auprès des joueurs du monde entier, qui ont plébiscité *Shadowrun*, bien plus que celui qui s'annonçait comme son concurrent direct : *Cyberpunk*.

Plus ça change...

Comparées aux modifications effectuées entre la première et la deuxième édition de *Shadowrun*, celles de la troisième sautent immédiatement aux yeux. Ainsi, la couverture change. Réalisée par Paul Bonner – qui porte bien son nom – elle met en scène les seuls métahumains qui ne figuraient pas dans l'ancienne couverture, un nain et un troll, accompagnant une decker humaine.

A l'intérieur, ça change aussi. Les nouveaux dessins noir et blanc sont en moyenne supérieurs à ceux de l'édition précédente. Les illustrations couleur des archétypes, pour certaines reprises du jeu de cartes *Shadowrun*, sont, elles aussi nettement plus réussies. La maquette a été modifiée, également. Elle conserve le « ton » *Shadowrun*, mais elle est plus sombre, parfois inutilement (les tableaux sur fond grisé ne sont pas toujours du plus bel effet).

Au niveau du contenu et des règles, plusieurs points ont été modifiés ou clarifiés. L'historique, tout d'abord, a été enrichi de dix années très mouvementées, qui ont abouti à une guerre des corporations. Le système de création de personnage, quant à lui, est désormais plus détaillé et plus logique. Les archétypes proposés sont nouveaux et très « exotiques » : sur les 16 présentés, 13 sont métahumains (ces derniers doivent vraiment être populaires auprès des joueurs, car ils ne sont censés représenter que 10% de la population). Les compétences ont été simplifiées (exit les concentrations), la fameuse grille du « réseau des compétences » disparaissant au profit d'un petit tableau élémentaire. Certaines règles, telle l'initiative, ont été remaniées. Enfin, les chapitres consacrés à la magie, la Matrice et aux interfacés (riggers) ont été réécrits de manière plus claire.

... Plus c'est la même chose !

En revanche, la base du système de jeu demeure identique. Initiative mise à part, les règles de combat restent inchangées, et sont toujours aussi meurtrières. Les modifications concernant la magie sont mineures (le calcul du drain change, les fétiches non réutilisables disparaissent...). Enfin, les règles sur la Matrice et les combats de véhicules reprennent, à quelques détails près, celles des suppléments *Virtual Realities 2.0* et *Rigger 2*.

Cool et moins cool... !

S'ils concernent plus la forme que le fond, les changements apportés vont presque toujours dans le bon sens. Les règles sont présentées de manière plus accessible, et certains « bugs » ont été réparés. Deux exemples parmi d'autres : lors de la création d'un personnage, incarner un nain ou un ork coûte désormais moins cher en terme de priorité qu'un troll ou un elfe, ce qui est logique. Autre exemple : avec le nouveau système d'initiative, un samourai des rues super-câblé affrontant un personnage « normal » ne peut plus passer trois actions sans subir la moindre riposte.

Malgré ces efforts d'harmonisation, le système de jeu de *Shadowrun* reste à plusieurs vitesses, puisqu'il faut maîtriser des règles différentes pour le combat, la magie, la Matrice et les véhicules. Cela laisse donc beaucoup de travail au meneur de jeu.

La quasi-disparition du chapitre sur les métacréatures (seuls les dragons et les esprits sont décrits) est regrettable, car ces dernières constituent indéniablement une facette non négligeable de l'univers. Enfin, l'humour qui émaillait les anciennes éditions a pratiquement disparu (il n'y a plus de citations), à part peut-être dans certaines illustrations.

Verdict

Il ne faut pas oublier que l'objectif d'une nouvelle édition vise essentiellement à améliorer les défauts constatés au cours des années de pratique, et de permettre à de nouveaux joueurs de découvrir un jeu populaire dans les meilleures conditions. Alors, la troisième édition de *Shadowrun* est-elle supérieure à la précédente ? Oui, indéniablement. Sa présentation dynamique et sa clarification générale séduiront ceux qui connaissent bien le jeu. Quant aux autres, s'ils lisent l'anglais, c'est l'occasion idéale de se plonger dans le passionnant Monde des Ombres.

Léonidas Vesperini

- **FICHE TECHNIQUE**
- Un jeu de rôle en américain édité par FASA. Responsable de la troisième édition : Michael Mulvihill. *Présentation* : livre de 336 pages, couverture couleur souple, illustrations intérieures noir et blanc, quelques feuillets couleur (une vingtaine de pages).
- *Prix* : environ 220 francs.

La quête de l'Orzizhéna (III)

JEU-CONCOURS

*Pour fêter l'année de l'Orc, nous vous convions à la quête de l'Orzizhéna, 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, dont le premier volet a été publié dans Casus n° 113 (pour connaître le règlement et les modalités du jeu, voir le numéro 113 *).*

* Ou demandez-les à la rédaction de Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, contre une enveloppe timbrée à votre adresse.

Sentiers municipaux

Voici un petit lexique de langues comparées extrait du *Dictionnaire à l'usage des géomètres et cartographes*, publié par la guilde des marchands du Brescha.

Il faut savoir que la première langue en usage fut l'orc, les autres apparurent ensuite. L'évolution des noms s'est faite en trois temps :

— Au début toutes les races parlaient et écrivaient l'orc.

— Ensuite, les races créèrent leurs propres termes, combinés à l'orc.

— Durant les Guerres perfides, les différentes races supprimèrent tout ce qui pouvait faire penser aux orcs. Il ne reste donc que peu de traces de la langue orque.

Dictionnaire de langues comparées

Traduction	*Orc*	*Nain*	*Humain*
Arbre	Tai	Lurn	Brae
Béni	Gra	Usn	Lad
Blanc	Hubad	Bara	Arge
Bleu	Bai	Tol(s)	Azu
Bois	Ler	Toun	Futa
Champ	Orla	Eus	Hère
Château	Og	Goru	Kher
Chevalier	Res	Garh	Chav
Colline	Maz	Gud	Mot
Comté	Ine	Nos	Hi
Dévoreur	Lau	Eqal	Kor
Duché	Dar	Oi	Non
Étang	Kol	Frak	Pèche
Fleuve	Lo	Frakol	Flus
Forêt	Ajno	Toun	Chu
Forge	Goib	Zut	Mouz
Fruit	Liv	Lozit	Lor
Grain	Hefo	Qruz	Gram
Hameau	Hales	Caz	Ber
Huile	Clab	Shul	Wois
Jaune	Sholi	Shuld	Ora
Maison	Lar	Tor	Tod
Maudit	Xal	Mud	Yos
Mont	Az	Gudor	Mas
Moulin	Gran	Truk	Jilo
Noir	Ic	Coro	Sab
Nouveau	Veni	Ubo	Nev
Observatoire	Nev	Ruz	Lok
Or	Nobo	Shul	Rigg
Petit	Har	Vo	Ini
Pic	Thur	Gudorna	Sohm
Pied	Ba	Emus	Pan
Pont	Brig	Qan	Ela
Riche	Iff	Onda	Sah
Rivière	Lo	Frakol	Ru
Rouge	Ao	For	Geu
Ruine	Ares	Dost	Courb
Sous	Dan	Za	Dao
Sur	Ed	Zo	Edo
Terre	Bam	Vaz	Hev
Tour	Vur	Qor	Ker
Vallée	Orni	Guda	Yal
Vert	Kas	Lur	Cyn
Vieux	Ranhe	Bos	Urs
Village	Jales	Caz	Bur
Ville	Jalor	Caz	Burg

Les indices

1) L'Orzizhéna ne se trouve pas dans le fief du héros adoubé par Dumas.

2) Inutile de couper un cheveu en quatre pour retrouver ce qui n'est pas commun à ces deux villages loin de la connaissance.

3) Redoute la puissance des bergers,
La foudre des dieux courroucés.
Quand saignait le cœur de Calour,
Betotza perçut sa pensée
La coupe est au milieu, sans eux.

4) La vieille demeure du petit cousin irlandais de Goibniu se trouve dans ce village, mais pas l'Orzizhéna.

5) Pour franchir ce lieu tu devras démonter La Famine et découvrir que l'Orzizhéna n'est pas là.

6) Ville où cohabitent les enfants d'Enerfe ; leur tablier fut détruit par la colère divine. Nul ne leur confia le savoir.

7) Quand le Hardi et ses douze compagnons auront retrouvé l'Orzizhéna, ils pourront retourner dans ce fief apprécié d'Otto Lidenbrock.

8) Une tisserande nous a fait parvenir ce message : qzt c flbtz opts kb bptqd.

9) Mon premier occupe la 79e case du tableau.
Mon second est de pie ou de poule.
Mon dernier marque la fin d'une papilionacée.
La coupe ne se trouve pas au fond de mon tout.

10) Le fleuve rappelle aux habitants du royaume de l'Orzizhéna la bêtise de leur voisin.

11) Flammarion se serait installé ici s'il y avait trouvé l'Orzizhéna.

12) Commence par l'Orc et finis par le Nain.
Tu trouveras ce début bien commun.
Finis par la toile rêche ou le velours.
Tu ne trouveras pas la mémoire de Calour.

13) Ce village rappelle aux Elfes et aux puissants l'endroit où poussaient deux arbres, mais le calice n'y est point.

14) L'emplacement du septième de l'Ogygie est sacré pour Dagda et pour les pieux qui recherchaient la coupe du savoir, lesquels ne la trouvèrent pas ici.

15) Pour ceux qui frôlent aujourd'hui l'immortalité, mais qui n'étaient hier qu'éphémères, le lant laur n'a pas l'Orzizhéna.

16) Furieux de ne pas avoir trouvé la coupe du savoir, Alypius d'Alexandrie, amateur d'arcanes, foudroya l'énigme. Elle en devint sable.

17) Les excroissances d'Alvon, polluées par la langue des derniers venus, ne possèdent pas la coupe.

18) Il hurle toujours à la mort,
Se réjouit de manger les corps.
Son herbe folle donne l'oubli,
Mais ses tonneaux gardent la vie.

19) Éole ne contribue qu'au développement des ignorants.

20) Les tailleurs de pierres ont pillé, pour s'abriter, les constructions de leurs maîtres. Ils n'ont pourtant point trouvé l'Orzizhéna.

23) Cet endroit abrite un bol en or, mais pas de coupe du savoir, pour le plus grand plaisir des marionnettes.

24) Doyenne des aînées, elle a tout vu sauf la coupe.

25) Ce vieux jeune se reflète dans l'azur sans connaître le savoir.

26) Dicton nain : « Pour avoir le savoir, il faudrait au moins traverser la rivière sans se mouiller. »

27) Cette région rappelle de vagues souvenirs à Poséidon, même si elle est loin de la mer.

28) La pierre écrasera celui qui cherche,
La branche de l'arbre empalera celui qui cherche,
La rivière noiera celui qui cherche,
Si vous trouvez vous avez de la chance.

Texte et conception : Jeando Jodin assisté de Olivier Noël et Fabrice Sarelli ; carte : Christophe Fernandez

Pour les réponses

Avant le 27 septembre :
1000 points

Du 28 septembre au 4 octobre :
950 points

Du 5 au 11 octobre :
900 points

Du 12 au 18 octobre :
850 points

Du 19 au 25 octobre :
800 points

Du 26 octobre au 1er novembre :
750 points

Du 2 au 8 novembre :
700 points

Du 9 au 15 novembre :
650 points

Du 16 au 22 novembre :
600 points

Du 23 au 29 novembre :
300 points

Du 30 novembre au 31 décembre :
100 points

Pour vérifier votre nombre de points, vous pouvez consulter la rubrique Année de l'Orc sur 3615 Kle*Hexagonal (1,29 F la minute) ou 3615 Casus (1,29 F la minute). Si vous constatez que nous avons bien reçu votre réponse mais que vous n'êtes crédité d'aucun point, c'est qu'elle était fausse. Vous pouvez alors envoyer une autre réponse, en sachant qu'il n'est autorisé qu'un seul bulletin d'un même numéro par tranche de 15 jours. Par exemple, si vous envoyez une réponse pour l'énigme du royaume le 14 septembre et que vous constatez votre erreur, vous ne pourrez envoyer un autre bulletin concernant cette même énigme que le 29 septembre. Le bulletin devra être découpé ou photocopié (c'est plus prudent si vous ne trouvez pas du premier coup). Les bulletins sur papier libre ne sont pas validés. Si deux (ou plus) bulletins d'un même numéro portant les mêmes nom et prénom nous arrivent avec des dates d'envoi ne respectant pas le délai de 15 jours, ils seront tous annulés.

Bulletin-réponse n° 3

Nom : ..... Prénom : .....

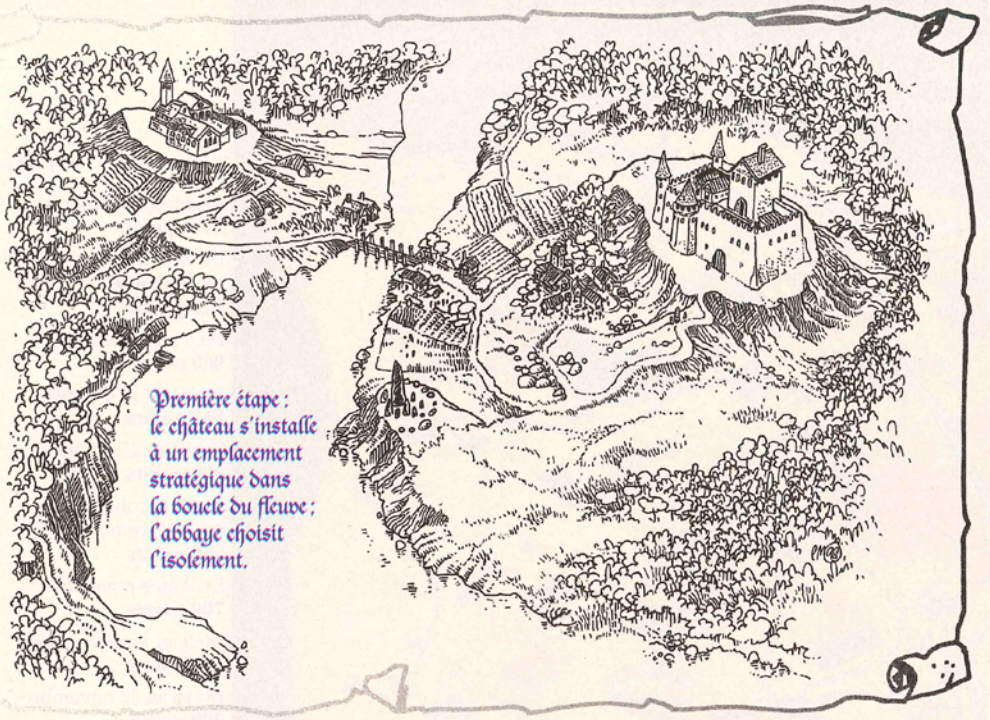
Adresse : .....

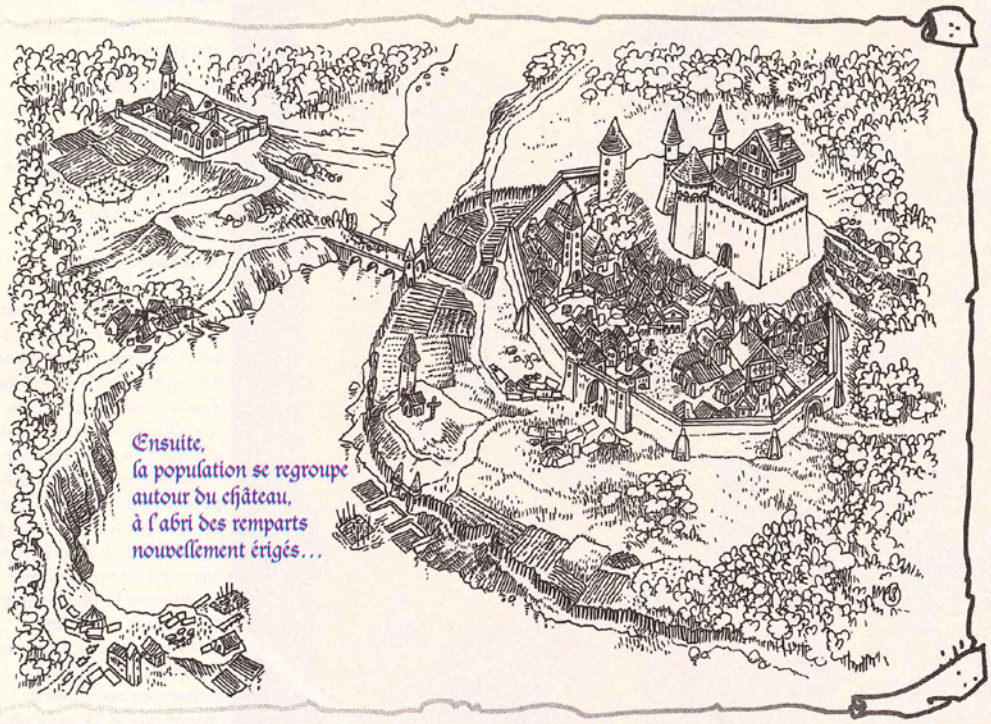
Code postal : ..... Ville : ..... Téléphone* : .....

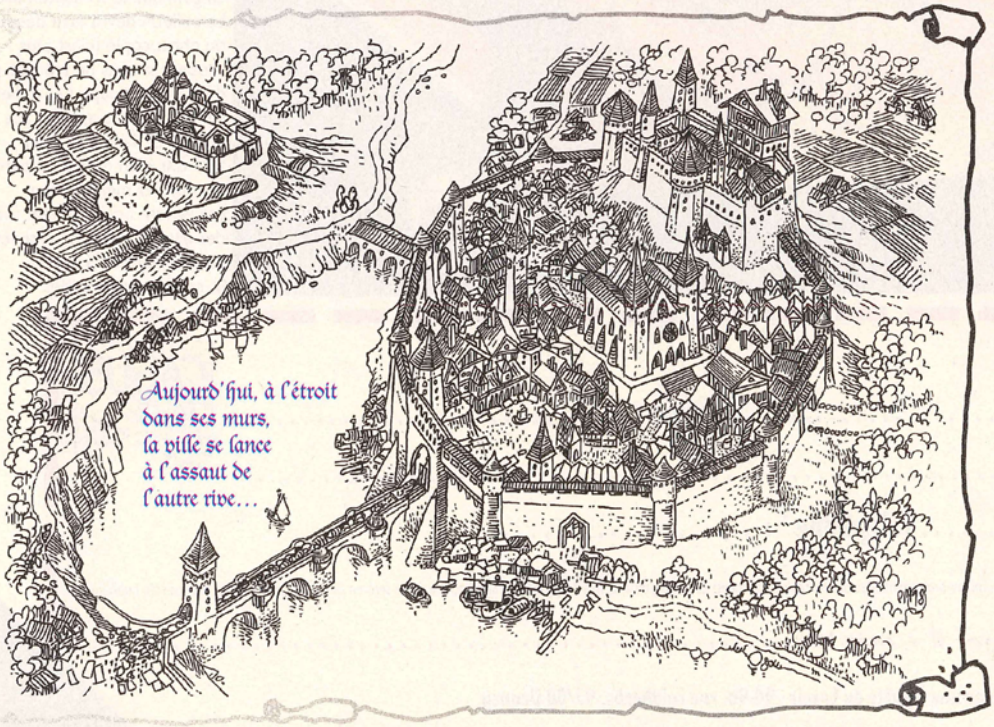
* *Cette information destinée à contacter éventuellement le candidat (si nous avons un problème de lecture de ses coordonnées) est* **obligatoire**, *mais elle restera confidentielle et ne sera en aucun cas transmise à des sociétés publicitaires.*

Je sais quelle ville cache l'Orzizhéna, il s'agit de : .....

