

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

La vie d'un jeu

Du prototype à la vitrine

Nouvelle guerre du plomb

Quel jeu choisir ?



**Descente
underground :
tunnels &
souterrains**



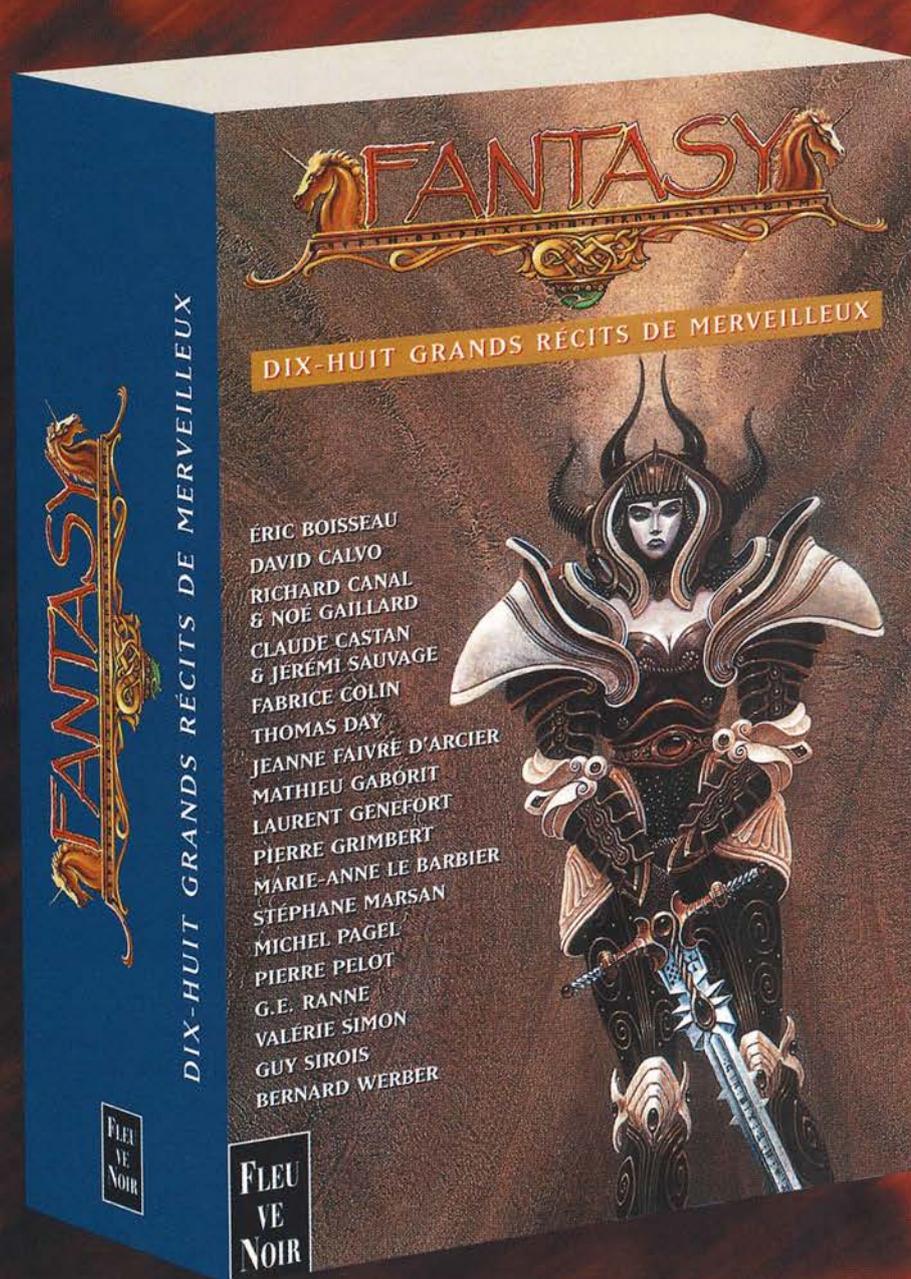
n° 117 • décembre 98-janvier 99



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

Pour Noël : les 5 meilleurs jeux de société.
Nos scénarios : Vampire, Warhammer, Dark Earth,
Polaris et un Grand Écran AD&D dans Paorn.