à découper (ou photocopier) et à renvoyer à Dragon® Magazine - Quête du Savoir : 94-96, rue Faidherbe, 93700 Drancy.







Faites

Middenheim, Pavis, Laelith… Les villes ont toujours exercé une sorte de fascination. Les meneurs de jeu rêvent souvent de créer la leur, mais ils hésitent. Ils ont bien des idées originales, mais ne savent pas toujours par où commencer, comment faire cohérent, viable. Pour eux, nous avons décortiqué une ville médiévale classique, mis à plat son origine, la répartition des quartiers, des habitants, etc. Et pour le reste, il suffit de laisser aller son imagination…

Les origines de la fondation

Tout d'abord, une ville ne naît pas n'importe où. Le site où elle s'implante doit présenter un intérêt particulier pour que des hommes s'y regroupent en nombre. Il peut s'agir d'un élément du relief (col, plateau, pic…) qui permet de surveiller les alentours et de se défendre facilement en cas d'agression ; il peut s'agir d'une voie de communication : un fleuve (voire la confluence de deux rivières), une route (voire le croisement de deux axes), les deux (lieu où la route traverse le fleuve par un gué, puis ultérieurement par un pont). Une seule berge du fleuve peut être éventuellement habitable (l'autre rive étant en partie marécageuse, mais progressivement colonisée si certains y trouvent un intérêt). La présence d'une mine, d'un port naturel, d'une source peut aussi expliquer l'adoption du site. En dehors du choix pratique évident, le choix peut être culturel : s'installer près de la tombe d'un saint, vision divine indiquant l'emplacement où se fixer, rocher à la forme symbolique, etc.

Souvent, les citadins aiment à penser que leur ville a une origine miraculeuse ou mythologique, qui la place sous la protection d'êtres supérieurs et donc la prédestine à un avenir glorieux (c'est-à-dire dominer les villes voisines et les habitants des villages alentours). Ainsi, pour la célèbre ville de Gigroch, on raconte qu'elle a été construite sur un rocher arraché à la montagne par un géant, dont les habitants actuels seraient les lointains descendants. C'est en invoquant ce passé hypothétique que certains justifient un traitement particulier. Ainsi, si tel roi cherche à faire payer des impôts à la non moins célèbre ville Bou-

Vous-même votre ville médiévale dans les règles de l'art

Aide de jeu méd-fan

tetroll, on se souviendra de la promesse faite il y a mille ans par un de ses ancêtres. Celui-ci exempta, dit-on, la cité de tout impôt pour l'éternité, en échange d'un service rendu alors (au besoin on produira un faux document conservé pieusement dans les archives municipales).

C'est en imaginant l'histoire de sa ville depuis sa création qu'on la construit petit à petit, pour finalement obtenir un ensemble cohérent. Il ne faut pas hésiter à en écrire l'historique, accompagné d'une petite chronologie (réelle ou mythologique).

Plusieurs villes en une seule

La ville médiévale n'est pas uniforme. Elle présente plusieurs visages car c'est le fruit du regroupement de plusieurs entités. Par exemple, Paris au Moyen Âge était constituée d'une part de l'Île, la cité de l'évêque et du pouvoir royal ; d'autre part de la rive droite, commerçante et lieu de résidence des autorités marchandes (l'actuel Hôtel de ville) ; et de la rive gauche, c'est-à-dire le quartier de l'Université, qui avait ses propres privilèges. La ville a donc plusieurs pôles dirigeants, qui ont chacun leur propre administration, justice, ainsi que leurs propres murailles (fermées la nuit) et gardes.

Ainsi, on peut imaginer un noyau de ville s'établissant autour de la cathédrale et de l'autorité de son évêque. Puis, dans les environs, un nouveau bourg qui se constitue autour d'une abbaye (qui est son propre seigneur). Enfin, une population d'artisans et de marchands vient combler l'espace entre ces deux pôles. Au final, trois entités différentes se regroupent pour former la ville : la cité de l'évêque, le bourg abbatial et la ville nouvelle (c'est le cas de Reims).

Progressivement, avec la nécessité d'une muraille commune (et de son financement), les villes trouveront intéressant de s'unifier à l'aide d'institutions municipales ou sous la direction du pouvoir royal. Le pouvoir seigneurial sera alors en recul.

La ville est donc construite en fonction de son histoire et de l'importance des différents pouvoirs qui la composent. Pour créer la vôtre, il suffit de combiner ces éléments.

Voici quelques exemples de types de pouvoirs que vous pouvez faire intervenir. Chacun est plus ou moins le seigneur chez lui, avec toutefois quelques nuances : l'évêque a l'autorité religieuse sur l'ensemble, mais l'autorité politique (celle du roi ou de l'hôtel de ville) prend les commandes dans certains cas (défense de la ville), et cherche à s'imposer le reste du temps. En choisissant les pouvoirs que vous allez associer, posez-vous les questions suivantes : dans quel ordre chronologique sont-ils apparus ? Quelle est l'histoire de leur émergence ? Y a-t-il eu des conflits entre eux ? Si oui, sont-ils réglés ou juste endormis, ou bien assimilés et passés dans les mœurs (transfigurés dans une grande joute annuelle symbolique) ?

- **Le château**, centre du pouvoir politique. Il est constitué :
— du château, la principale place forte de la ville ;
— des établissements administratifs aux alentours (palais de justice, atelier pour battre la monnaie, prisons…) ;
— du quartier, peuplé de nobles associés à la vie de la cour et de la multitude des serviteurs (des plus riches aux plus pauvres).
- **La cité de l'évêque**. Elle regroupe :
— la cathédrale ;
— son chapitre* ;
— le palais de l'évêque ;
— les bâtiments religieux, nombreux et divers (ex : campanile, cimetière) ;
— le quartier cathédrale (maisons des riches chanoines ou chambres des domestiques).
- **La seigneurie d'une abbaye**. Elle comprend :
— l'abbaye ;
— de grands jardins enclos (surtout si l'abbaye est située dans le faubourg) ;
— des bâtiments en annexes : églises, hôpitaux, léproseries, granges, nécropoles (de rois ?), sanctuaires de pèlerinage, de retraite ;
— le quartier, dont les habitants vivent presque tous des activités de l'abbaye.
- **La ville marchande ou artisanale**. Elle est dirigée par une guilde ou des corporations de métiers, via un organisme municipal. On y trouve :
— l'hôtel de ville surmonté de son beffroi. Cette grande tour sert à sonner le tocsin en cas d'alerte. Elle marque aussi le prestige de la communauté (plus le beffroi est haut, plus la ville est riche). Le but est d'avoir un beffroi plus haut que celui de la ville voisine. Les dimensions atteintes peuvent être considérables (jusqu'à provoquer l'écroulement de l'édifice) ;
— des halles aux grains, aux bestiaux, des entrepôts de sel (denrée qui valait de l'or à l'époque), etc.
- **Le quartier de l'Université**. Ce quartier (qui à Paris était interdit aux troupes royales) est constitué de :
— la chapelle de l'Université et de quelques rares bâtiments autour. L'Université médiévale n'est pas un bâtiment comme de nos jours. L'enseignement est souvent dispensé directement chez les professeurs ou bien à l'extérieur (quand la saison le permet) ;
— de collèges (comprendre « pensionnats ») accueillant les étudiants les plus pauvres, ou venant de provinces ou pays lointains. Chaque collège regroupe les étudiants d'une même nationalité ou d'une même langue, et constitue une micro-société. Ces pensionnats sont des œuvres de charité, qui fonctionnent grâce aux dons d'un grand noble ou d'un ordre religieux ;
— du quartier qui accueille les maisons des enseignants (et leurs riches bibliothèques privées) et les mansardes des étudiants.
- **Les ghettos de minorités**. Certains groupes « indésirables » sont astreints à vivre dans un quartier désigné (c'est le cas des juifs). La communauté du ghetto administre elle-même son quartier et gère ses propres pratiques religieuses (temple, cimetière…). Les marchands étrangers sont parfois eux aussi cantonnés dans un quartier réservé, mais ils y vivent selon leurs lois. Bien loin des ghettos d'extermination du XX[e] siècle, le ghetto médiéval est alors souvent ressenti comme un privilège par la communauté qui y vit.

Le paysage dans et hors les murs

Au sein de la muraille, la ville médiévale est tassée sur elle-même, confinée dans un espace restreint. Les rues sont très étroites, les places sont rares, voire inexistantes. Ainsi le parvis de Notre-Dame à Paris était couvert de maisons et ce jusqu'à quelques mètres seulement de la façade. Cependant, de grandes parcelles de terrain sont réservées aux

** Le chapitre, composé de chanoines, constitue l'administration de l'évêché. Il a souvent détourné à son profit une partie du pouvoir de l'évêque (voire la totalité). Ces pouvoirs sont multiples : tribunal religieux, revenus attachés à la cathédrale, etc. Les chanoines vivent soit comme un ordre religieux (le chapitre ressemble alors à un monastère), soit comme des prêtres (dans ce cas ils ont des maisons particulières dans le quartier).*

L'architecte : il pose la première pierre de la ville.

cultures (afin de survivre à un siège éventuel). Des troupeaux fréquentent les rues (en plus de pittoresques bandes de chiens errants). Il y a plusieurs fermes dans l'enceinte même, qui exploitent des champs et des prés alentours. On pêche au filet, à partir de petites embarcations ou de la berge, directement dans le fleuve qui traverse la ville.

Le seigneur : il la dirige.

Les faubourgs

Au-delà des murailles commencent les faubourgs. Les habitations sont plus espacées, les terrains cultivés plus vastes. On y fait pousser de la vigne. Les abbayes y ont de grands jardins, des potagers et des vergers. La population est plus pauvre et plus récente. Les immigrants venant du nord s'installent en face de la porte nord, etc. Les différentes communautés donnent ainsi à chaque faubourg (nord, sud, est, ouest) sa particularité, en fonction de son origine.

Le marchand : il la fait vivre.

Le territoire

Le territoire possédé par la ville peut constituer jusqu'à un véritable État de grande dimension. Le plus généralement, il s'agit simplement d'une dépendance des villages voisins :

— Dépendance juridique. La ville remplace l'ancien seigneur féodal. Elle exerce le droit de justice sur la campagne voisine, y lève des impôts et des soldats, et elle y envoie ses administrateurs (droit de ban = banlieue).

— Dépendance économique. Les citadins riches possèdent la plupart des terrains de la campagne voisine (avec maison secondaire au centre de la propriété). Les paysans doivent donc leur louer la terre (fermiers). Les habitants du territoire ont souvent un statut de sujets vis-à-vis de la ville, ils doivent payer un tribut et n'ont pas les mêmes droits que ceux de la ville. Cette domination est parfois brutale. Certaines villes italiennes détruisaient les bourgs proches (pouvant constituer une concurrence) et assuraient ainsi leur développement. Cependant, la plupart des citadins ont de la famille ou des intérêts dans les villages proches et la dépendance n'est pas toujours rigoureuse.

Portrait de quartier

Répartition sociale

La différence sociale apparaît peu entre quartiers ; il n'y a pas vraiment de quartiers pauvres et de quartiers riches. Elle se fait au niveau de la rue. La maison urbaine se distingue de sa cousine rurale par la présence d'un étage et de plusieurs pièces. Elle est parfois construite en dur, et directement sur le front de rue pour les plus aisés. Derrière, sur la partie de la parcelle non construite, s'établissent des maisons pour les gens plus modestes où vivent plusieurs familles. On y accède par un réseau de ruelles, de petites cours et de porches. L'espace laissé par ces petites cours permet de pratiquer nombre d'activités : faire la cuisine (plumer une volaille, tuer un cochon et le débiter, faire cuire des plats), manger entre amis et jouer aux cartes, travailler (sabotier). Dans une même maison divisée en appartements (quatre étages maximum), la répartition des richesses est verticale : les familles les plus aisées vivent au rez-de-chaussée, les plus pauvres sont sous les mansardes. Misereux et voyageurs sans argent (vos aventuriers ?) cherchent refuge sous les porches ou dans les parties communes pour passer la nuit. Ainsi, il faut parfois enjamber une famille de mendiants endormis dans les escaliers pour rentrer chez soi.

Répartition professionnelle

Tout comme il n'y a pas de quartiers pauvres et de quartiers riches, il n'y a pas de quartiers actifs et de quartiers de résidence. On vit là où on travaille et réciproquement (par exemple, une famille modeste installe chez elle un métier à tisser pour s'assurer un revenu complémentaire). Pour les plus riches, la vie privée se déroule à l'étage et la vie professionnelle au rez-de-chaussée. Souvent, maîtres et apprentis artisans partagent le même toit, dormant dans les pièces voisines de l'atelier et se côtoyant à longueur de vie bien que leur statut social soit bien différent. En revanche, les métiers se répartissent différemment dans la ville. Les métiers du feu sont relégués en dehors des murs (dans les faubourgs) en raison des risques d'incendie (fours de boulangers, de potiers, à tuiles, ou bien les forges). Si un cours d'eau traverse la ville, il est géré rationnellement (ainsi que ses canaux). Les métiers les plus polluants (teintureries, lavoirs publiques) sont situés en aval, les moins polluants (abattoirs) en amont. Répartissez aussi le long de l'eau tous les métiers du drap (grands consommateurs d'eau) et les moulins (environ une roue pour mille habitants). Des moulins à vent sont placés directement sur les murailles de la ville ou au sommet des tours. Les marchés occupent rarement de grandes places. Situez-les plutôt dans un dédale de rues et de ruelles (un peu à la façon des souks arabes). On ne fait pas que vendre sur le marché médiéval. Les artisans travaillent directement sur place dans leurs échoppes. De même, les étals où on peut s'asseoir pour boire ou manger directement dans la rue sont innombrables.

Les habitants s'organisent

La paroisse

Cette division territoriale ecclésiastique peut être de toutes les tailles, de vingt paroissiens à plusieurs milliers (Paris en comptait trente). Les gens se reconnaissent plus comme étant de telle paroisse plutôt que de tel quartier. Le prêtre de la paroisse est donc un personnage important. A côté de l'église paroissiale se multiplient les petites chapelles entretenues par telle ou telle corporation de métiers (souvent une pièce abritant une statue du saint protecteur de la profession et ses reliques). Aux croisements des rues, dans des niches murales, des représentations de saints ou de saintes forment autant de petits oratoires. La ville est une véritable forêt de flèches et de clochers qui carillonnent et sonnent en permanence.

Elle est aussi animée par de très nombreuses processions (organisées par une corporation, une paroisse...). On promène ainsi les reliques ou les statues des saints à l'occasion d'une fête, ou lorsque l'on espère repousser les criquets qui menacent les champs, ou faire cesser la pluie.

Le quartier

Chaque quartier (Paris en comptait seize) élit son chef de quartier qui est chargé de l'administration : l'entretien des murailles, la milice, la levée et la répartition de l'impôt, la propreté (enlèvement des boues, pavement des rues ou chaussée en bois dans les pays du Nord), lutte contre le feu... Il ne s'agit pas vraiment d'élections démocratiques : ce sont les plus riches bourgeois qui se nomment entre eux à ces postes. Les chefs de quartier, qui connaissent bien leur secteur, peuvent encadrer des émeutiers ou surveiller leurs mauvais pensants, religieux ou politiques. Source d'informations, ils peuvent aussi renseigner une tierce personne sur des étrangers de passage (les aventuriers ?).

Stéphane Tartinville
illustration : Patrick Mallet

DESCARTES EDITEUR

LA VILLE D'ASNIÈRES SUR SEINE
& JEUX DESCARTES PRÉSENTENT LES

Asnières-sur-Seine

6e MASTERS

FORMULE DÉ®

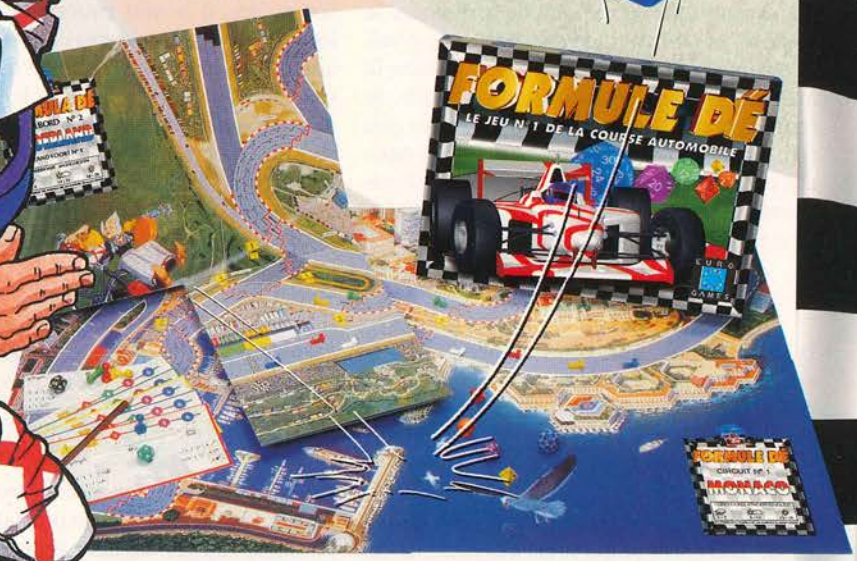
Les 24 et 25 Octobre 1998 de 9 h à 18 h

ESPACE CONCORDE 27 rue de la Concorde - 92600 ASNIÈRES SUR SEINE

OUVERT AU PUBLIC

DÉMONSTRATIONS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

NOMBREUX LOTS À GAGNER



Renseignements :
Destination Jeux
Tél. 01 46 54 47 47

FORMULE DÉ *est un jeu de course automobile - avec ou sans permis ! - édité par Jeux Descartes*

TOI, LE LARBIN, TU MOUFTES PAS SI TU VEUX PAS FAIRE CONNAISSANCE AVEC ÇA !

*

Mais puisque je vous dis..

Tss tss, rien du tout, mon brave. Annoncez-nous au baron, et pas d'histoires, voulez-vous !

**

Hermann, nous partons dans une heure. Soyez gentil de préparer nos chevaux, de faire les malles, de nettoyer nos armes, de ranger le manoir, de retrouver cette fameuse carte et de nous préparer un petit en-cas, mais quelque chose de simple, voyez ?
Eh bien ?
Vous êtes encore là ?

***

Valets, domestiques & autres maîtres du monde

Voilà, trop souvent à quoi se réduisent les rapports entre les personnages-joueurs (PJ) et les membres de cette grande famille que l'on appelle « domesticité ». Des types qui font ce que vous leur dites de faire, pour peu que vous pensiez à les utiliser dans vos parties autrement que comme simples porteurs.

AIDE DE JEU

Dommage ! A travers les âges, les pays, les modes et les sociétés, les serviteurs sont omniprésents. Et ils offrent autant de visages et de fonctions que de ressources pour vos scénarios et vos improvisations.

Misère du petit personnel

Derrière leur façade souvent neutre se cachent des personnalités riches, complexes et pleines de possibilités. La plupart du temps pourtant, les domestiques sont les souffre-douleur des personnages – quand ces derniers ne les ignorent pas purement et simplement. Plus habitués à traiter avec des chefs barbares, des cardinaux machiavéliques ou des savants fous sur le point de faire sauter la planète, vos braves aventuriers sont généralement trop contents de pouvoir se faire la main sur le premier loufiat venu, histoire de reprendre confiance et de s'amuser un peu (eh, les gars, vous avez vu comment j'ai mouché cet abruti ?). Le domestique, un simple faire-valoir ? N'hésitez pas à déchirer cette image d'Épinal, aussi terne que réductrice.