18 récits inédits de fantasy de Bernard Werber à Pierre Pelot



FLEU
VE
NOIR

Parution le 12 novembre - 476 pages - 72 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 faites 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 - 75303 Paris cedex 13.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

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

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.



Figurines fournies non peintes

© 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.

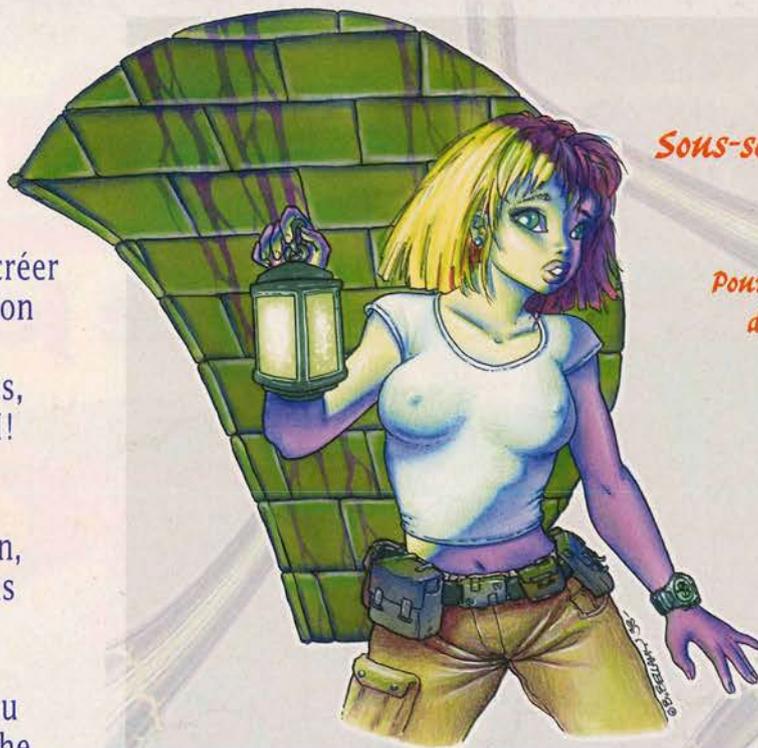
Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 Informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Courant octobre, le forum Internet de *Casus* a vu rebondir un sujet dans l'air : cela vaut-il le coup de créer son propre jeu, vu la profusion des jeux déjà disponibles ? Pour beaucoup d'intervenants, la réponse évidente était OUI ! Qu'il s'agisse d'adapter des règles existantes à une campagne de création maison, du plaisir de mettre les mains dans le moteur, ou de créer un système associé à un jeu sur un thème original, la tribu des joyeux bricoleurs ne pêche pas par excès de conformisme. Accessoirement, il ressort qu'Internet offre, pour qui ne compte pas ses heures de travail, la possibilité de diffuser, même à petite échelle, un jeu au thème trop original* pour entrer dans le programme des éditeurs en place, déjà bien occupés à faire vivre leurs gammes existantes.

Car donner vie à un jeu n'est pas simple, le faire durer encore moins. Les mécanismes de la création et de la publication restent d'ailleurs fort mystérieux pour beaucoup. C'est ce sujet que nous avons choisi d'éclairer, tout en inaugurant un nouveau format d'article destiné à aller au fond des choses. Rendez-vous pages 76 à 80.

DGx

* C'est le cas de « Te deum pour un massacre », voir page 22.



Sous-sols et souterrains !

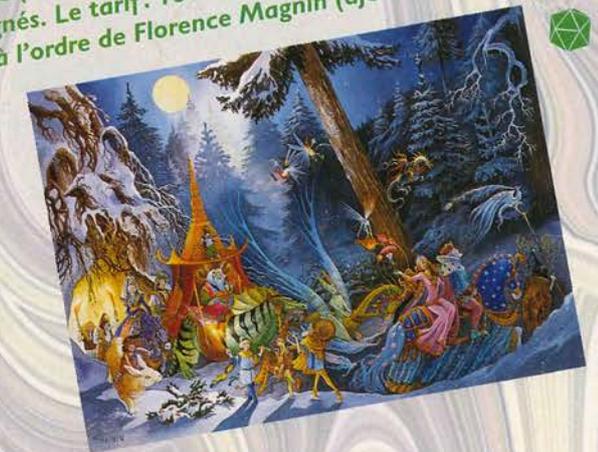
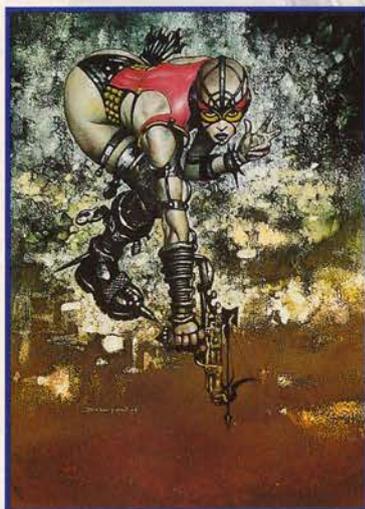
Il y a de la vie qui fuit
la lumière du soleil.
Pour rendre vos explorations
de tunnels et souterrains
plus réalistes,
suivez Didier Guiserix
notre guide !
Page 68.

Le futur Léo Malet ?

Notre Roland C. Wagner à nous a été récompensé par le Grand Prix de l'imaginaire pour sa série des *Futurs mystères de Paris*. On y suit Tem, détective privé au pouvoir psi de discrétion, et qui est bien évidemment mêlé à force meurtres (un comble dans un monde où le crime de sang n'est plus censé exister). La série est rééditée en grand format au Fleuve Noir.

Ding dong, c'est Noël chez Florence Magnin

La talentueuse Florence Magnin vous propose une version luxe d'un dessin jadis publié dans *Casus Belli*. Si vous aussi vous trouvez ce dessin magnifique et que vous voulez vous le procurer, écrivez à Michaël Brack, 65 rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine. Le « poster » est sur papier couché 250g et existe en deux tailles : grand (50x70 cm, limité à 300 ex.) et moyen (30x40 cm). Tous sont signés. Le tarif : 180 F le grand modèle, 80 F le moyen ; chèques à l'ordre de Florence Magnin (ajoutez 30 F de port).



LES FILLES DE BOLTON

Connu des joueurs de *Vampire* (JdR et JCC), de *Dark Ages* (le JCC) et des amateurs de BD « gothique », Bolton propose un recueil d'illustration au thème féminin...
Disponible chez Halloween Concept.

❖ Critiques & actualités

- 16 ▶ En bref: **Les Coups d'œil du Critik.**
- 24 ▶ Figurines: **Les jeux de figurines au banc d'essai, 1^{er} volet!**
- 30 ▶ Jeu de rôle: **Deux campagnes en duel, AD&D contre AdC!**
- 32 ▶ Noël bientôt: **Cinq jeux ultimes, pour se faire plaisir.**
- 72 ▶ Concours: **L'Orzizhéna (IV), la dernière étape.**
- 76 ▶ Magazine: **Du prototype à la vitrine, la vie d'un jeu.**