A votre service

De tous temps, toutes les catégories de la société (hormis les plus pauvres) ont confié des tâches à des subordonnés. Le serviteur est donc un personnage courant, au même titre qu'une secrétaire d'entreprise, et de la même façon vaguement transparent pour les visiteurs, bien qu'assumant un rôle stratégique. Le serviteur qui nous intéresse ici est celui qui, au détriment de sa vie privée, reste en permanence auprès de son maître (PNJ important ou PJ), partage ses secrets et ses aventures, héritant de la plupart des problèmes, beaucoup moins de la gloire et des plaisirs. Secrétaire particulier, messager, intermédiaire, observateur anonyme, porteur, éclaireur, garde du corps, confident ou simple donneur de réplique, va-chercher, image vivante (par sa tenue) du statut et de l'autorité de son maître, il se voit couramment attribuer les tâches les plus ingrates — aller rechercher une chausse oubliée chez une dame en présence de son mari, espionner le QG des gardes du Cardinal depuis l'estaminet d'en face, etc. Chics ou mal dégrossis, intelligents ou simplement chanceux, efficaces ou brouillons, ouverts ou bornés, nous les avons regroupés par famille en fonction de leur influence sur les événements.
Voici donc, en quelques exemples, une brochette d'acteurs tour à tour sournois, précieux, calamiteux, omniscients ou dangereux… mais jamais insignifiants.

Monsieur catastrophe

Celui-ci peut s'adapter à toutes les époques et à tous les niveaux de responsabilité. C'est l'homme capable de faire échouer un projet au dernier moment (involontairement, bien sûr) lorsque tout le reste a marché. Évidemment, si la tendance à la gaffe dudit domestique se généralise, le PJ qui l'emploie songera rapidement à s'en débarrasser. C'est pourquoi il est préférable d'opter pour un serviteur apparemment impeccable qui, une fois de temps en temps, commet « la » gaffe impardonnable, de préférence un geste anodin aux conséquences dramatiquement disproportionnées.
Un exemple : Benjamin a su résister aux pressions de la mafia. Il n'aura pas besoin de poster au maire de New York ses aveux complets sur le vol de cette toile codée d'Andy Warhol, vu que le Parrain mange maintenant les pissenlits par la racine. Ouf ! Nous avons eu chaud, n'est-ce pas, James ? James se contente de déglutir. On lui a dit de poster cette lettre, il a posté cette lettre… Voilà qui nous permet d'enchaîner sur un schéma classique, celui du garçon plein de bonne volonté qui, ayant commis une bourde de première ampleur, essaie d'arranger lui-même les choses… et ne parvient qu'à aggraver son cas. Des exemples ? Dilat Larath, le serviteur d'Iznogoud, plus rigolo que performant, ou encore Igor, le serviteur du docteur Frankenstein, qui se trompe de cerveau ou enlève le fils d'un notable du coin.

* Aventurier méprisant agitant sa hache à deux mains sous le nez d'un serviteur ébahi.
** PJ condescendant glissant un billet de dix livres dans la poche d'un maître d'hôtel dépassé par les événements.
*** Mousquetaire impatient congédiant son domestique d'un geste las.

Monsieur, votre ami italien vous a envoyé un message : il a retrouvé Monsieur votre frère.

Monsieur toujours raison

Le domestique omniscient. La perle rare. Le genre d'individu qui, sans même en avertir son maître, a capturé le voleur qui s'était introduit chez lui et l'a ligoté dans la cave, ou qui, pressentant la hausse spectaculaire des actions Ford, s'est permis d'en acheter un petit million – sur les deniers personnels du PJ – avant de les revendre à prix d'or. (« Sans trop vouloir m'avancer, je crois pouvoir annoncer à Monsieur que Monsieur est à présent milliardaire. ») Évidemment, si un personnage a un tel bonhomme à son service, il est possible que ses camarades le jalousent « un peu ». Qu'à cela ne tienne : il peut le leur prêter. Pour leur rendre service, bien sûr, mais peut-être aussi pour les surveiller discrètement ou leur subtiliser quelque objet. D'une façon générale, ce serviteur pourra intervenir dans les scénarios où les PJ se trouvent sur la propriété de son maître (voir Tintin et *Les Bijoux de la Castafiore*). N'hésitez pas à doper ses compétences de type discrétion, étiquette et relations. Le meilleur exemple en la matière est sans doute le fameux Jeeves, encore assez peu connu en France*, mais proprement irrésistible, avec son agaçante (et très discrète) manie d'arranger toutes les affaires de son jeune maître avant même que celui-ci ait pu comprendre qu'il y avait, effectivement, un problème à résoudre. On peut compliquer l'affaire en faisant du domestique en question un garçon légèrement pédant, très sûr de lui, imperturbable, en deux mots : terriblement énervant. D'autant plus énervant qu'il ne se trompe jamais. Sauf peut-être une fois, une seule fois. Auquel cas on basculera avec entrain dans une nouvelle catégorie, largement plus vicieuse.

* Héros d'une série de romans policiers édité chez 10/18 par P-J Wodehouse.

Monsieur indispensable

Une variante plus pratique du personnage précédent : monsieur indispensable est l'homme sans lequel vos personnages ne pourraient pas vivre (que serait Batman sans Alfred ?). Il connaît tous les passages secrets du manoir. Il est imbattable en balistique et en poisons violents. Il sait qui il faut absolument jouer dans la cinquième course. Il peut sortir du jardin-labyrinthe les yeux fermés. Il sent les ennemis à trois kilomètres. Il parle quarante-deux langues. La crème des crèmes. Presque ennuyeux, à la limite. C'est pourquoi vous, MJ, devez opter pour une solution aussi radicale que revigorante : faites-le enlever ! Vos petits PJ chéris réaliseront combien ils dépendaient de lui (à son retour, si retour il y a, il pourra demander à ce que ses gages soient doublés).

Autre possibilité : à la mort de son père, un jeune noble un peu paumé hérite… de son majordome, lequel détient un carnet d'adresses d'un kilomètre de long, et possède suffisamment d'infos sur les notables du coin pour faire « gentiment » chanter la moitié du village.

Monsieur psychorigide

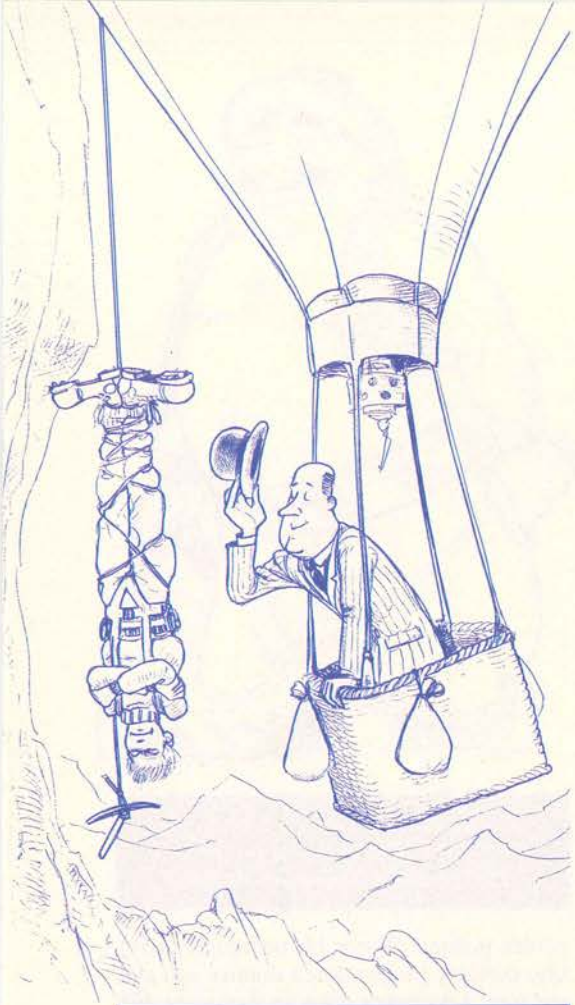
Mais si, vous en connaissez au moins deux : le Nestor du capitaine Haddock, et le 6P0 de Luke Skywalker. Un garçon très gentil, vraiment. Relativement efficace, quoiqu'il ne faille pas trop lui en demander : il a été éduqué pour un environnement précis, il est figé dans une époque, et ne connaît que les us d'une caste sociale bien précise (un moule dans lequel le capitaine lui-même essaiera de se couler, puisque Nestor, lui, ne bougera pas). Une certaine propension à donner son avis sur tout, à paniquer dans les moments délicats, à désapprouver silencieusement la plupart des décisions de son maître, et à prendre un air atterré devant ses amis, invités, relations, ennemis, etc. Vous pouvez en faire à peu près ce que vous voulez. Un personnage en retrait qui révélera, le moment venu et dans son domaine, d'extraordinaires talents cachés. Un empêcheur de tourner en rond, aux conseils d'autant plus vexants qu'ils sont toujours sensés, sauf (évidemment) la fois où vos personnages consentiront enfin à l'écouter. Un type capable de laisser entrer n'importe qui chez vous (y compris Séraphin Lampion ou Dark Vador) parce que, tout de même, il ne serait pas bienséant de chasser tous ces messieurs qui semblent bien connaître le patron à coups de pied au derrière. Le plus souvent, monsieur pas très vif sera surtout une combinaison savamment dosée de toutes ces personnalités. Le domestique traditionnel, en somme.

Ibn Zouf, perle de l'orient, est tout dévoué à son maître… sauf quand il change de maître.

Basile, bien intentionné, profite de la concentration de son maître pour mettre un ingrédient de son cru dans le philtre d'amour.

Monsieur Hyde

Dans la journée, tout va bien : domestique irréprochable, Jekkyl s'acquitte de ses tâches en silence, avec un sérieux presque glaçant. Mais la nuit venue, Jekkyl devient Hyde et les choses basculent. Qui est monsieur Hyde ? A vous de voir. Un tueur en série ? Un amant hors pair, qui courtise toutes les maîtresses de son patron (et les séduit) ? Le maître secret de la terrible secte d'Horus, dont les sanglantes exactions endeuillent régulièrement cette bonne vieille ville de Londres. Un tel personnage peut faire à lui tout seul l'objet d'un scénario. Évidemment, voir un PNJ qu'on croyait connaître sur le bout des doigts échapper à tout contrôle n'est pas



Si monsieur veut bien me permettre : j'ai là une paire de ciseaux…

pour un joueur, une expérience très agréable. En termes de jeu, cela peut toutefois s'avérer gratifiant (les scénarios *Vampire* sont pleins de ces goules apparemment fidèles qui se retournent contre leur maître). Les choses peuvent encore se compliquer si le serviteur n'est pas conscient de ce qu'il fait (envoûtement, drogue…).

Quelques autres serviteurs un peu moins courants :

- **Le domestique espion** : envoyé chez le PJ par son pire ennemi, il est, comme par hasard, le serviteur le plus affable et compétent que celui-ci ait jamais connu. Jusqu'au jour où…
- **Le domestique « noble »**. Son maître a fait faillite, mais il continue de le servir comme si de rien n'était, en pourvoyant lui-même à ses besoins. Pour quelle raison ?
- **Le noble domestique** : une variante du précédent. Afin de gagner sa vie, le baron de machin-chose, désormais ruiné, doit devenir domestique à son tour (un Russe blanc en exil devenant chauffeur de taxi). En attendant mieux ?
- **Le domestique « décalé »**. Affligé d'une petite manie bizarre (il court nu dans le parc les nuits de pleine lune), voire carrément hors normes (il peut « voir » le Grand Dieu Pan), il affirme sa différence (de religion, de race, de comportement) avec plus ou moins de discrétion. Attention aux conflits !
- **Le sentimental** : s'il est bien une chose que les domestiques doivent s'interdire, ce sont les sentiments. Sauf que ces choses-là ne se commandent pas toujours. Voir le Ruy Blas de Victor Hugo, qui tombe malencontreusement amoureux de la reine, ce qui finira par causer sa perte. Au maître de payer les pots cassés (un début d'aventure tout fait). On notera au passage la fonction du domestique en littérature, révélateur des injustices sociales et du poids qu'elles font peser sur la vie des petites gens.
- **Le domestique interchangeable**. Qu'il soit au service d'un orphelinat ou d'une secte d'assassins, il s'adapte aux circonstances avec une souplesse presque inquiétante. Très utile pour apprendre à connaître un milieu hostile (« si Monsieur me permet, que Monsieur sache que j'ai déjà travaillé pour ces gens »), voire pour s'infiltrer (« Firmin, il est temps de rendosser votre vieux costume »).

Fabrice Colin & Didier Guiserix

illustration : David Cochard

L'indispensable Planchet, utile aux fourneaux comme pour le coup de feu !

Un peu de piment

Nous avons privilégié ici les domestiques se trouvant du côté des personnages. Finalement, à part les traditionnels servants d'*AD&D*, hommes de main tout juste bons à monter en première ligne, les PJ ne sont peut-être pas si habitués que ça à gérer des domestiques. Pourquoi ne pas leur offrir cette occasion ?

D'un point de vue strictement historique, l'âge d'or des serviteurs, tels que la littérature nous les présente depuis Molière (avec Scapin), se situerait du XVII[e] siècle jusqu'aux années 20 de notre siècle. Embaucher un domestique, évaluer ses compétences, ses motivations et sa dévotion potentielle peuvent déjà constituer des expériences amusantes (et inhabituelles) pour les personnages. Ensuite… Il s'agira de gérer au jour le jour. Dans l'absolu, un domestique est un PNJ bien pratique pour un meneur de jeu un peu flemmard. Il reste la plupart du temps dans l'ombre, et ne sort de sa réserve que pour régler les affaires courantes. Cela peut débarrasser vos PJ des contingences matérielles que vous (ou eux) trouverez trop pesantes.

Mais pourquoi ne pas aller plus loin ? D'abord, un serviteur peut être bien plus qu'une simple potiche, un vague esclave, à l'intérêt purement pratique. Son apparence anodine (qui se méfierait d'un valet ?) peut devenir le plus précieux des atouts, notamment dans les affaires d'espionnage. Après tout, les domestiques ne sont que du menu fretin : rien ne les empêche de partir en éclaireurs pour le compte de leur maître, d'épier un ennemi, d'écouter aux portes, de prévenir des complots – sans compter que, même faibles en combat, ils peuvent aisément faire pencher la balance du nombre en faveur de leur(s) maître(s).

Ensuite, et c'est sans doute là l'aspect le plus intéressant de la chose, les domestiques avec lesquels les PJ auront à traiter ne seront pas toujours les leurs, loin s'en faut. Passons sur le schéma un peu extrême du valet attaché au service d'un personnage, et pas des autres. Cela sera sans doute amusant cinq minutes, mais il s'agira ensuite de veiller à ce que l'ennui ne s'installe pas, en multipliant les interactions entre le serviteur en question et les autres PJ (voir le paragraphe Monsieur toujours raison). Songez plutôt à tous les serviteurs que vos PJ rencontreront forcément en tant qu'intervenants extérieurs. Prenez chacune des familles présentées dans ces pages, amusez-vous à en faire des cocktails, et demandez-vous ce qui se passerait si les personnages se trouvaient de l'autre côté de la barrière.

Un monsieur Hyde, par exemple, pourrait leur rendre de grands services s'il travaillait pour un ennemi.

Un monsieur catastrophe peut également devenir un allié précieux, quoique incontrôlable. Un monsieur je sais tout risque au contraire de se révéler un adversaire des plus coriaces, et d'autant plus pernicieux qu'il ne se sera pas beaucoup mis en avant au cours de l'aventure (« Quoi ? Ce type muet en livrée sombre, c'était lui, le preneur d'otages ? »).

SF & Fantasy

L'évangéliste de la science-fiction

Pour un vieux lecteur de SF comme moi, les bonnes surprises sont de plus en plus rares. La plupart des textes publiés — surtout ces derniers temps — semble avoir un air de déjà-vu, et la « sagesse » de l'imaginaire des auteurs contemporains a quelque chose de décevant en comparaison de l'audace et de la démence des grands écrivains du passé. Avec **Nicolas Eymerich, inquisiteur** et **Les chaînes d'Eymerich**, Valerio Evangelisti montre que c'est peut-être en Italie — et, en tout cas, en Europe, et non plus aux États-Unis — qu'il faut chercher les prémisses des formes futures du genre. Bien que parus dans la collection Fantasy ces deux titres relèvent de la SF — et de la meilleure ! Mêlant sans vergogne roman historique, suspense, barjoterie (pseudo-)scientifique*, Histoire secrète, considérations métaphysiques, conspirations délicieusement paranoïaques et autres mutations insensées, Evangelisti mène ces deux récits tambour battant, juxtaposant avec un art consommé des lignes de narration situées à des époques très différentes pour finalement composer chaque fois une intrigue d'une grande cohérence. *Les chaînes...*, notamment, superpose nazis et cathares pour une odyssée biologique frappée du sceau de la dinguerie la plus totale. À mon goût, les aventures du terrible inquisiteur sont ce qui s'est publié de plus excitant dans notre pays depuis le début des années 90. À ne rater sous aucun prétexte. (Rivages « Fantasy ».)

Vrac de rentrée

Avec **Vestiges d'Arcadia**, son troisième roman, Fabrice Colin effectue un véritable saut quantique, une percée conceptuelle qui le fait passer du stade de jeune auteur très prometteur à celui d'écrivain en pleine possession de ses moyens. Mêlant passé et futur, personnages réels et fictifs, il crée un monde d'une grande originalité, qui lui aurait assurément valu la vedette de cette rubrique en l'absence d'Evangelisti. Un exemple magistral de steampunk, soutenu par un style poétique d'une grande qualité. Le deuxième volume est paru, mais je ne l'ai pas encore lu. (Mnémos « Surnaturel ».) **Le labyrinthe du Minotaure**, de Thomas Burnett Swann, auteur peu connu décédé au milieu des années 70, est l'exemple même d'une fantasy qui ne doit *rien* à Tolkien. De temps en temps, ça fait du bien. Dans cet étrange — et amusant — roman situé dans la Crète antique, vous rencontrerez donc des centaures, des dryades, des harpies — mais pas de nains, pas d'elfes, pas même l'ombre d'un dragon. Chaudement recommandé aux MJ à la recherche d'inspirations nouvelles, ainsi qu'à tous ceux qui pensent que « la fantasy c'est toujours la même chose ». (Bifrost/Étoiles Vives « Fantasy ».) **Les filles de la nuit** réunit seize textes de Jean-Louis Bouquet, l'un des plus grands écrivains fantastiques français. Une passionnante préface de Francis Lacassin et une bibliographie très complète encadrent ce recueil monolithique, où l'épouvante surgit des profondeurs de l'esprit humain. (Fleuve Noir « Bibliothèque du Fantastique ».) *L'Agence Arkham* s'est arrêtée chez DLM, mais Francis Valéry en reprend l'esprit dans **Les portes du temps**, premier volume d'une série pour la jeunesse intitulée *Les internautes*. Action, humour et poésie : un trio de choc pour un livre qui fera un excellent cadeau pour vos cadets — et puis, ça vous permettra de le lire. Le numéro 7 de **Parallèles** est consacré à la religion, avec notamment un article intitulé *Mythes, religion et croyances dans l'univers tolkienien*, mais aussi des contributions signées Philippe Curval, Daniel Walther, ou encore Pierre Bordage, dont l'article a le mérite de sortir du contexte judéo-chrétien qui prédomine dans tout cet intéressant dossier. (30 F à Parallèles, 2 rue Félix Faure, 92600 Asnières.)