🎲 Aides de jeu

- 68 ▶ Atmosphère: **Sous-sols, tunnels et souterrains.**

❖ Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **Warhammer JdRF : La guerre de la bière**
Court Métrage, facile, pour 4 à 5 personnages débutants, des joueurs de tous niveaux et un meneur de jeu peu expérimenté.
- 40 ▶ **Polaris : Corail**
Court Métrage, difficulté moyenne, un scénario pour découvrir la seconde édition de « Polaris ». Conviendra aussi bien aux novices qu'aux vieux briscards.
- 44 ▶ **Vampire - La Mascarade : Chic-héroïne**
Court Métrage, difficile, un scénario avec de vrais morceaux de Versace dedans. Pour joueurs, personnages et meneurs de jeu raisonnablement expérimentés. « Los Angeles by Night » peut servir, mais n'est pas indispensable.
- 48 ▶ **Dark Earth : Sombres Reflets**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour des joueurs et un meneur de jeu de tous niveaux, débutants comme vétérans, mais s'adresse en principe à des personnages déjà initiés à l'univers de « Dark Earth ».
- 52 ▶ **AD&D / Paorn : Les dieux vides**
Grand Écran, difficulté moyenne, pour un groupe d'aventuriers de niveau 4 à 6. Notre hors-série n°23 « Paorn » est plus que recommandé, puisque l'aventure se déroule dans cet univers.



Triboulet

🎲 Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 82 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Legend of the Burning Sands** en vedette.
- 84 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Baldur's Gate** en vedette.
- 88 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (86), BD – Les Irrécupérables: *Benjivador* (91), Calendrier (94), Backstage (96), Petites annonces (98).

Couverture: r.k. post.

Casus Belli
sur minitel
c'est:
3615 Casus (1,29 F/mn)
Casus Belli
sur internet
c'est:
www.excelsior.fr/cbl/

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

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 67.



Un bimestre tranquille, les éditeurs français poursuivant leur petit bonhomme de chemin, tandis qu'aux États-Unis, les projets du premier semestre ont vu le jour à la GenCon en août et ceux du second arriveront aux alentours de Noël...



Actualité des jeux

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

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

Descartes Éditeur

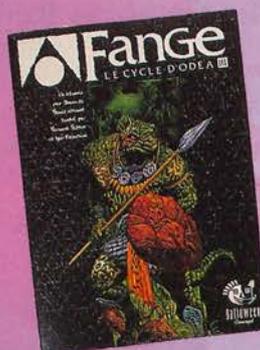
- **AD&D** : *Le Bestiaire monstrueux* sera là en janvier, ainsi que *La nuit des profondeurs* (voir p. 30), une méga-campagne pleine de souterrains mal fréquentés.
- **Royaumes oubliés** : La trilogie *Randal Morn*, trois scénarios d'initiation, est parue. Pierre Rosenthal, grand collectionneur d'épées magiques, y jette un Coup d'œil p. 17.
- **L'appel de Cthulhu** : L'édition intégrale des *Masques de Nyarlathotep* devrait être là ou arriver incessamment sous peu. Ceux qui ne connaissent pas ce vénérable mastodonte peuvent aller voir notre présentation de la bête p. 30. C'est déjà une bonne nouvelle, mais il y a mieux. En janvier, les fans français vont enfin découvrir *Delta Green*, ses trois cents pages de conspirations tordues, ses Petits Gris qui nous veulent du mal, son mythe de Cthulhu relooké pour les années 90... bref, le bonheur!
- **Warzone** : Et hop, une deuxième édition! Ce sera une grosse boîte pleine de figurines en plastique, de livrets en couleur et autres marqueurs prédécoupés. L'ambiance n'est pas plus joyeuse, mais les règles ont un peu évolué. On en reparle dans deux mois, dans la seconde partie de notre gros dossier sur les jeux avec figurines.
- **Eurogames** : *Europa 1945-2030* est là. Plus de détails sur cette simulation de la construction européenne p. 85. Une paire de circuits pour *Formule Dé* est sur la grille de départ (Suzuka et Melbourne).