Roland C. Wagner

* Il reprend notamment à son compte la théorie des « psytrons » d'Adrian Dobbs, dont le moins qu'on puisse dire est qu'elle confine à l'insensé — ce qui constitue un compliment dans ce cas précis.

Bande Dessinée

Dans la famille Chouchou, la fille

Ah, les dragons ! Source d'inspiration d'une quantité incroyable de scénarios, pour livres, films ou jeux de rôle... Eh bien Ange et Varanda, dans *Jaïna*, épisode intense et dense de **La geste des Chevaliers-Dragons** (chez Vents d'Ouest), arrivent à nous en proposer une variante intéressante, et j'irais jusqu'à dire crédible. Les dragons, par leur seule présence, tordent la réalité, déforment les corps et les esprits, génèrent à leur contact une zone de chaos dont seules les jeunes filles les plus pures sortent indemnes... De ce constat est né un ordre de chevalerie de vierges guerrières, où elles sont éduquées et entraînées dans un but unique, celui de tuer les dragons. Ce sont les Chevaliers-Dragons.

Le contexte est directement exploitable, quel que soit votre jeu méd-fan favori, et de plus il peut ajouter une facette intéressante aux *Sœurs du lac oublié*, l'aide de jeu parue dans Casus n° 115. L'aspect tueur de monstres, généralement attribué aux hommes. Et en plus, graphiquement, c'est très beau.

Des filles, des monstres et des dragons

La Table ronde, Viviane, Merlin, tout ça, c'est du classique, presque de l'histoire primitive... Mais quand les anciens dieux choisissent Gwynned, une fille (!), pour faire renaître leur culte, le vieux sorcier doit reprendre du service et accompagner la donzelle chez le dragon (encore !...). C'est écrit et décrit dans *Le réveil de Merlin*, premier volume de la série **Le chant d'Excalibur** (Arleston et Hübsch ; Soleil). Que du bon, avec de l'humour en plus.

Encore une histoire de fille « qui en a », dans *Vingt roseaux*, volume 2 des aventures de **Damoiselle Gorge** (Oger et Paty ; Vents d'Ouest). Gorge, c'est la walkyrie naine de la saga de Gorn, dont on dévoile ici la tendre enfance. On comprend mieux sa forte personnalité et son amour immodéré pour les grands sentiments.

Pour en savoir plus sur les dragons, leur vie, leurs mœurs, leurs trésors et les mauvaises manières des héros qui les traquent, consultez **La quête des réponses** (Morvan et Buchet ; Delcourt). Vous saurez tout sur ça et le reste, avec bière, humour et coups de tête. Du second degré comme on l'aime.

Plus tard, plus loin

Que faire d'un infernal et gaffeur califon (fils de calife) quand on est poursuivi par d'horribles chasseurs de primes ? C'est là tout le thème du dernier Valérian (**L'orphelin des astres**, Mézières et Christin ; Dargaud). Vous en profiterez pour découvrir une série de PNJ et de lieux improbables, tous plus exploitables les uns que les autres dans vos jeux SF (*Alternity* ou *Traveller*).

Imaginez à présent une Terre à peine différente de la nôtre, où la magie, sous forme de cartes (tarots ou autres) existe. Imaginez Stargate, sorte de CIA mystique cherchant à contrôler le monde au travers d'agents manipulant ces cartes... Vous aurez une idée de l'univers de la nouvelle série **Arcanes** (*Le baron fantôme*, Pécau, Campoy et Pignault ; Delcourt). A la limite de la SF (ça se passe au XX[e] siècle), cette BD offre une vision étonnante de la magie et du vaudou, à suivre...

Pour en finir avec le futur, allez voir du côté de *La tueuse*, dernier (?) épisode de la série **Les soleils rouges de l'Éden** (Poudat et Fino ; Soleil). Vous y suivrez la chute d'une colonie spatiale oubliée par la Terre aux confins de l'univers, sous la responsabilité d'une entité quasi divine. Là aussi, vous pourrez faire le plein d'idées de scénarios, pour *Alternity* par exemple.

Ne pas rater

Frisson et humour noir dans **Sorcières** (Chabouté ; Le Téméraire). De courts récits à faire frémir même ceux qui n'y croient pas, à faire rêver les autres. Pour tous jeux, qu'il s'agisse de *Vampire*, *Hurlements* ou *L'appel de Cthulhu*. Et enfin, allez voir **Malheig** (Stalner ; Dargaud), pour un dépaysement sur fond de légendes celtiques, quatre épisodes d'un étourdissant voyage à travers le temps.

André Foussat

Aux quatre coins des cartes

Édito

Bon sang, mais qu'ont-ils donc tous à faire paraître tous leurs nouveaux jeux de cartes à collectionner en même temps ? En bref, vous aurez dans ce numéro la critique de *Star Trek : Deep Space Nine* et de la nouvelle mouture de *BattleTech*. Mais en ce qui concerne *Rage* (la nouvelle version) et *Legend of the Burning Sands*, il faudra attendre le prochain numéro. J'ai été surpris par le look de deux de ces jeux. Tout d'abord *BattleTech*, dont on annonçait en fanfare le nouvel aspect. Hé bien oui, les cartes sont beaucoup plus belles, et souvent plus pratiques, c'est d'accord. Mais pourquoi avoir *encore* rendu si difficile à voir les différences entre robots, ressources et autres types de cartes. Je vous défie d'ailleurs, cartes en main, de savoir quel type de ressources vous avez (il y en a 6 différentes) alors qu'il aurait été si simple de mettre l'info à gauche. Bref, je suis plutôt déçu par rapport à mon attente. Au contraire, *Legend of the Burning Sands* semble tirer les enseignements de *Legend of the Five Rings*. Cadre de texte plus lisible (mais toujours écrit petit), cadres variés et sympathiques. Et même les illustrations commencent à avoir un côté un peu plus pro. Il faut dire que j'ai toujours trouvé (c'est mon avis personnel !) que les dessins de *Lo5R* étaient pour la moitié de vraies horreurs et ils ne m'ont pas incité à pratiquer plus ce jeu pourtant excellent. Ah, si Florence Magnin (voir notre couverture) faisait quelques cartes pour ce jeu !

P.R.

Actualités

Five Ring Publishing

● **Rage**. La nouvelle édition du jeu est disponible. L'épisode 1 propose les paquets des clans Get of Fenris et Wendigo. Les cartes ont quasiment le même look que les précédentes (il y a des symboles de phase de lune en plus), mais les règles ont quand même pas mal changé et il ne sera pas facile de jouer les anciennes cartes avec les nouvelles. Les épisodes suivront au rythme d'un par mois, avec un nouveau clan à chaque fois.

● **Doomtown**. Les épisodes 4, 5 et 6 sont disponibles. *Whateley Family Estate* introduit les premiers hucksters (ou lanceurs de sorts), mais sans beaucoup de magie (tout comme les scientifiques sont pauvres en inventions). *Sioux Union* contient, comme son nom l'indique, des Sioux et des esprits. Enfin, *The Maze Rats* présente les hommes de Kang, qui ne sont pas tous chinois (loin de là) mais qui sont bien tous des canailles.

● **Legend of the Burning Sands**. Le décor de ce nouveau jeu, censé être situé dans le même monde que *Legend of the Five Rings*, est un mélange entre les Mille et Une Nuits et l'Égypte des pharaons. Le système de jeu est quasiment le même que *Lo5R*, mais il n'y a plus d'honneur et l'eau fait son apparition comme ressource. Comme on dit : « On peut vivre une vie entière sans honneur, mais pas plus de trois jours sans eau. » Le design des cartes est résolument « arabisant » et c'est une belle réussite, même si les dessins sont très inégaux. L'épisode 1 propose trois clans : assassins, magiciens égyptiens et marchands arabes.

● **Lo5R, The Hidden Emperor**. Les épisodes 2 et 3 sont disponibles. *Hyuden Itomi* permet de gérer les cartes Fates. *The House of Tao* commence avec un anneau élémental en jeu.

ICE

● **The Balrog**, après quelque retard, devrait enfin sortir de la Moria et arriver en boutique, pour vous permettre de jouer des Orques et des Trolls. Cette extension de 104 cartes sera vendue en deux boîtes préconstruites séparées. Encore une nouvelle formule de distribution donc.

Thunder Castle Games

● **The Four Horsemen** est une extension pour *Highlander*. C'est du moins ce qu'annonce la boîte ! Je ne sais pas à quoi pensent les gens de TCG, mais on attendait depuis quelques mois l'extension *Arms and Tactics*, qui devait être suivie par *The Four Horsemen*. Or la boîte *Horsemen*, qui vient d'arriver, contient des pochettes *Arms and Tactics*. Visiblement, ils ont dû perdre la tête nos braves éditeurs. A part ça, cette extension contient surtout des armes et des tactiques…

Wizards of the Coast

● **Magic**. *Portal II* en français est disponible — *Unglued* est paru en août. Cette extension déjantée à bord gris offre des cartes plutôt délirantes et rigolotes, amenant le jeu vers *Élixir* ou *Rencontre cosmique*. Bonne idée sympa, mais qui aurait pu être un peu plus jouable. Signalons qu'il y a aussi de nouveaux terrains très jolis et assez différents (à bord noir) — La saison Arena d'août-septembre permet de jouer avec des cartes *Unglued* et de gagner des versions grand format de certaines cartes — *L'Épopée d'Urza* est la prochaine extension autonome de *Magic*, destinée à remplacer le cycle *Mirage/Vision/Aquilon*. Les paquets de base changent d'appellation et deviennent des paquets de tournois, passent de 60 à 75 cartes et permettent de jouer en paquets scellés sans ajouter de terrains.

● **ARC System**. *Hercules*, le troisième jeu de la série ARC, est disponible en anglais. Il est bien sûr compatible avec *Xena* (quoique n'ayant pas le même dos de carte). *Xena* sera lui disponible en français au moment où l'extension américaine *Battle Cry* sortira aux États-Unis (si vous avez une carte Callisto, je suis preneur, elle est quand même plus sexy que Xena non ?).

● **Nouvelles règles de tournoi pour Vampire : TES et BattleTech**. Le site Internet de Wizards (www.wizards.com) propose de nouvelles règles de tournois et de construction de paquets pour ces deux jeux. Et un classement international est créé pour *BattleTech* (pas pour *Vampire*, ne rêvez pas).

BATTLETECH
Commander's Edition

Les amateurs de l'univers de *BattleTech* (*BT*), assez rares en France mais fort nombreux aux États-Unis, avaient très bien accueilli le jeu de cartes à collectionner, malgré sa présentation un peu terne. Pour toucher un public plus large, Wizards of the Coast a décidé de relooker *BattleTech*, qui comptait déjà une édition limitée et une deuxième édition (297 cartes), ainsi que quatre extensions (d'une centaine de cartes chacune). Parmi les 600 cartes de l'édition de base et des trois premières extensions, WotC et FASA en ont choisi 345, dont la présentation a été refondue : c'est la *Commander's Edition*.
Les nouvelles cartes devraient plaire même à des joueurs non initiés à l'univers de *BT* (qui est loin, soit dit en passant, de se limiter à des bagarres de grosses machines). Seules une quarantaine de cartes (signalées dans la nouvelle règle) ont vu leur texte modifié ; les illustrations remplacées sont rares ; et huit nouvelles cartes ont été ajoutées : les High Command (mais elles ne sont nullement nécessaires au jeu). WotC a conçu de nouveaux paquets de base, qui contiennent un dé, un sachet de rondelles métalliques servant de marqueurs (peu pratiques mais du plus bel effet) et 60 cartes, sous forme de huit paquets préconstruits. Sont ainsi illustrés les Clans Wolf, Jade Falcon, Smoke Jaguar et Ghost Bear, les Maisons Kurita, Davion et Steiner, et l'organisation Comstar. Les boîtes elles-mêmes peuvent, comme dans *Legend of the Five Rings*, être utilisées dans le jeu.
Les règles ont été à peine modifiées, tout juste clarifiées. L'univers de l'an 3058 est présenté sous forme d'une introduction

L'ÉPOPÉE D'URZA

GRAND CONCOURS

Découvrez vite la nouvelle extension de Magic: L'Assemblée® ... et votez pour la meilleure carte

*statuette peinte, de 40 cm de haut, fabriquée par Dark Horse Comics

13 "Shivân Dragon"* À GAGNER !

Parmi toutes les cartes de l'Epopée d'Urza™, il y en a une que vous trouvez meilleure que les autres ? Dites-le nous en renvoyant votre bulletin de participation. Si la carte que vous avez choisie remporte une majorité de suffrages, vous aurez une chance de gagner une des 13 statuettes "Shivân Dragon".

Wizards OF THE COAST et CASUS Belli

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Concours ouvert du 26 septembre au 1er novembre minuit, le cachet de la poste faisant foi. Concours réservé à la France Métropolitaine, à l'exclusion du personnel de Wizards of the Coast et d'Excelsior Publication, et limité à une réponse par foyer fiscal. Le règlement complet de ce concours est déposé auprès de Maître Augeard, huissier de justice à Paris, et est disponible sur simple demande auprès de Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex. En cas d'égalité, il sera procédé à un tirage au sort.

WIZARDS OF THE COAST, **Magic: L'Assemblée**, *L'Epopée d'Urza* sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Illustrations Wizards of the Coast © 1993-98 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Coupon à renvoyer avant le 1er novembre minuit à Wizards of the Coast, France - La meilleure carte - BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Remboursement du timbre sur simple demande, au tarif lent lettre en vigueur.

NOM : PRÉNOM : NÉ(E) LE : / /

ADRESSE : VILLE :

C P : N° :

LA MEILLEURE CARTE EST :

Question subsidiaire : Dans quelle extension de Magic: L'Assemblée® apparaît pour la première fois le nom de Mishra ?

signée d'un haut responsable politique de l'époque, et une courte nouvelle met dans l'ambiance du combat. Le but du jeu est la destruction de la pile adverse, à l'aide des diverses machines de guerre du XXXI[e] siècle, mais souvent aussi grâce à des manipulations politiques bien tordues. Machines et actions sont « payées » avec des cartes de Ressources ; différence importante par rapport à *Magic* : on peut étaler le « paiement » sur plusieurs tours. Les combats entre BattleMachs, les seigneurs du champ de bataille, sont le cœur du jeu. Ils donnent à *BT* un goût de wargame, sans la fréquente complexité de ces jeux.

Car les règles de *BT* sont assez simples, évitant la lourdeur de *Middle Earth* ou les nombreuses complexités des interactions des cartes de *Magic*. *Commander's Edition* devrait donner envie à de nouveaux joueurs de découvrir cet excellent jeu et cet univers passionnant.

F.S.

***BattleTech TCG* est un jeu de cartes à collectionner en américain, publié par Wizards of the Coast, sous licence FASA.**

STAR TREK *Deep Space Nine*

Commencée il y a six ans aux États-Unis, le série télé *Deep Space Nine* a d'abord été considérée comme une suite de *Star Trek** relativement moyenne… jusqu'à ce qu'elle devienne, à la quatrième saison, LA meilleure série de science-fiction actuellement diffusée (devant *Babylon 5*). L'histoire : dans un secteur reculé du quadrant Alpha, la planète Bajor a triomphé de l'occupation militaire des Kardassiens après des années de résistance acharnée. Les vaincus se retirent alors d'une station spatiale dans le secteur Terak Nor et, à la demande du gouvernement de Bajor, c'est la Fédération qui vient occuper cette station renommée Deep Space Nine pour l'occasion.

Tout aurait pu se passer calmement si le capitaine Benjamin Sisko, dès son arrivée, n'avait découvert par hasard le tout premier « trou de ver » (wormhole) stable de la galaxie : un passage direct et permanent vers un secteur lointain et totalement inexploré de l'espace, le quadrant Gamma. Ainsi, cette banlieue perdue de la galaxie se trouve soudain projetée en plein cœur des préoccupations politiques de l'ensemble du quadrant Alpha.

Deep Space Nine est une extension autonome du jeu *Star Trek : The Next Generation*. C'est-à-dire qu'elle peut servir comme appoint au jeu de base, ou être jouée seule. Elle est disponible sous forme de pochettes mais aussi de paquets de base. Quelles nouveautés dans le jeu donc ? Les règles changent peu depuis l'extension *First Contact*, qui avait apporté des améliorations significatives (dont les Borgs). Deux nouvelles affiliations apparaissent : le belliqueux peuple kardassien et celui mystique des Bejoran. Contrairement aux Borgs, ces deux peuples jouent de manière classique. Leurs cartes ont de nombreux avantages et bonus spécifiques qu'elles étendent souvent à d'autres personnages de même affiliation. Cela rend ces nouveaux jeux très jouables. De plus, les deux affiliations ont accès à des compétences jusqu'alors inconnues, telles que Obsidian Order. Kardassiens et Bejorans sont donc les seuls à pouvoir accomplir un certain nombre de nouvelles missions et dilemnas, qui ne sont malheureusement pas (encore ?) à la hauteur de celles des autres affiliations. Cependant, et c'est là le grand intérêt de la nouvelle extension, il est possible de constituer d'excellents paquets à double affiliation avec eux (Fédération/Bajor par exemple). Vous trouverez également toutes les cartes connues de l'équipage : Kira Nerys (force 12 contre Kardassiens), Odo et The Emissary pour les Bejorans, Benjamin Sisko, Jazia Dax ou Julian Bashere (médecine x3) pour la Fédération ; Garek, Gul Dukat et Taim pour les Kardassiens. Il existe également une ultrarare, le vaisseau de guerre fédéré *Defiant*, qui deviendra rare en novembre dans la prochaine extension.

Star Trek : The Next Generation est tactiquement intéressant, mais il souffre de la quantité de cartes qu'il faut acheter pour obtenir des missions et dilemnas en suffisance, et un équipage qui peut les remplir. C'est chose en partie réglée dans *DS9*, grâce à 15 cartes communes (présentes uniquement dans les paquets de base) qui sont censées faciliter le démarrage. Ça marche à peu près, et nous saluons l'initiative, mais nous recommandons plutôt de se procurer le *Sealed Deck* (voir ci après).

Pour ce qui est de l'élément moteur de la série *Deep Space Nine*, l'affiliation Dominium, elle sera présente dans l'extension du même nom prévue en novembre. On l'attend avec impatience.

Bravo à Decipher qui publie régulièrement des extensions pour améliorer son jeu en le rendant plus jouable et intéressant.

Sealed Deck

Marketing ? Oui ! Bonne idée ? Également !

Conçu pour les tournois de type « paquet scellé », ce produit contient une jolie boîte de rangement affichant le symbole de l'une des six affiliations (Fédération, Klingon, Romulien, Borg, Kardassien, Bajoran), quatre recharges normales, une recharge *Alternate Universe* et le « sealed deck ». Qu'est-ce ? C'est un blister contenant vingt cartes inédites, toujours les mêmes. Elles sont censées permettre de mettre au point un jeu viable quel que soit le contenu des recharges et… ça marche ! Le sealed deck contient des cartes indispensables, en particulier un triple traité d'alliance (Fédérés/Klingons/Romuliens) avec moyen de le jouer d'entrée, plus quelques autres missions et dilemnas. Certaines de ces cartes sont indispensables à tous les jeux. Bref, que vous soyez expérimenté ou bien que vous souhaitiez juste essayer *Star Trek*, c'est un achat indispensable.

C.L.

***Start Trek : Deep Space Nine CCG* et *Star Trek : Sealed Deck* sont des produits en langue américaine, édité par Decipher Games.**

***voir aussi notre article sur le jeu de rôle en pp. 68-69.**

Presque « Champions du monde »

● Le gagnant du championnat du monde de *Magic* est Brian Selden, un Américain de 17 ans. Le premier Français, Raphaël Lévy (17 ans aussi), est quatrième. Quant aux résultats par équipes, l'américaine est première (Matt Linde, Michael Long, Bryce Currence et Jon Finkel) et la française deuxième (Fabien Demazeau, Manuel Bevand, Pierre Malherbaud et Marc Hernandez).

● Au championnat de France de *BattleTech*, c'est Benjamin Stora (le fils du Frank-de-chez-nous) qui a gagné. Mais ne pouvant aller aux États-Unis pour la suite, il a laissé sa place au deuxième.

Cedric Littardi, Pierre Rosenthal et Frank Stora

L'Epopée d'Urza

GRAND CONCOURS

Votez pour la plus belle carte de L'Epopée d'Urza™, la nouvelle extension de Magic: L'Assemblée®

13 "Serra Angel"* À GAGNER !

*statuette peinte, de 40 cm de haut, fabriquée par Dark Horse Comics

Parmi toutes les cartes de l'Epopée d'Urza™, il y en a une que vous trouvez plus belle que les autres ? Dites-le nous en renvoyant votre bulletin de participation. Si la carte que vous avez choisie remporte une majorité de suffrages, vous aurez une chance de gagner une des 13 statuettes "Serra Angel".

Wizards OF THE COAST et CASUS Belli

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Concours ouvert du 26 septembre au 1er novembre minuit, le cachet de la poste faisant foi. Concours réservé à la France Métropolitaine, à l'exclusion du personnel de Wizards of the Coast et d'Excelsior Publication, et limité à une réponse par foyer fiscal. Le règlement complet de ce concours est déposé auprès de Maître Augeard, huissier de justice à Paris, et est disponible sur simple demande auprès de Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex. En cas d'égalité, il sera procédé à un tirage au sort.

WIZARDS OF THE COAST, **Magic: L'Assemblée**, *L'Epopée d'Urza* sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Illustrations Wizards of the Coast © 1993-98 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Coupon à renvoyer avant le 1er novembre minuit à Wizards of the Coast, France - La plus belle carte - BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Remboursement du timbre sur simple demande, au tarif lent lettre en vigueur.

NOM : _____ PRÉNOM : _____ NÉ(E) LE : __/__/__

ADRESSE : _____ N° : ☐

C P : _____ VILLE : _____

LA PLUS BELLE CARTE EST : ☐

Question subsidiaire : Dans quelle extension de Magic: L'Assemblée® apparaît pour la première fois le nom d'Urza ?

_____

& compagnie

La rubrique des jeux autres

Guillotine

Le jeu prise de tête

Après la vague des jeux de cartes à collectionner, voici celle des jeux pas à collectionner, remorqués par les locomotives que sont *Il était une fois* et *Élixir*. Avec trois nouveautés chroniquées dans cette rubrique et d'autres en préparation, ce type de jeu a clairement le vent en poupe. Les raisons ? Elles sont multiples. Pas trop chers, faciles à jouer, courts, conviviaux, amusants voire joyeusement délirants (*Élixir*), les jeux de cartes pas à collectionner présentent de nombreux avantages, que l'on joue avec des amis qui ne sont pas rôlistes ou avant la partie du samedi soir en attendant Charles qui est en retard comme d'habitude.

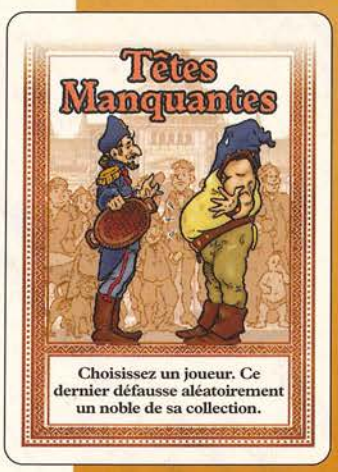
Justement, *Guillotine* est un bon exemple de ces petits jeux qui se jouent vite et bien. Publié par Wizards of the Coast dans le cadre de l'élargissement de ses gammes et traduit tel quel par Halloween (à l'exception de la boîte, au format *Il était une fois*), *Guillotine* est un jeu amusant et sans prétention. L'argument en est simple et sympathiquement cynique : la Révolution fait fureur, les têtes roulent au bas de l'échafaud et chacune vaut un certain nombre de points. Celui qui au bout de trois manches totalise le plus de points l'emporte.

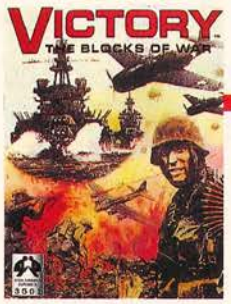
Le jeu ne comporte que deux types de cartes : les nobles et les actions. Les nobles sont alignés en une longue file d'attente devant la guillotine. A son tour, chaque joueur récupère pour lui le noble en tête (c'est le cas de le dire...) de ligne. Mais avant il peut jouer une carte d'action qui permet de modifier l'ordre des nobles au sein de la file ou bien d'augmenter son total de points. Voilà, c'est tout et c'est simple comme bonjour.

Les parties de *Guillotine* sont rapides, environ une demi-heure, et plus amusantes à quatre ou cinq. Néanmoins le jeu manque, curieusement, d'un peu de fun, d'une dimension supplémentaire plus délirante. Peut-être est-ce dû à un certain manque d'interaction entre les joueurs, puisqu'il n'est pas possible de jouer des cartes d'action durant les tours de ses adversaires par exemple. Mais *Guillotine* reste un jeu recommandable, et ceux qui ne sont pas d'accord vont se retrouver en tête de file...

S.O.

Guillotine *est un jeu de cartes en français pour deux à cinq joueurs édité par Halloween Concept sous licence Wizards of the Coast. Prix : environ 120 F.*





EN BREF

● **Victory : The Blocks of War**, le nouveau jeu de Colombia Games, est tout à fait original et intéressant. C'est un wargame « générique » jouable sur des cartes que l'on peut assembler à volonté et avec des armées que chacun choisit suivant un système de points de force (un peu comme dans les wargames avec figurines). Les règles sont simples mais complètes. Une réussite.

● En plus de *Guillotine*, WotC publie deux autres petits jeux de cartes un peu simplounets, **Instinct** et **Earthquake**, et **Filthy Rich**, un jeu de plateau fort original signé Richard Garfield.

● L'excellent **Il était une fois** dispose enfin d'une boîte rigide et solide. Une excellente raison pour tous ceux qui ne l'ont pas encore de se précipiter dessus.

Oh les Nains !

Nainportant c'est le tuyau

A mi-chemin entre le mini jeu de plateau et le jeu de cartes, voici *Oh les Nains !*, qui s'intéresse à une dimension jusqu'ici négligée de notre patrimoine culturel : les nains de jardin. La nuit, dans les jolis petits jardins de banlieue, les nains de jardin se délassent de leur dure journée en s'amusant à tirer par équipes sur un tuyau d'arrosage (certains se livrent aussi à des rites infâmes en l'honneur du Grand Brocoli, mais ce sont des déviants dont il n'est pas question ici ; il paraît que White Wolf prépare un jeu de rôle à ce sujet, mais chut, c'est top secret).

Donc, pour gagner, il faut tirer le tuyau d'arrosage à soi. Comment ? Grâce à des cartes qui permettent soit de rajouter des nains dans son camp, soit de tirer sur le tuyau. Pas trop compliqué, hein ? Le graphisme du jeu est très réussi dans le genre (volontairement) kitscho-ringard caractéristique des nains de jardin et *Oh les Nains !* présente l'avantage d'être conçu pour deux joueurs (même si on peut jouer à quatre), ce qui est plutôt rare. Au final, un jeu de nains pour les nains et pour les autres aussi. S.O.

● *Oh les Nains !* est un jeu en français édité par Asmodée Éditions. Prix : environ 140 F.

Mag•Blast

Dans l'espace on vous entend crier...

J'ai toujours eu un faible pour les jeux de bataille dans l'espace et *Mag•Blast* est à ce titre très réussi : c'est un jeu bourrin mais pas totalement, tactique mais pas prise de tête, jouissivement chaotique lors des parties à plusieurs (les meilleures), bref très fun tout en restant simple d'accès.

Vous commandez une flotte intergalactique composée de vaisseaux placés au-dessus, en dessous et sur les côtés de votre vaisseau-amiral (un code couleur permet de s'y retrouver). Votre objectif est de détruire la flotte ennemie. Trois types de cartes vous le permettent. Les cartes « vaisseau-amiral » qui procurent chacune un petit pouvoir ; les cartes « chantier naval » qui contiennent les vaisseaux de guerre, du scout léger au mastodontique dreadnought ; et enfin les cartes « mag•blast » qui représentent vos actions possibles : tirs, réparations, attaques de chasseurs, etc.

Les vaisseaux ne peuvent tirer que dans des zones similaires à celles où ils sont postés. Un bâtiment en zone verte (à droite du vaisseau-amiral) ne peut attaquer que les bâtiments placés dans la même zone chez l'ennemi. On ne peut canarder un vaisseau-amiral qu'à travers une zone libre. Une partie de *Mag•Blast* est affaire de chance, de jugeote et d'entente entre joueurs. Et dans tous les cas on passe un bon moment, surtout quand c'est son tour d'arroser les autres au canon blaster lourd... S.O.

● Mag•Blast est un jeu de cartes pas à collectionner, pour deux à six joueurs, édité en anglais par Fantasy Flight Publishing. Prix : environ 150 F.

Christian Cirri et Serge Olivier & Cie du bimestre :

Final Fantasy VII

Donjon Ball Z

Si vous êtes passé à côté du phénomène *Final Fantasy VII*, d'abord sorti sur console et maintenant adapté au PC, c'est le moment de vous rattraper. L'histoire commence alors que Cloud (votre perso), mercenaire sans scrupules, effectue quelques missions pour un petit groupe terroriste baptisé Avalanche. De fil en aiguille vous découvrirez que vous êtes sérieusement marqué par le destin puisque, après quelques quêtes très simples à accomplir, vous plongerez dans une histoire à la richesse rarement égalée. Le monde est vaste, très complet, les personnages principaux possèdent un véritable background qui sera dévoilé tout au long d'un scénario principal qui, bien qu'assez linéaire dans l'absolu, est émaillé de nombreuses petites quêtes secondaires qui ajoutent à l'ensemble. Tous les éléments d'un « vrai » jeu de rôle y sont présents : une bonne histoire, un background intéressant, des monstres, des XP, des trésors, le tout rassemblé dans environ 80 heures de jeu ! La seule réserve concerne le côté manga du graphisme, mais une fois que vous vous y serez fait, vous resterez scotché devant votre écran.

Ceci dit, PC ou console ? Tant qu'à choisir, et pour avoir joué sur les deux, sachez que la version PC n'a bénéficié que d'une adaptation très en dessous des capacités machine. Avantage à la console donc. Néanmoins, si vous n'en avez pas, ce n'est pas une raison pour passer à côté de cet excellent jeu. C.C.

● Final Fantasy VII est un jeu vidéo édité en français par Eidos Interactive. Prix : environ 350 F . Configuration : PC 133, 32 Mo de ram.

Ça bouge ! Là-bas

Milwaukee parano

GENCON 98

Alors que le jeu de rôle se vend couci-couça, la GenCon, qui s'est déroulée du 6 au 9 août derniers à Milwaukee, a apporté son lot de nouveautés sur fond de dépôt de bilan (WEG), de rachat (Avalon Hill) mais aussi d'espoir. État des lieux.

Le monde du jeu de rôle

Milwaukee, dans le Wisconsin, est distante de Chicago d'environ une heure et demie de voiture, selon l'échelle des distances la plus couramment employée aux États-Unis. Là-bas, les kilomètres ne signifient pas grand-chose : on compte en temps de bagnole. Milwaukee est une ville de moyenne importance assez tristounette, noyée sous la brume et les averses fréquentes dues à la proximité du lac Michigan. Trop proche de Chicago pour avoir une vie culturelle intense et trop éloignée pour qu'on puisse se rendre à tout bout de champ dans la grande cité voisine, Milwaukee n'a pas grand-chose à offrir, si ce n'est une fois par an la plus grande manifestation de jeux de simulation au monde : la GenCon. Et la GenCon ce n'est pas rien. Pendant quatre jours toute la ville vit au rythme des joueurs. Quasiment tous les hôtels sont réservés et complets trois mois avant, dans les restaurants on vous accueille avec un « are you a Gen Coner ? » souriant, bref le rôliste est attendu, choyé et pas trop exploité.

Cette année la GenCon se déroulait dans un bâtiment flambant neuf : moquette au sol, escalators en panne et hall d'exposition au second étage. L'essentiel de la manifestation tient dans une vaste salle grande comme deux fois et demie la surface réservée au jeu au Salon de la maquette (à Paris en avril). Les figurinistes sont exilés dans un autre bâtiment où tout le monde a la flemme d'aller. Ce n'est pas trop grave parce qu'il y a largement de quoi s'occuper dans le hall principal et cela malgré l'absence, pour cause d'augmentation inconsidérée du prix des stands, de plusieurs éditeurs de poids : Palladium (dont le jeu *Rifts* est étonnamment populaire aux États-Unis), R. Talsorian, Dream Pod 9, Steve Jackson, etc. Interrogé à ce sujet, un responsable d'Andon, la filiale de Wizards of the Coast qui organise la GenCon, bégaye quelques platitudes : mais non, voyons, tout cela est très normal, bla bla.

Démo de « Trinity Battleground » chez White Wolf. On vous en reparle au prochain numéro.

Morse sûr

L'ambiance générale est très sympa et bon enfant. Aux États-Unis le jeu de rôle semble recruter essentiellement dans la partie de la population qui souffre d'excès de poids (ce qui fait un « gros » marché). Le spectacle d'obèses en T-shirts et shorts noirs prenant d'assaut le stand White Wolf et repartant avec leur stock de sang frais sous le bras, sans oublier la glace, le hamburger ou le coca qui ne les quittent jamais, en dit plus long que n'importe quel discours sur les vertus cathartiques du jeu de rôle. Un certain nombre de joueurs viennent déguisés, bien que d'après les habitués, le nombre de Klingons soit en nette régression. J'ai quand même vu un groupe de barbares, avec des casques qui leur donnaient l'air de morses, rendre hommage à une fille habillée comme une moujik. Ce qui est normal puisque, comme chacun le sait, la moujik adoucit les morses.

Devinez à qui appartient ce stand ?

Tout ce beau monde s'agite autour des stands, discutant et riant, et il est très facile d'aborder les gens, exposants comme visiteurs, pour bavarder un moment.

Birthright

Au centre du hall, trône le château de TSR. Le reste de l'espace s'organise en fonction de cet élément central, représentation symbolique de la suprématie du Grand Ancien éditeur. D'autant plus qu'après TSR, les deux plus gros stands sont ceux de WotC et Five Rings Publishing. Ces gens-là ont le sens de la famille.
A côté des éditeurs « traditionnels », cohabitent une myriade d'autres stands. Il y a là des éditeurs de jeux vidéo (Westwood, Sierra, Interplay, etc.), venus en nombre, mais surtout plein de petits stands qui vont du joueur qui vient de créer son propre jeu (comme *Fantasy Legend* et *Shades of Heroes*, voir L'actualité des jeux pp. 6-12),

Démo de « Crimson Skies », un jeu de plateau de combat aérien sur le stand Fasa.

Noir, rouge et violet : l'accueil de la Camarilla sur le stand White Wolf.

La queue pour entrer. Il valait mieux s'être préinscrit sinon c'était trois quarts d'heure d'attente.

What's new pussycat ?

La plus grosse nouveauté de la GenCon est sans conteste *Star Trek* (voir l'article pp. 68-69). Last Unicorn a fait beaucoup d'efforts pour positionner d'emblée son jeu comme une référence, et promet un suivi impressionnant. Les autres éditeurs observent ce lancement avec curiosité, un peu comme un test. Le sentiment général est que si *Star Trek* marche, cela voudra dire que le marché est reparti. Un échec serait vraiment une mauvaise nouvelle. Si *Star Trek* fait beaucoup parler de lui, ce n'est pourtant pas lui qui provoque les plus grands mouvements de foule. Cet honneur revient à la troisième édition de *Shadowrun* et à *Hell on Earth*. A l'arrivée du jeu le vendredi après-midi, les amateurs du Sixième Monde formaient une queue qui faisait à moitié le tour de la salle. Quant à *Hell on Earth*, son arrivée, toujours le vendredi, a été annoncée par une procession à travers tout le hall des gens de Pinnacle, vêtus de haillons et de cartouchières en bandoulière, qui brandissaient en marmonnant des exemplaires du petit frère vert et radioactif de *Deadlands*. Malgré ces trois jeux et pas mal d'autres choses encore, détaillées dans L'actualité des jeux et les Coups d'œil, les habitués s'inquiétaient de voir si peu de nouveautés. Ils avaient tort. Du moins pour le côté business. Dans tous les stands c'est le même son de caisse enregistreuse : ventes excellentes, bien au-delà des prévisions, meilleure GenCon depuis longtemps, etc. Ce succès commercial masque la réalité du marché qui, elle, est loin d'être aussi éblouissante. Le marché américain se remet petit à petit du choc des jeux de cartes et les éditeurs constatent, certains avec effroi, d'autres avec sang-froid, les bouleversements de ces dernières années. Fondamentalement, le jeu de rôle souffre d'un problème de distribution. Beaucoup de magasins ont disparu et les distributeurs peinent eux aussi. Dans ces conditions il devient vraiment difficile de trouver les jeux, ce qui explique les bonnes ventes de la GenCon : les joueurs achètent sur place des jeux qu'ils ne trouvent plus que difficilement ailleurs. La plupart des éditeurs se montrent prudents quand on leur parle de l'avenir. Wait and see. Certains cherchent une solution à la crise dans les produits dérivés, comme Chaosium qui avoue vendre plein de T-shirts, ou Fasa et son département interactif, d'autres envisagent de développer la vente sur Internet, à l'image de Pinnacle. Mais les rôlistes, eux, sont toujours là et avides de jeux et de nouveautés. Cela dit, le marché américain est nettement plus important que le français, et en parcourant la GenCon, avec ses joueurs enthousiastes et ses exposants passionnés, je me suis pris à rêver d'une France où le jeu de rôle serait suffisamment populaire pour générer un tel engouement. Mmm, je vais peut-être écrire un jeu de rôle sur le sujet. Ça se passerait sur une Terre parallèle et il y aurait des vampires et des anges et...

Deux représentants typiques de l'« homo geneonus ».

Reportage et photo : Serge Olivier

au vendeur de comics d'occasion, au libraire, au vendeur de cassettes vidéo, etc. Les stands les plus funs sont ceux qui proposent un assortiment de produits plus ou moins kitsch, qui vont des T-shirts *Star Trek* aux gemmes en toc, en passant par les armes en latex et les vieux modules Donj d'occase. Mention spéciale au stand de Gamescience, un fabriquant de dés, qui prouve, tableau photographique à l'appui, que tous les dés à 20 faces du commerce sont irréguliers et donc pipés (d'après eux les dés gemmes de TSR font souvent des 5 et des 15 par exemple), sauf les leurs bien sûr. Fallait y penser. En plus de visiter les stands, le rôliste est invité à participer à une cohorte d'événements annexes : les démos et les tournois s'y taillent la part du lion, mais on peut aussi discuter avec Dave Arneson de l'histoire du jeu de rôle, poser toutes les questions que l'on veut à Gary Gygax (voir Backstage p. 96), apprendre comment créer des scénarios de qualité avec Tracy Hickman, discuter avec l'équipe de TSR et Peter Adkison de l'opportunité d'une troisième édition d'*AD&D*, etc.