Halloween Concept

- **Polaris** : *Gaia* est là. Philippe Rat, notre correspondant à Équinoxe, y consacre un Coup d'œil p. 17. Un nouvel écran, très beau et accompagné de trois scénarios, devrait être là au moment où vous lirez ce Casus. A plus long terme, il y aura *Hégémonie*, en décembre. Pour janvier, la lutte pour une place au planning est âpre entre *Surface* (tout sur la Terre dévastée, hantée de tigres mutants et de cafards radioactifs) et *Vulcania* (une nouvelle cité sous-marine).
- **Shaan** : *Fange*, la troisième partie de la campagne, est là. C'est toujours un tout petit livret, mais on commence à mieux voir où on va, et l'ensemble forme un tout fort sympathique.
- **Choses qui se jouent avec des cartes ou des plateaux** : *Cult across America* est repoussé à décembre.

Hexagonal

- **Vampire - La Mascarade** : Ça n'arrête plus! *Le guide du Conteur du Sabbat* et *Les vampires de l'Orient* sont sortis, et ils ont tous les deux été coupdœillés par Mehdi « je nage dans le sang et le bonheur » Sahmi pp. 16-17.
- **Vampire - L'âge des Ténèbres** : *Liber Transylvania* a été reporté à début décembre. On ne perd rien à attendre, c'est sans doute le meilleur supplément de la gamme Dark Ages.



- **Choses qui se jouent avec des cartes ou des plateaux** : *Fluxx* et *Necronomicon* ont tous les deux basculé dans le néant, d'où ils sortiront, si tout va bien, entre janvier et mars, mais plutôt mars.



- **Sur le feu** : C'est confirmé, la 3^e édition de *Vampire* sortira début avril.

MultiSim

- **Dark Earth** : Kristoff fait toute la lumière sur *Les carnets de l'Obscur* p. 18.
- **Deadlands** : *Aller simple pour l'enfer* est arrivé, voir le Coup de projecteur ci-contre. La traduction de « Smiths' n Robbards », avec tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les savants fous sans jamais osur leur demander, arrive mi-décembre.
- **Guides** : *Les Kheyzas* a pris un peu de retard, mais il devrait arriver mi-décembre et être entièrement écrit par Philippe « surchauffe » Rat. Il sera suivi du troisième volet de la *campagne du Nouveau Monde*, probablement en février.
- **Nephilim** : Un gros supplément, nom de code 99 se profile à l'horizon pour janvier. L'Apocalypse se prépare, les Grands Plans Occultes des différentes factions se mettent en place et le millénarisme fait des ravages dans la tête des éditeurs de jeu de rôle...

Coup de projecteur



TRAME BRISÉE AVENTURES À PARLAINTH

La gamme *Earthdawn* ne brille pas par la qualité de ses scénarios et ces deux aventures ne dérogent pas à la règle. *Aventures à Parlainth* propose quatre scénarios qui bien entendu se déroulent dans la Cité oubliée et ses alentours. Deux d'entre eux sont du genre « aller massacrer l'Horreur tapie au fond des ruines », les deux autres sont plus inventifs avec une mention particulière pour *Un mort ingrat* qui sort du lot. *Trame Brisée* est une aventure conçue pour être jouée en à peu près trois séances. L'introduction parle d'un scénario très ouvert. Ce n'est pas vraiment le cas, et les PJ doivent se contenter d'explorer un temple et deux anciens kaerns, ce qui est plutôt dommage car l'histoire qui sous-tend ce « dungeon crawling » méritait un traitement moins primaire. Un MJ imaginaire saura en tirer plus de substance. Comme toujours avec *Earthdawn*, ces aventures sont impeccablement présentées. Claires, voire didactiques, elles sont abordables par des MJ et des joueurs peu expérimentés, même si certaines (*Trame Brisée* essentiellement) nécessitent des personnages qui, eux, ont un peu de bouteille. T.L.

Disponible. 88 et 80 pages respectivement. Prix : 109 F.

Men in Cheese



- **Sur le feu** : Un jeu de rôle *Lyonesse* est en préparation chez cette nouvelle maison d'édition genevoise. Les fans de Jack Vance peuvent commencer à compter les jours... à condition de s'armer de patience : sa parution est prévue pour le mois d'octobre 99.