Au rez-de-chaussée, une vaste salle permet de découvrir les artistes et leurs œuvres.

Éléments de décor à l'échelle des figurines 25 mm sur le stand Dwarven Forge. Superbe mais cher.

Des zborfs à poil ras en peluche ? Oui, j'en ai aussi. Vous les voulez en vert ou en rose ?

L'adaptation informatique de « Heavy Gear » avec plein de gros robots.

Greg Stafford de Chaosium. « Réduits à 0 de santé mentale, tous les joueurs de Cthulhu se ruent sur nos T-shirts » nous confie le grand homme.

Ça bouge ! Ici

Porte ouverte au rêve

La FFJDR poursuit ses actions et songe à organiser en octobre, comme l'année dernière, une journée porte ouverte des clubs. C'est-à-dire que les clubs organisent, tous ensemble, des parties d'initiation et essayent de faire venir le grand public dans les coins les plus reculés et sombres de leurs locaux. Les clubs intéressés sont invités à contacter Jérôme Gayol au 04 93 87 18 37 ou par courriel : gayol@monaco.iaea.org
La FFJDR travaille aussi sur un jeu d'initiation baptisé *Rêves*, avec des règles très simples et des environnements connus et variés (comme *BaSIC*, quoi !). Les premiers tests de *Rêves* sont prévus au Monde du Jeu et une version de travail est disponible sur le net : <http://JdR.dyn.ml.org/ffjdr/reves/>.

Web services

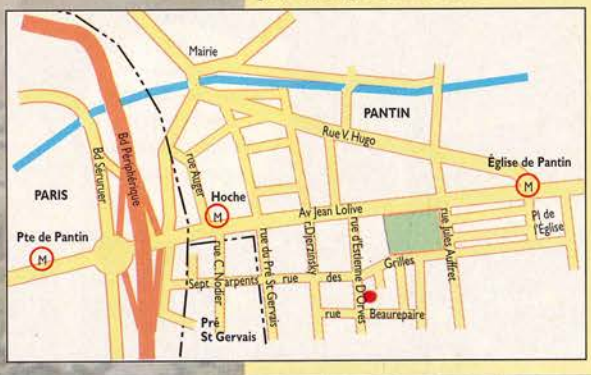
- **Château Falkenstein** est un jeu génial comme vous ne le savez visiblement pas vu ses ventes navrantes, et je suis fort content de vous annoncer l'apparition d'une page web qui lui est consacrée avec des personnages, des aides de jeu (fiche de perso), des liens… <http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/falkenstein/>

- **Le Club** est le nom, sobre, d'un site ouaib qui se présente comme un club virtuel pour rôlistes en mal de partenaires. Il a deux particularités : il est conçu pour les Québécois et les joueurs de *Magic* n'y sont pas les bienvenus. Vous pouvez aussi y laisser vos idées d'histoires, etc., et il y a plein de petits fichiers à télécharger. <http://www.microtec.net/~bergad>

- Apparemment il y a toujours des nostalgiques de **Bitume** et ceux-là se réjouiront de cette page consacrée à leur jeu favori. Avec des nouvelles, une présentation du monde, deux scénarios, la description d'une ville (petite…), etc. <http://perso.wanadoo.fr/kadnax>

Du wargame, tovaritch !

Une nouvelle édition du championnat de France de wargame se prépare pour les 5 et 6 décembre. Il se déroulera à la mairie de Boulogne-Billancourt (92) sur *Rossyïa 1917*, un jeu à l'échelle opérationnelle sur une période inhabituelle : la guerre civile en Russie de 1918 à 1921. ✉ : ACPW c/o Laurent Garbe, 11 bis rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly-sur-Seine.
✆ : 01 46 24 47 18 (Laurent).

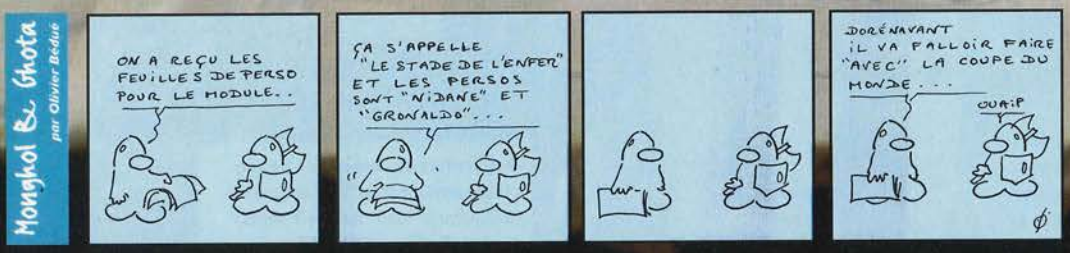


Tout le monde il est gentil au Monde du Jeu

Et voilà le Monde du Jeu deuxième édition, du 16 au 18 octobre. L'année dernière déjà, ce salon new look avait proposé pour la première fois aux rôlistes une manifestation d'envergure entièrement dédiée aux jeux de simulation au sens large : wargames, jeux de rôle, jeux de cartes et jeux vidéo. Une sorte de GenCon à la française, quoi (voir pp. 88-89). La plupart des éditeurs étaient au rendez-vous, ainsi que de nombreux joueurs, dans une ambiance des plus sympas avec plein de parties de démo ou d'anciens jeux. Sans compter la possibilité de rencontrer auteurs et éditeurs et de discuter avec les associations, de grandeur-nature ou autres, présentes en grand nombre. Cette année ce sera la même chose, mais en mieux. Les éditeurs absents l'année dernière seront présents et il y aura encore plus de choses à voir et à faire : parties de démo, concours, projections de films, conférences, dédicaces de livres et de BD, etc. Vous voulez des détails ? En voici :
— Premier **trophée AD&D de Paris** le 17, avec un nombre de participants limité. Inscriptions et précisions au 01 46 54 47 47.
— **Championnat de France du JCC Legend of the Five Rings** les 17 et 18. ✆ : 01 69 28 65 32.
— **Championnat de France du JCC Netrunner** organisé par la Top Runner's Conference les 17 et 18. ✆ : 01 44 72 36 60 (Frédéric) ou ftx@club-internet.fr
— **Championnat de France du JCC Le Seigneur des Anneaux : les Sorciers** du 16 au 17.
— **Championnat de jeux d'histoire** organisé par la Fédération Française de Jeux d'Histoire et Væ Victis.
— **Village grandeur nature** avec toutes sortes d'animations médiévales.
— **Rencontre avec les organisateurs des États généraux du JdR** : où en est cette initiative, possibilité de faire connaître son avis, et d'acheter de (très beaux) T-shirts, etc.
— **Salle de jeux vidéos en réseau**.
— **L'année de l'Orc** continue avec un concours de peinture de figurines et de dioramas, ainsi que des jeux spécial orc. ✆ : 01 48 96 19 91.
— Et enfin les **nuits du jeu** qui permettront à 200 joueurs (les nuits du vendredi au samedi et du samedi au dimanche) de pratiquer leurs jeux favoris toute la nuit, en continu, avec l'assistance ludique de la Ludothèque de Boulogne. ✆ : 01 55 18 52 04 (Marine Granger) ou 01 55 18 72 89.

Un programme plutôt chargé et donc bien alléchant. Et encore, à l'heure où nous imprimons, comme on dit, on n'a pas tous les détails des animations prévues. Bien sûr *Casus Belli* sera là. Alors venez nombreux en profitant de la réduction sur le prix d'entrée que *CB* vous offre page 91.

Le Monde du Jeu aura lieu du vendredi 16 au dimanche 18 octobre au Centre international de l'Automobile, 25 rue d'Estienne d'Orves, 93500 Pantin. Métro : ligne 5, station Hoche ; bus : ligne 170, arrêt Étienne Marcel ou Gutenberg ; voiture : porte de Pantin prendre la N3 direction Pantin Église puis quatrième à droite (parking).



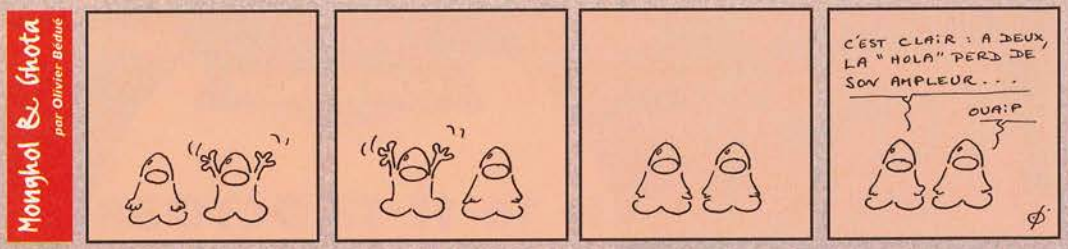
LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - 16-17-18 OCTOBRE 1998
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHE
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01
Offre spéciale
réservée aux lecteurs
de
CASUS Belli
30 % DE RÉDUCTION SUR L'ENTRÉE AU MONDIAL DU JEU 98
Contre présentation de cette annonce publicitaire, il sera accordé aux lecteurs de ce magazine une réduction de 30 % sur l'entrée au prochain Mondial du Jeu, soit :
35 F pour 1 journée au lieu de 50 F
N'oubliez pas de vous munir de la présente annonce ou de la revue (Photocopie non acceptée).

La vie des clubs

CASUS Belli
Site Casus
http://www.excelsior.fr/cb/home.html

Versailles

On croyait que Versailles était une petite ville sage et bien comme il faut, mais voilà que... mais oui c'est ça... mon Dieu quelle horreur ! un club de jeu de rôle vient de s'y implanter !
Il ouvrira ses portes tous les samedis à partir de 14 h, à compter du 3 octobre, au centre socioculturel Vauban, 76 rue Champ Lagarde, 78000 Versailles.
On y jouera exclusivement au jeu de rôle, avec toutefois quelques petits extras de bon goût genre Formule Dé.
✆ : 01 39 53 18 95 (Martin).



Le Mée-sur-Seine

Domiciliée près de Melun, l'association *A l'Ombre du Dé* aimerait bien s'agrandir et recherche de nouveaux joueurs.
N'hésitez pas à lui faire signe !
✉ : A l'Ombre du Dé, MJC espace Cordier, 361 avenue du Vercors, 77350 Le Mée-sur-Seine.
✆ : 01 64 10 07 38 (Philippe).

Compiègne

Arcanes & Sortilèges est une toute jeune association qui essaye de faire entendre la bonne parole rôlistique du côté de Compiègne.
Elle dispose de la plupart des jeux existant sur le marché mais n'a pas fait le plein de joueurs.
✉ : Arcanes & Sortilèges, c/o Éric Jonckheree, 85 avenue du Général De Gaulle, 60150 Longueil Annel.
✆ : 03 44 76 35 17.

Ans (Belgique)

La Guilde du vieux Monde est née de la décision d'un groupe de rôlistes de mieux faire connaître leur passion.
Ils pratiquent Warhammer sous toutes ses formes (Bataille, 40.000, JdR), Star Wars, AD&D, Cyberpunk, L'appel de Cthulhu, Kult, JRTM et d'autres.
✉ : La Guilde du Vieux Monde, 14 rue du Président Wilson, 4430 Ans, Belgique.

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ?
Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.
Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39. *Horaires* : samedi de 14 h 30 à 19 h ; le soir à 20 h 30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). *Responsable* : Fabrice Barboni. *Boutique* : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14 h à 19 h. Tél. : 05 56 28 24 32. *Responsable* : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. *Boutique* : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Clermont-Ferrand

Némésis
2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. *Horaires* : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. *Responsable* : Mathilde Gory ; tél. : 04 73 34 15 96.

Dijon

MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 54 65. *Horaires* : samedi de 14 h à 4 h. *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. Péchiéras, 87100 Limoges. *Horaires* : vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. *Responsables* : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. *Boutique* : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15 h ; tél. : 02 43 24 73 85. *Responsable* : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. *Horaires* : 7 jours sur 7 de 14 h à l'aube. *Responsable* : Jeff Beurois. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. *Horaires* : samedi de 14 h à 19 h et de 21 h à 8 h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. *Boutique* : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18 h à 24 h. *Responsable* : Romain Quessinet ; tél. : 01 44 09 99 36.

Belgique

Fédération Belge des Jeux de Simulation
67 rue Dureux, 5001 Belgrade, Belgique ; tél. : 0032 (0)81 74 03 64. *Responsable* : Bernard Baras ; e-mail : bernard.baras@pericles.namur.be. A partir de la FBJS, possibilité d'être orienté vers des clubs dans toute la Belgique.

OFFICIAL Licensed Product TSR

Présentent

Samedi 17 Octobre 1998

DESCARTES EDITEUR

de 10h à 19h - Paris - Porte de Pantin

Le 1ER TROPHÉE DE PARIS

Advanced Dungeons&Dragons®

Centre International de l'Automobile

25 rue Honoré d'Estienne d'Orves
Pantin - Métro Hoche

Dans le cadre de

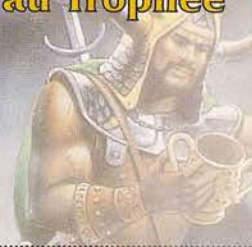
LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE FANTASTIQUE SIMULATION

ATTENTION
NOMBRE DE PLACES LIMITÉ
RENSEIGNEMENTS :
Destination Jeux
01 46 54 47 47

Prix d'entrée pour les participants pré-inscrits **35 F.** (au lieu de 50 F.)

\+

Inscription au Trophée **30 F.**



Visitez notre site web : **http://www.descartes-editeur.com**

© 1998 TSR Inc. Advanced Dungeons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc.
TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bulletin de pré-inscription

à retourner à **DESTINATION JEUX, 32 rue Guy Moquet - 92240 Malakoff**

Je souhaite m'inscrire au **1er Trophée AD&D®** de Paris

Nom.....Prénom.....Âge .....

Adresse .....

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

❑ Joueur ❑ Maître de Jeu

Ci-joint mon règlement de **30 F.** à l'ordre de **Jeux Descartes.**

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

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus — pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Périgueux. *26 septembre.*
En pleine ville, l'association Avalon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique Vampire**. Mordant, non ? ✆ : 05 53 04 28 05 (Vincent).

Bruyères et Montbérault. *26/27 septembre.* Voilà un **grandeur-nature médiéval-fantastique** tout spécialement conçu pour accueillir des joueurs débutants. Alors profitez-en ! ✆ : 01 64 88 33 65. Courriel : MoreauCF@aol.com Site web : http://members.aol.com/MoreauCF/Scylla

Châlon-sur-Saône. *27 septembre.*
Les fans de Formule Dé de la région de Châlon ont à présent leur championnat avec des courses programmées tous les quinze jours environ, entre octobre 98 et juin 99. Lancement du **championnat de Formule Dé** le 27 au Stormbrainer, rue Gloriette à Châlon. ✉ : Les Simuleurs, c/o Cyrille Bernizet, 16 rue des Sorbiers, 71240 Sennecey-le-Grand.

Noyon. *3/4 octobre.* Le Cercle des Liches du Grenier des Légendes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au site des Cinq Piliers. Il y est question d'une petite région isolée où les événements vont se précipiter. ✉ : Office municipal de la jeunesse, Grenier des Légendes, 3-5 rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. ✆ : 01 49 60 25 15.

Les Mureaux. *4 octobre.* Octobre marque le retour des manifestations de jeu de rôle et les Loups de l'Apocalypse ouvrent le feu avec un **tournoi multijeu** sur : AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Star Wars, Cyberpunk et Rêve de Dragon. Démos de Warhammer Bataille. ✉ : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : 01 30 93 99 39.

Triel-sur-Seine. *10/11 octobre.*
V^e^ convention ludique d'Other Planes, avec le samedi : AD&D, Vampire, INS ; et le dimanche : L'appel de Cthulhu, Star Wars, Pendragon. Il y aura aussi du Duke Nukem 3D et une bonne ambiance… ✉ : Other Planes, c/o Olivier Daunas, 7 rue de Pologne, 78500 Conflans St-Honorine. ✆ : 01 39 19 38 36.

Panazol. *10/11 octobre.* Panazol, près de Limoges, organise son deuxième festival **Panazol joue**. Au programme, surtout des jeux traditionnels ou de société, mais on pourra aussi s'affronter sur un circuit géant de Formule Dé, des jeux de stratégie et il y aura du jeu de rôle avec l'association Pana Loisirs. ✉ : Centre d'animation communale, mairie, 87350 Panazol. ✆ : 05 55 06 47 96.

Arras. *11 et 18 octobre.*
Sortilèges 98 est une manifestation de jeux de rôle et de simulation où vous pourrez jouer à : Vampire, Warhammer, Cyberpunk, Deadlands, L'appel de Cthulhu et Magic. Comme cela se passe deux dimanches de suite, vous n'avez aucune excuse pour ne pas y aller. ✉ : L'Assemblée, 59 rue Edouard Branly, 62000 Arras. ✆ : 03 21 55 68 08 (Olivier).

Nanterre. *13 au 18 octobre.*
Les Sentiers de l'Imaginaire est un festival dont l'objectif est de transporter les visiteurs dans des mondes imaginaires. Cette manifestation (qui avait lieu auparavant au Havre) propose donc un joyeux mélange de cinoche fantastique, de BD, de jeux, etc. Avec entre autres l'exposition en avant-première des planches du cycle second de *La quête de l'Oiseau du Temps* avec dédicace de Lidwine, le nouveau dessinateur, le 17 à 14 h ; une autre expo consacrée à la BD *Le vent dans les saules* ; un parcours ludique où il faudra reconnaître différents contes ; un débat sur l'évolution de la fantasy, etc. Tout cela se déroulera à l'université de Nanterre, espace Reverdy. ✉ : Chasseurs de Rêves c/o Mickaël Ivorra, 96 rue Lamarck, 75018 Paris. ✆ : 01 47 29 25 18 ou 01 55 79 08 81. Courriel : ivorra@iname.com

FUTUR

Pantin. *16/17/18 octobre.*
Deuxième édition du **Monde du Jeu**, le salon où il faut aller, parce que spécialement conçu pour nous autres rôlistes. On vous en parle plus dans « Ça bouge ! » p.90.

Saint-Denis. *16/17 octobre.*
Le troisième salon **Ludexpo** est organisé par l'association des ludothèques d'Ile-de-France. Le premier jour est réservé aux professionnels mais le second est ouvert au public. Au menu : 1200 m² de jeux à découvrir, tous types confondus. Ça se passera au 144-146 avenue du Président Wilson, et il est bien dommage que vous soyez déjà tous au Monde du Jeu (voir ci-dessus) parce que sinon, bonne adresse. Enfin, Saint-Denis n'est pas très loin de Pantin… ✉ : Association des Ludothèques en Ile-de-France, 12 rue Martin Bernard, 75013 Paris. ✆ : 01 53 62 06 00.

Blois. *16/17/18 octobre.*
L'association la Porte des Mondes organise un **grandeur-nature historique** dans le cadre du Festival d'histoire de Blois. Il y sera question de guerres de religion et de l'assassinat de l'infâme duc de Guise. Le jeu se déroulera carrément au château de Blois. Prêt de costumes possible. ✉ : La Porte des Mondes, c/o Benjamin Beauge, 12 rue de la Pierre levée, 41190 St-Lubin en Vergonnois. ✆ : 02 54 42 28 61 (Benjamin) ou 02 54 74 19 08 (Jean-Christophe).

Sarreguemines. *17 octobre.*
Les Gardiens du Rêve, vieux club de jeu de rôle (onze ans), organise sa première convention (il était temps) intitulée **Premier Songe** qui se déroulera au foyer culturel. Au programme : L'appel de Cthulhu, AD&D, Warhammer et Star Wars. ✆ : 03 87 95 25 03.

Bruyères et Montbéraut. *23/24/25 octobre.* La Compagnie de la Rose Noire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** avec des barbares hargneux, des orques pas contents et j'en passe. ✉ : La Compagnie de la Rose Noire, 88 bd Schweitzer, 62110 Hénin-Beaumont. ✆ : 03 21 50 65 62.

Périgueux. *23/24/25 octobre.*
Et hop, un petit **grandeur-nature médiéval-fantastique** avant les frimas de l'hiver grâce aux Dragons Célestes dont voici l'adresse : c/o Delpech Heroldy, 28 bis rue Eguillerie, 24000 Périgueux. ✆ : 05 53 09 24 07 ou 02 41 65 60 66.

Clermont-Ferrand. *24/25 octobre.* L'association Némésis organise son **7^e^ forum de jeux de rôle** à la Maison du Peuple (hissez les drapeaux rouges !). Il y aura des tournois de jeu de rôle à thème, mais aussi du Magic, des jeux sur PC, etc. ✉ : Némésis, 2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : 04 73 34 15 96 (Mathilde). Courriel : nemesis@micro-assist.fr

Le Mée-sur-Seine. *24/25 octobre.*
La jeune association A l'ombre du Dé organise une **convention de jeux de rôle et de plateau**. On nous promet qu'il y aura un peu de tout. ✉ : A l'Ombre du Dé, MJC espace Cordier, 361 avenue du Vercors, 77350 Le Mée-sur-Seine. ✆ : 01 64 10 07 38 (Philippe).

Saint-Malo. *24/25 octobre.*
Quai des Bulles est un festival de BD qui accueille de plus en plus d'exposants, et surtout d'auteurs, chaque année. Pour cette édition, le visiteur aura une chance de rencontrer, entre autres : Floch, Gimenez, Jodorowsky, Larcenet, Le Tendre, Rosinski, Schuitten, Tardi, Uderzo, Vatine, etc. Il y aura aussi plein d'expositions et d'animations. ✉ : Association Quai des Bulles, 44 rue M. Vincent, BP 40652, 35406 Saint-Malo Cedex. ✆ : 02 99 40 39 63. Site web : <http://www.perso.wanadoo.fr/quai_des_bulles>

Angers. *30/31 octobre/1^er^ novembre.* Huitième édition d'**Aventura 98**, un salon (gratuit) organisé par différentes associations de la région angevine pour faire découvrir les jeux de simulation au grand public. Vous pourrez y jouer à Magic, Agora, Fief et Courtisans (en compagnie de Philippe Mouchebœuf), Montjoie, Africa 1880, participer au championnat de France de Dixie, prendre part aux 24 heures de Formule Dé, etc. Tout cela se déroulera dans les salles du complexe Lino Ventura à Avrillé. ✉ : Aventura, Philippe Thibault, 73 avenue Jean XXIII, 49000 Angers. ✆ : 02 41 68 12 03.

Compiègne. *31 octobre/1^er^ novembre.* Bien qu'isolée en pleine campagne (le plus proche magasin de jeu de rôle est à 100 km semble-t-il), l'association Arcanes & Sortilèges ne baisse pas les bras et organise avec le club Les Indépendants du Jeu et de la Figurine une bonne petite **convention** où on pourra jouer à AD&D, Shadowrun, Vampire, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Warhammer Bataille, Magic et d'autres jeux encore. Vive eux ! ✉ : Arcanes & Sortilèges, c/o Eric Jonckheree, 85 avenue du Général De Gaulle, 60150 Longueil Annel. ✆ : 03 44 76 35 17.

Bègles. *1^er^/2 novembre.* **VII^e^ tournoi de jeux de rôle** organisé par Les Apprentis du Mage Mahlow (un nom que décidément j'aime beaucoup). Au programme : L'appel de Cthulhu, Warhammer, Ambre, Deadlands, Nephilim, Rêve de Dragon, Vampire, Cyberpunk, Hawkmoon et des démos de jeux avec figurines. ✉ : Les Apprentis du Mage Mahlow, 15 rue Joliot Curie, 33130 Bègles. ✆ : 05 56 85 62 32.

Cavaillon. *7/8 novembre.*
Et un **tournoi de jeu de rôle**, un, comiquement appelé *La première quête du melon*. Ça se passera salle Chastan et vous pourrez jouer à : AD&D, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Shadowrun, Hawkmoon, Warhammer, Vampire, INS/MV. Attention : le nombre de participants est limité ! ✉ : Le Royaume de Jade, MJC, 157 avenue du Général De Gaulle, BP 40, 84301 Cavaillon Cedex. ✆ : 04 90 76 62 68 (Fabrice) ou 04 90 76 19 96 (Jean-Christophe). Courriel : lesagejc@club-internet.fr

Paris. *20/21/22 novembre.* Dans le cadre du festival de SF **Visions du futur** se déroulera, surprise surprise, une manifestation de jeu de rôle. On pourra jouer à AD&D, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Deadlands, Mage, Nephilim, Polaris, Shadowrun, Star Wars, Vampire, etc. Tout cela est organisé par les Créateurs de rêves de Montmartre et le club Présences d'Esprits. ✉ : Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. ✆ : 01 42 62 12 12.

Limoges. *12/13 décembre.*
XIV^e^ Salon du jeu de rôle et de simulation avec en priorité des initiations, la découverte de nouveaux jeux et la présence d'auteurs. Attraction spéciale : un Oh les nains ! géant avec de vrais nains de jardin. ✉ : La Compagnie Grise, 44 rue René Péchiéras, 87100 Limoges. ✆ : 05 55 37 63 61.

Montévrain. *19 décembre.*
Les associations Olympia et Le Centaure organisent un **tournoi de Magic**. C'est bien, mais de quel type ? ✉ : Olympia, c/o Cyril Loviton, 20 rue de Bicheret, 77144 Montévrain. ✆ : 06 81 09 85 86.

CÔTÉ JARDIN

Italie. *24 au 27 septembre.*
C'est à Modène que se tiendra la plus importante convention de jeu italienne, **Mod Con**. Au programme : AD&D, Vampire, JRTM, Warhammer, Magic, et plein d'autres jeux plus des invités. ✆ : (39) 335 660 49 65 (Marcell).

Belgique. *25/26/27 septembre.*
Retour de la Guilde des Fines Lames pour la quinzième convention **Ludoforum**, toujours au domaine de la Ferme à Embourg. Au programme, des rondes sur trois époques et six jeux différents. Tournoi méd-fan : AD&D, Warhammer, Elric, Vampire AdT, Earthdawn, Dark Earth (!). Contemporain : L'appel de Cthulhu, Maléfices, INS/MV, Nephilim, Vampire, Conspirations. SF : Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII, Cyberpunk et deux autres JdR. Il y aura en plus des tournois Star Wars JCC, Warhammer 40.000, Zargos, Formule Dé, Credo et une murder party contemporaine. ✉ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ✆ : (00 32) 95 10 59 76.

Belgique. *25/26/27 septembre.*
Grandeur-nature d'horreur contemporaine organisé à l'abbaye de Val Dieu. Les religieux sont au courant pour cette histoire d'antéchrist, là ? (je plaisante…). ✉ : Le Monde Oublié, rue Dieudonné (décidément !), Salme 75, 4000 Liège, Belgique. ✆ : (00 32) 42 52 31 17 (Xavier) ou (00 32) 95 22 02 34 (Cédric). Courriel : step.up@skynet.be ou blondin@ii-mel.com

Belgique. *26 septembre.* **La coupe multijeu de Tournai** comptera pour le championnat de Belgique multijeu (finales les 19 et 20 décembre). A Tournai il vous faudra choisir entre trois jeux parmi une vingtaine proposés :

Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

Colons de Katäne, Monopoly, Quoridor, etc. ✉ : Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique.
✆ : (32) 81 74 03 64. Courriel : bernard.baras@pericles.namur.be

Belgique. *31 octobre/1er novembre.* **3e rencontre de la Guilde du Tumulus** à Ans près de Liège. Avec : Warhammer 40.000, Warhammer Bataille, Star Wars JCC, des démos de Warzone et Gorkamorka, un concours de figurines peintes et une brocante de jeux d'occasion. ✉ : La Guilde du Tumulus, rue de la Résistance 85, 4350 Remicourt. ✆ : (00 32) 19 32 47 02 (Geoffrey) ou (00 32) 42 50 43 17 (Laurent). Courriel : geoffrey.stas@skynet.be

Belgique. *8 novembre.* **Coupe multijeu d'Eeklo** qui comptera pour le championnat de Belgique multijeu (jeux de plateau). Pour néerlandophones et francophones. ✉ : Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. ✆ : (00 32) 81 74 03 64. Courriel : Bernard.Baras@village.uunet.be

Suisse. *14/15 novembre.* Dixième édition de la **Convention romande de jeux de simulation** qui se tiendra au château d'Yverdon-les-Bains. On nous signale qu'il y a plein d'hôtels pas chers dans le coin, que l'ambiance sera très Années folles, qu'on pourra jouer à plein de choses et que donc il faut venir nombreux. Bin voilà, suffisait de le dire. ✉ : Action Ludique, CP 45, 1400 Yverdon-les-Bains, Suisse. Courriel : dolivo@bluewin.ch

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (courriel : 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).

Prochains numéros de Casus Jaune :
25 novembre (n° 117)
28 janvier 1999 (n° 118)

Date limite de réception des annonces de manifestations :
26 octobre pour le n° 117,
28 décembre pour le n° 118.

Salut les zineux !

Votre « professionnalisation » devient de plus en plus évidente. C'est pourquoi je vous lance un défi pour l'an 2000 : concevoir tous ensemble un « sourcebook » basé sur un grand classique de la littérature méd-fan anglo-saxonne : la série des *Chroniques de Majipoor* de Robert Silverberg (Livre de Poche). Question nouvelles, scénars, background fouillé et zolis dessins, vous avez largement de quoi faire… Si vous osez relever le gant, faites-le moi savoir. J'indiquerai dans cette rubrique les zines qui se lancent dans l'aventure, vous permettant ainsi de prendre contact les uns avec les autres. A vous de jouer…

Grimoire vs Labyrinthe : le résultat

Le match concernant les hors-série *Sartosa* (voir CB n° 117) n'a finalement pas eu lieu. En effet, comment comparer objectivement une Roll Royce (*Grimoire*, voir notre Coup d'œil p. 14) et une Coccinelle (*Labyrinthe*) ? Reste que d'un point de vue « zinesque », *Labyrinthe* propose un excellent boulot facilement adaptable aux jeux méd-fan. Pour 20 F + 2 timbres, c'est l'achat indispensable de la rentrée ! S. Peterson, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice.

Les chouchous

● **L'aiguillier** (n° 3, 80 p.,30 F + 20 F). François-Xavier Guillois, 19 rue des Écoles, 92330 Sceaux. Le zine d'Ambre. Magistralement écrit, avec notamment la suite du long journal-campagne d'Yyran. Quand les littéraires se mettent au jeu de rôle, ça fait mal ! Mais moins bien écrit que *Le Fayot*.

● **Terres de brumes** (n° 4, 30 F). Stéphane. Biarez, 6 rue Voltaire, 10000 Troyes. Excellent avec un gros morceau JRTM/Rolemaster, du Warhammer et de L'appel de Cthulhu. Mais moins bien maquetté que *Le Fayot*.

Les autres

● **Fumble !** (n° 74 et 75, 26 p. ; 1,25 $). Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2. Une valeur sûre, tout comme *Le Fayot*…

● **Vents des rêves** (n° 21, 38 p., 24 F). Rêveries Angevines, 9 impasse du Puits Rond, 49100 Angers. Toujours de bonnes nouvelles. *Le Fayot* n'est pas « à suivre », lui…

● **Mantis** (n° 2, 16 p., 10 F). J. Alain, 12 rue des Passereaux, 91130 Ris-Orangis. Netrunner, le jeu de cartes. J'entrave toujours que dalle aux images « Vache qui Rit », mais c'est super sérieux… moins que *Le Fayot*.

● **Vampire Dark News** (n° 14, 40 p., 30 F). S. Armirail, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois-Peret. Spécial « Chasseurs de vampires » avec un super manuel du chasseur, une très belle BD et l'actu des Grandes Dents. Mais *Le Fayot* suce plus fort…

● **L'auberge du Cochon volant** (n° 1, 28 p., 10 F). S. Mérillon, 14 rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. Scénars Rêve de Dragon, Chimères et Shadowrun. Décollage tranquille. Vole moins haut que *Le Fayot*.

● **Franc-rêveur** (n° 10, 42 p., 30 F). Dominique Figuet, 15 rue Matussière, 38100 Grenoble. Le généraliste par excellence, avec un très bon scénar Nephilim et un début de polémique sur Guildes. Mais *Le Fayot* fait plus rêver.

● **Beludis** (n° 3 et 4, 28 p., 7 F). Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique. Du Star Trek (chronologie et scénar) et plein de petits trucs. Mais *Le Fayot* est plus beau.

● **Alterazine** (n° 6, 12 p., 25 F/an). G. Bertino, 5 rue St-Charles, 69003 Lyon. Calendrier GN et patron d'un costume de troubadour. *Le Fayot* s'adapte aussi en GN.

● **La lettre de la Guilde** (n° 12, 4 p., 5 F). MJC La Paillette, rue du Pré de Bris, BP 3806, 35000 Rennes Cedex. La bible du joueur armoricain. *Le Fayot* est aussi dispo en breton…

● **Silence** (n° 1, 23 p., 15 F). Silence, 19 rue du Soleil, 33000 Bordeaux. Le plus hermétique. Silence est un conteur qui « allume sévère » sa profession. A part ça, il a une approche du JdR plutôt intéressante et propose « Konth, un JdR dans l'univers des contes ». A lire, mais après *Le Fayot*…

● **Tinkle bavard** (n° 46, 30 p., 20 F). M. Wiesmann, 8c chemin des Tattes, 1222 Vésenaz, Suisse. Un « classique » avec des scénars James Bond, Ars Magica, Shadowrun et des aides de jeu Cyberpunk et Mage. Mais *Le Fayot* cause plus.

● **Génériques** (n° 15, 32 p., 20 F). Fédération française de GN, 89 rue Pouchet, 75017 Paris. Les rédacteurs font sécession de la Fédé. A part ça, toute l'actu du GN et plein d'infos utiles autour d'une table de jeu… Le *Fayot II* bientôt en GN.

● **Vopaliec SF** (n° 176, 50 p., abonnement de 140 F). Association Vopaliec SF, 146 rue de la Barre, 49000 Angers. JPC et Diplo. Mais *Le Fayot* se joue aussi par correspondance…

Le Fayot

Il l'a fait ! Beauf Ier m'a envoyé un zine unique à tirage limité (1 exemplaire !) avec LE scénar Raôul plus l'aide de jeu qui va bien avec. Et croyez-moi, le tout atteint un tel niveau de chiottes que c'en est de l'Art. Il gagne donc un magnifique décapsuleur mithril en PVC galvanisé inoxydable offert par notre sponsor Burpsbraü, « la canette de ceux qu'en ont ! »… et comme annoncé dans CB n° 114 un coup d'encensoir dithyrambique, complaisant et totalement amoral. Mais il est quand même moins pétaradant que *Le Fayot*.

BACK STAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs et humeurs : et quand vous lisez ça, vous sentez quelque chose ?

par Iago S.

Chaosium tombe les masques

Le jeu de cartes *Mythos* a été un flop qui a bien failli entraîner son éditeur, Chaosium, dans les profondeurs abyssales de R'lyeh. Pour achever sa convalescence, le vénérable éditeur californien est obligé de se couper des tentacules : le premier est *Pendragon*, dont les droits ont été cédés à un nouvel éditeur créé pour l'occasion : Green Knights. Chaosium cherche à réaliser la même opération pour deux autres de ses jeux : *Elric!* et *Hawkmoon*, pour lesquels il ne faut plus guère s'attendre à des nouveautés. Quant à la version américaine de Nephilim, elle est en coma dépassé. Il ne reste donc quasiment plus au catalogue Chaosium que *Call of Cthulhu*. C'est ce qu'on appelle un recentrage draconien, ou une opération de survie, question de point de vue.

Véto ès dragons

La thèse la plus originale dont j'ai entendu parler depuis celle de notre collaborateur Bruno Faidutti sur les licornes a été soutenue il y a un an par un étudiant de l'école vétérinaire de Lyon : « Biologie et écologie d'un animal fantastique : le dragon. » On y apprend tout sur les cycles des dragons, leur sang magique, les échanges gazeux avec le milieu extérieur, la pathologie draconique, etc. Un ouvrage savant et remarquable, signé Daniel Chal, qu'on dirait sorti de Château Falkenstein.

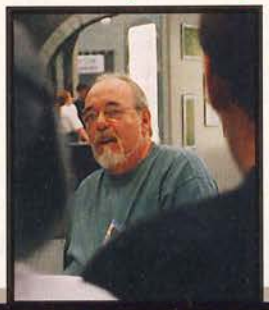
EARTHTWILIGHT

Fasa a fait ses comptes et conclu que, par rapport à *Shadowrun* et surtout *Battletech*, eh bien *Earthdawn* c'était bof ! A peine rentable, voire déficitaire. Verdict : out ! Fasa cherche un repreneur pour la gamme mais s'il n'en trouve pas, ce sera purement et simplement la fin d'*Earthdawn*.
Pour relancer la machine, Fasa compte sur un jeu avec figurines (encore un !) qui paraîtra début 99. Pour donner un maximum de chances à son nouveau jeu, l'éditeur de Chicago a racheté le fabriquant de figurines Ral Partha. Après tout, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même.

Hasbrouzoufs

Hasbro, vous connaissez ? Non ? En réalité vous connaissez très bien, mais peut-être pas sous ce nom : Hasbro est le géant mondial du jeu et il possède des marques comme MB ou Parker. *Monopoly* c'est lui, *Trivial Pursuit* aussi, et une tripotée d'autres jeux dans le même genre. Vous situez mieux la bête ? Bien. Alors pourquoi je vous parle d'une boîte qui n'a pas grand-chose à voir avec notre hobby ? Parce qu'Hasbro vient de racheter Avalon Hill pour six millions de dollars.

Ce qui intéresse l'ogre, qui doit nourrir son département interactif créé il y a deux ans, ce sont les versions informatiques des jeux d'AH. L'avenir des jeux de plateau « traditionnels », ces jeux merveilleux que sont *Diplomatie*, *Dune*, *Civilization* et leurs petits frères, est des plus sombres. Quant au magazine *The General* et aux produits en développement comme *RuneQuest : Slayers*, ils sont abandonnés. Dans la foulée d'AH, Hasbro a aussi racheté, pour 70 millions de brouzoufs verts, l'éditeur de jeux vidéo Microprose. Ce qu'il y a de bien quand on est une grosse corpo, c'est que même quand on se positionne tardivement sur un marché, on peut s'acheter une place au soleil…



May the Fric be with you

L'été est passé, où en est West End Games ?
Apparemment, pas beaucoup plus loin que la dernière fois qu'on vous en a parlé (voir CB n° 115). C'est-à-dire toujours dans le trou noir, mais avec quelques nuances (de gris foncé). Pour commencer, WEG n'a pas complètement disparu : une disposition de la loi américaine (une sorte de dépôt de bilan) lui permet de continuer à exister malgré des dettes écrasantes, puisqu'elles sont estimées à un bon million de dollars.
Ce qui fait beaucoup pour une boîte qui ne réalise un chiffre d'affaires annuel que de deux millions… Mais, techniquement, WEG existe encore et est très occupée à vendre ses stocks et à chercher de l'argent frais pour se renflouer.
Scott Palter, le proprio, négocie actuellement avec Lucasfilm pour conserver la licence *Star Wars*, mais il ne s'accorde lui-même que 30 % de chances de réussite. Deux autres boîtes sont intéressées par un rachat partiel ou total, dont Decipher, l'éditeur du jeu de cartes *Star Wars*. L'identité de l'autre boîte n'est pas connue, mais il semble que Wizards of the Coast ne soit pas sur le coup.