Coup de projecteur



ALLER SIMPLE POUR L'ENFER

C'est un recueil de trois scénarios publiés séparément par Pinnacle. L'un vient de «Hucksters' n Hexes», les deux autres étaient présentés en petits livrets format A5; tous ont été allégés de leurs très lourdingues «nouvelles» d'ouverture. Les ingrédients sont sympathiques: Arabes fourbes brandissant des cimenterres dans *Abracadabra un Macchab' sur les bras*, tueur fou et 4 juillet dans *La fête du Sangtenaire* et train fantôme

plein de vampires assoiffés dans *Aller simple pour l'enfer*. Tel quel, le résultat est résolument orienté «action», au sens de «grosse baston avec des flingues». On aime ou on n'aime pas mais après tout, on est dans un western, pas dans un drame psychologique, et tout ça est plutôt sympa. Développer un peu les intrigues exigera un peu de travail et de temps, mais le résultat peut devenir mémorable! T.L.

Disponible, 76 pages. Prix : 95 F.



Nestiveqnen

● **Histoire de fou**: Des recettes de la folie sera là début décembre, avec une couverture qui comptera sans doute parmi les plus magnifiques de l'histoire du jeu de rôle français. Quant au contenu, c'est du Denis Gerfaud en grande forme!

Oriflam

● **Cyberpunk**: La version française de «Firestorm – Shockwave» devrait arriver peu après ce Casus. Les corpos commencent à se faire une guerre ouverte, le sang coule, les immeubles explosent...

● **Elric**: *Les mers du Destin* est paru. Tristan Lhomme part à l'abordage p. 16.

● **Hawkmoon**: On attend toujours *L'Espanya* pour mi-janvier.

● **Pendragon**: *La Forêt périlleuse* devrait être arrivé. Ce très bon supplément détaille la Cambrie, autrement dit le nord-ouest de l'Angleterre, mur d'Hadrien compris. On y trouve trois gros scénarios et une douzaine d'aventures plus petites.

Siroz Productions

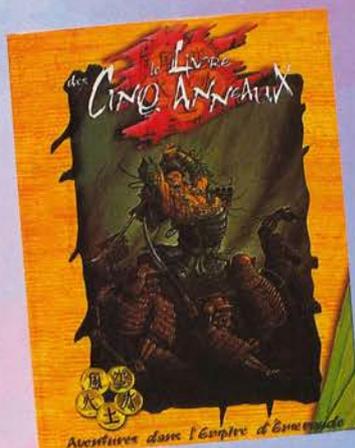
● **In Nomine Satanis/Magna Veritas**: *Sympathy for the Devil* est un recueil de trois scénarios, un de Timbre-Poste, un de Croc et un de Julien Blondel. On y traque le renégat, on y assiste à la naissance d'un nouveau prince-démon...

bref, on s'y amuse bien. Le guide des démons, quant à lui, est toujours prévu pour décembre.

● **Le Livre des Cinq Anneaux**: Il est là! Il est beau! Il est jaune! Il est correctement traduit! Et nous sommes contents!

La sortie du jeu devrait donner le signal d'une véritable avalanche de nouveautés, comme on n'en a jamais vu pour un jeu en français. *La voie du Dragon* est probablement déjà arrivé (voir le Coup d'œil p. 18). L'écran, avec son dessin original et son livret de scénarios, sera là à la fin du mois.

Vers mi-décembre, on aura *La voie de la Licorne*, le deuxième (et l'un des plus réussis) de la série des clans, et surtout *Le voile de l'honneur*, un recueil de deux bons scénarios d'enquête. Bref, que des bonnes choses! ▶



Xtrem Limit

BP 19 - 34990 JUVIGNAC
TEL. 04.67.75.07.75 - FAX. 04.67.45.03.10

POUR LES FÊTES, LE PÈRE NOËL ACHÈME PAR COLLISIMO GRATUITEMENT LES JEUX SUIVANTS :

- L'INTÉGRALE DES MASQUES DE NYARLATHOTEP 218F -
- LE LIVRE DES 5 ANNEAUX 237F -
- POUR 400F D'ACHATS DU 20/11 AU 10/12 COLLISIMO OFFERT -

N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR COMMANDER. LES ENVOIS SE FERONT JUSQU'AU 19/12, APRES, LE PERE NOEL SERA DEBORDE !!!