C'EST QUI QUI DIT QUI Y'EST !

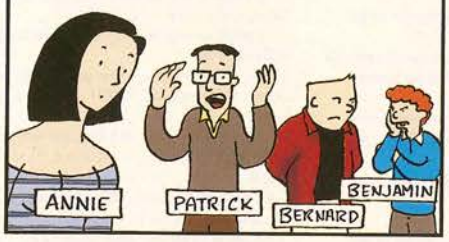
Déclaration de papy Gygax dans *Dragon* US n° 248 : « Les démons et les diables sont nécessaires à Oerth* et pourquoi pas des PJ assassins aussi. De toute façon, ceux qui s'opposent à de tels concepts n'achètent pas de jeux de rôle. De la même façon, il est urgent d'ignorer ceux qui veulent mettre l'emphase sur le « storytelling » ou le « roleplaying » (comprendre : les bavasseries chiantes et les mises en scène prises de tête). L'action est difficile à créer, alors que même un MJ modérément doué est capable de mettre en place des occasions de roleplaying. »

* *Le monde de Greyhawk, NDLR.*

Les Irrécupérables

texte : mehdi
dessin : christopher

Annie l'indécise



Petites annonces

ACHATS

— **Urgent!** Achète **règles du jeu du wargame Siege of Jerusalem (Avallon Hill 1990)**. Walter le soir au : 02 97 83 54 98 **(56100 Lorient)**.
— Achète **lot cartes Kabal (lot ou unité)**. Envoyer liste à V. Bara – 7 rue Philippe de Girard – **80000 Amiens**.
— Ach. **jeu, plateau, rôle, ancien RdD, Leg. Celtiques, wargame à prix intéressant**. Olivier Cardot – 1 rue de la Tourelle – **02240 Villiers-le-Sec**.
— Achète **les premières figurines Citadel socle plomb 80/85**. Tewfik – 20 rue des Jardins – **34830 Clapiers**. Tél. 04 67 59 16 59.
— Ach. **figurines Citadel boîtes Warriors Knights Chaos/Law 84/85**. Éch. **sup. Maléfices/Torg/Ars Magica/Guetapens**. Tél. David : 03 27 43 41 50.
— Ach. **ext. pour Space Hulk 1re éd. : Campaigns**. Sylvain Sorel – 31A av. Division Leclerc – **50200 Coutances**. Tél. 02 33 07 94 00.
— Ach. **cartes Intervention Divine, Gurps Espace, Warhammer vf, Loup Garou, Scriptarium Veritas, Pendragon**. Tél. 05 61 90 44 87.
— Achète **Kult RPG (vo) + Kult JdC à collectionner (vf)**. Johan au : 01 46 70 93 21.
— Recherche **exemplaire complet ou règles du jeu Ascension**. Vends **JdPs et wargames**. Cyrille au : 03 44 54 69 50.
— Ach. **petit px décors Grendel non peints**. Envoyez liste à Manu Nicolas – 59 impasse Edouard Brabkt – **33470 Gujan-Mestras**.

CLUBS

— Bienvenue sur **Les Sentiers d'Arcadie. JdR/Wargames/Cartes ; bonne ambiance/Cadre sympa**. Franck au : 01 34 64 98 65 **(Pontoise 95)**.
— Club du **Doc Master propose scénars, conseils, aides, parties pour Joueurs/MJ AD&D, INS/MV, HG**. Écrire à M. F. Chatriot – 87 bd de Picpus – **75012 Paris**.
— **À l'Ombre du Dé organise week-end JdR et jeux de plateau les 24 et 25 oct.** Contacter Philippe au : 01 64 10 07 38 (répondeur).
— **Errost, jeune assoc. prête à accueillir tous joueurs, joueuses. Si + 20 ans,** nous appeler au : 01 40 34 36 59 **(Paris et sa région)**.
— Cherche **personnes sur Cambrai/Caudry pour création d'un club Star Wars**. Contactez moi au : 06 86 90 12 91 **(59)**.
— **Les Elfes de Lugdunum vous accueillent à Lyon. Jeux de rôle, de plateaux, Demonworld...** Tél. Bruno au : 04 78 34 63 90 **(69)**.
— **Rencontre des Mondes** cherche **joueurs/MJ + 18 ans, fun sur Champigny. Gros Bills OK, Philippe pas OK**. Tél. Frédéric : 01 45 76 05 78 **(94)**.
— Cherche **joueurs/euses pour club sur Charleville ou Givet. Plateau et Go principalement.** Président de Stratagème : Denis au : 03 24 33 32 21 **(08)**.
— **Les Tisseurs de Légendes : dès le 03/10, chaque samedi à 14h au CSC Vauban à Versailles**. Demander Martin au : 01 39 53 18 95 **(78)**.

PARTENAIRES

— Recherche **joueurs sur Strasbourg, Metz ou Lyon (AD&D, JRTM, SdA...)**. Tél. le soir à Christophe ou Ines au : 03 88 40 18 80.
— Recherche **part. (ou petits groupes sympas) adultes pour JdP le week-end, grand choix**. Tél. 022 344 03 38 **(Genève)**.
— **Joueur novice** cherche **PJ/MJ pour Dark Earth sur Beaune, cherche aussi scénars**. Mathieu Trivulce au : 03 80 22 70 01 **(21)**.
— Cherche **rôlistes (PJ/MJ) pour Vampire (D.A.) surtout et autres,** sur **Paris et alentours**. Demander Laurent à : 01 64 68 65 07 (répondeur).
— Cherche **joueurs de Warhammer Battle dans le 77 et alentours**. Demander Frédéric au : 01 64 62 06 43.
— **MJ/Joueur à l'esprit ouvert** cherche **rôlistes dans le 95 (Gros Bills s'abstenir)**. Tél. Marc entre 18 et 21 h au : 01 30 31 07 46.
— Ch. **joueurs/ses pour tous JdR +20 ans sur Paris, club peut me contacter**. Tél. Éric : 01 45 79 21 68 ou 06 14 26 37 92 **(75)**.
— Cherchons **joueurs/ses + MJ sur Rueil et alentours**. Pascal ou Céline : 01 47 14 93 56 ou 06 11 97 23 36 **(92500 Rueil-Malmaison)**.
— Recherche **MJ et joueurs sur Bar-le-Duc + adversaires à Confrontation pour jouer en semaine**. Tél. en soirée David au : 06 61 74 51 93 **(55)**.
— **MJ** cherche **joueurs(euses) 18 ans & plus, motivés pour scénarios sur Albi & env. durant w.end & vacances**. Tél. au : 05 63 54 52 00 **(81)**.
— **MJ et joueur** cherche **partenaires motivés pour JdR sur Moulins et les environs.** Tél. à Jean-Michel au : 06 81 66 93 18 **(03)**.
— Cherche **partenaires MJ/PJ pour parties hebdomadaires de Rêve de Dragon**. Frédéric au : 01 47 00 00 43 **(Paris)**.

DIVERS

— **Je peins toutes vos figurines, échantillon sur simple demande**. Laurent au : 05 61 87 86 11.
— Donne **cours d'elfique (haut et gris) ; écriture elf, cours d'adûnaic (numenoréen) en groupe ou individuel (annonce sérieuse)**. Tél. 01 30 76 23 26.
— **La Malavita JpC sur la mafia.** Pour renseignement écrire à CDMP Jérémy – 2 rue Mare aux Carats – **78180 Montigny.** Tél. 06 56 02 52 09.
— **Maillot Jaune JpC sur le cyclisme.** Pour commander écrire à Maximusland – 35 rue Guenegaud – **75006 Paris**. Tél. 01 46 33 96 87.
— **Nouveau JpC dans univers post-apocalyptique ch. aussi dessinateur bénévole.** Pour + info écrire à Voina – 13 rue Louis XIV – **64700 Hendaye**.

ÉCHANGES

— Éch./Vds **cartes Spellfire & Les Sorciers ttes séries + rech. joueurs Spellfire sur Paris**. Mathias au : 01 53 69 08 77.
— Éch., vds **cartes Spellfire ttes séries**. Vds **série Dracono 250 F**. Lamotte Stéphane – 4 rue Carême Prenant – **95100 Argenteuil**.
— Éch./Vds **cartes L5R, METW, Star Wars, Dune. Vds lots et collecs X-Files, Guardians, Battletech, Shadowrun, Star Trek**. Tél. 01 44 23 93 79.
— Éch./Vds/Ach. **METW DM Lyd. E. propo car. rar. : Anneau Uniq Frodo vo Gala. ; cher. : vo Saur Assassins Nui Mor. Nazg St Scont** Michaël : 06 61 84 28 74.

VENTES

— Vds **Vampire + Guide des Joueurs VTM + Livre de Clan Malkavian + Loup-Garou**. Demander David ou Maxime au : 03 27 30 43 90.
— Vds **Mage vf + Guide des Omb. + Progéniteurs + Horizon vo, b. état, le tout 400 F**. Tél. 06 60 76 25 42.
— Vds **fig. Demonworld orc peintes, Empire elf non peintes, fig. Wh. Battle Bretonnien : lézard sur grappe tte neuve**. Tél. à J-Claude : 01 47 68 54 34.
— Vds **AdC + Blood + Hawk. + Vamp. + Garou + Mage + RdD + Rifts + Warham. + nbx JdR**. Guy au : 02 47 93 07 60.
— Vds **Chill : 50 F, Necromunda + Outlanders : 200 F, Les Ailes de la Gloire : 60 F, Léviathan : 50 F**. Demander Emmanuel au : 03 27 45 90 88.
— Vds **Megatraveller, Toon + ext., Scales + ext., Paranoïa 1+2, Ars Magica + ext., Ravenloft, Monstrous Compendium + ext. + CB + J&S...** Frank au : 03 80 53 69 43.
— Vds **Polaris + écran flambants neufs 250 F**. Demander Damien en semaine après 21 h au : 04 78 64 56 07.
— Vds **JdR et jeux de plateau. Prix intéressants**. Tél. 02 98 46 20 83 **(Dép. 29)**.
— Cède **à bas prix Ambre + Tarot et Deadlands neufs**. Sébastien Hannedouche : 03 27 43 06 44 ou : grand-seb@hotmail.com
— Vds **Epic 40 000 + nb. fig. SM & Orks, état neuf, valeur 1 100 F vendu 600 F franco**. Tél. Arnaud après 19 h au : 01 46 56 23 46.
— Vds **AdC, Ars Mag., Elric, INS/MV, RM + sup., wargames, jeux divers**. Stéphane au : 04 67 06 96 23.
— **Prix sacrifié sur JdR (007, Star Wars, JRTM, RQ, Hawkmoon...), wargames, boardgames, revues et comix Conan**. Laurent : 03 83 24 15 80.
— Vds **nbx jeux (dont plusieurs solos) & revues**. Liste contre enveloppe timbrée à Ch. Simon – 9 rés. St-Léonard-Kreven – **56270 Ploemeur**.
— **Super affaire!** Vends **collec. complète Fallen Empires + 20 rares (City of Solitude, Mana Vortex...) bien cotées 500 F**. Tél. au : 02 40 98 01 60.
— Vds **Wh. armées orques et gobelins**. Tél. en soirée à Vincent au : 04 94 48 16 17.
— Vds **JdR : SW + sup., JB007 + sup., Heavy Metal, Pendragon, Maléfices. JdP : Car Wars + sup.** Tél. 06 60 23 15 92.
— Vds **figs Wh.40K : Spaces Marines Eldar Chaos** ork **non peint**. Tél. Marc au : 01 48 54 22 03 ou 06 80 71 07 88.
— Vds **Nightprowler 150 F, Changeling 1er éd. vo 100 F, Empires & Dynasties + 3 sup. 350 F, tout Streetfighter 350 F**. Thomas au : 01 43 42 46 81 (Répondeur).
— Vds **cartes X-Files + Livre de Règles du JdR Mutant Chronicles**. Tél. Nix au : 02 97 47 71 50.
— Vds **collectors AD&D 1re édition en vo (modules et livres)**. Olivier au : 01 46 54 51 50.
— Vds **nbres règles + ext. de Star Wars, JRTM, Rolemaster, D&D + les 10 premiers Dragon mag. + nbrx Casus + livres de SF**. Théoden au : 02 54 43 55 13.
— Vds **n° 1 Dragon magazine + lots cartes SdA : LS, Star Trek. Le tout état neuf**. Benoît au : 03 80 61 31 38 **(21700)**.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 116
Parution n° 117 : 25 novembre 98. Date limite : 3 novembre 98.

Classement
☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

CASUS BELLI n° 116. Octobre-novembre 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 : 4e trimestre 1998. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1998. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Rubrique Métalliques : Philippe Simon (texte), Bruno de Grimouard (photo), Bruno de Grimouard, Philippe Simon (peinture). Illustrateurs : Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, David Cochard, Coucho, Cyrille Daujean, Christophe Fernandez, Stéphane Levallois, Christopher Longé, Patrick Mallet. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Nella Maffei. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif 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 ; Le Livre des Cinq Anneaux est édité par Siroz sous licence Alderac ; Vampire: L'âge des ténèbres est édité par Hexagonal sous licence White Wolf ; Shaan est édité par Halloween Concept. 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.

Frappez à la Bonne Porte

Jeux DESCARTES

Lyon

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 - Tel 01.64.97.81.74
92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35

Province

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie Tél. 04.90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
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
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven Tél. 02.98.44.25.30
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras Tél. 02.31.85.93.70 - Tél. 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé Tél. 02.33.01.21.15
63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt Tél. 02.32.31.04.41
38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat Tél. 04.76.87.93.81
53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix Tél. 02.43.56.54.22
76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue Tél. 02.35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 02.43.43.80.54
59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 04.78.37.75.94
13006 MARSEILLE - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - LA MAISON D'ELENDIL, 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
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62
64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Etape Tél. 03.26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils Tél. 02.99.31.09.97
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-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81
10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

Europe et Canada

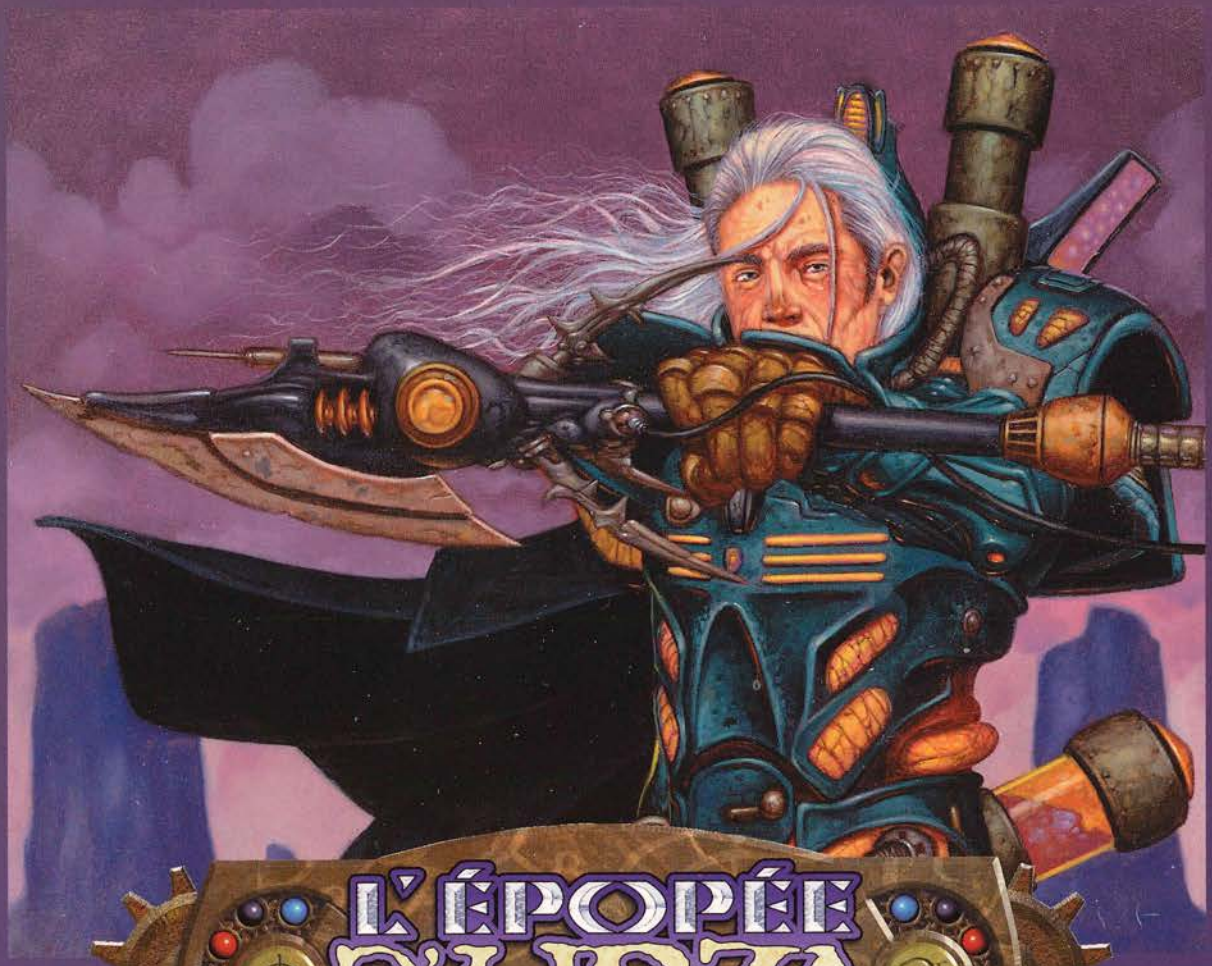
BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS -Tél. 00.1.(514).499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 00.41.22.734.25.76

DESCARTES RELAIS

+ de 50 boutiques à votre service

Visitez notre site web : http://www.descartes-editeur.com

URZA T'ATTEND.
N'ATTENDS PAS.



L'ÉPOPÉE D'URZA

Dans L'Epopée d'Urza™,
la guerre fratricide opposant
Mishra et Urza atteint son point critique !

- 350 nouvelles cartes **Magic: L'Assemblée®**,
- des capacités de jeu originales, comme Recyclage et Echo, ainsi que deux nouvelles formes d'enchantement,
- disponible en **starters* de 75 cartes**, en boosters**de 15 cartes, et en paquets préconstruits de 60 cartes (4 différents).

À découvrir début octobre.

Wizards OF THE COAST®

Wizards of the Coast, France – BP 103 – 94222 Charenton Cedex
Tél. : 01.43.96.35.65 Fax : 01.43.96.52.53
www.wizards.be 3615 WIZARDS (1,29 F la minute)

MAGIC L'Assemblée®

* Starter : paquet de base - ** Booster : pochette-recharge. WIZARDS OF THE COAST, **Magic : L'Assemblée** et *L'Epopée d'Urza* sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Illustration de rk post. © 1998 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.