CATALOGUE À DISPOSITION SUR SIMPLE DEMANDE DES MILLIERS DE RÉFÉRENCES À DÉCOUVRIR...

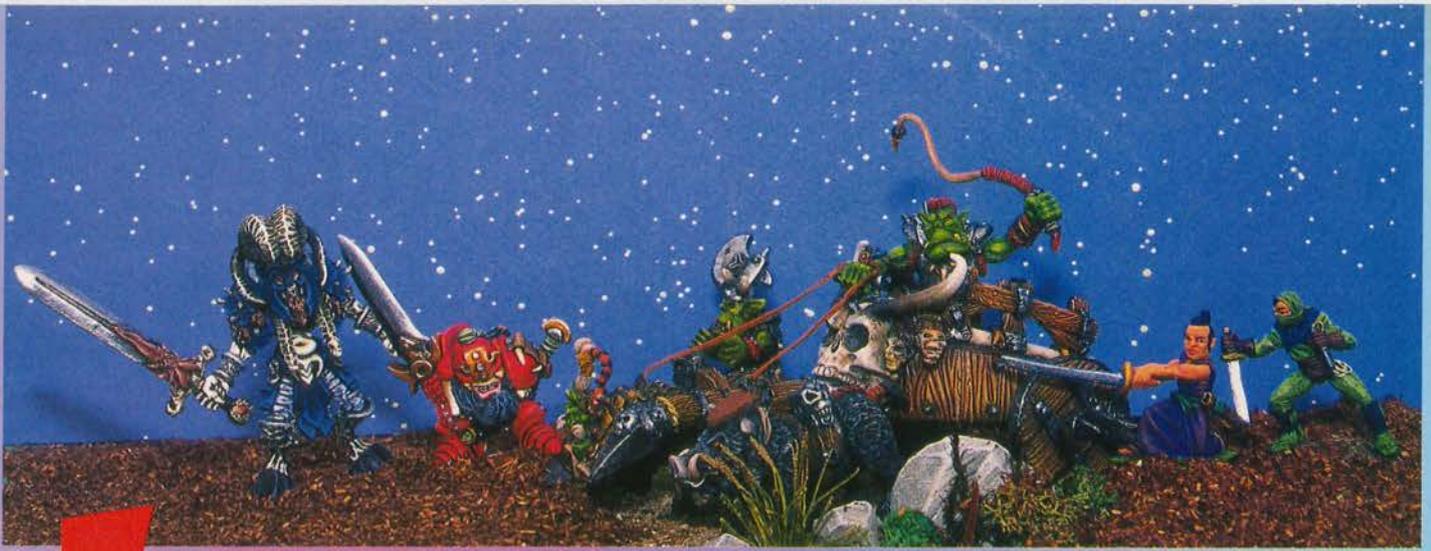
JEUX DE RÔLE, JEUX DE CARTES, WARGAMES FANTASTIQUES ET HISTORIQUES, JEUX DE PLATEAUX..

NOUVEAUTES

AD&D	VAMPIRE D'ORIENT188
The Silent Blade Roman Hardcover154	MIND'S EYE THEATRE
Dawn of the overmind MC Adventure90	Laws of the Hunt85
ALTERNITY	VAMPIRE L'ÂGE DES TÉNÉBRES
Starrise at Corrivale Roman54	Liber transylvaniaTel
The last Warhulk Senario90	WARZONE 2ND EDTel
DRAGONLANCE	JEUX DE CARTES A COLLECTIONNER
Tears of the Night Sky Roman54	LEGEND OF THE BURNING SAND
DUNGEON	Secret and lies Starter65
Dungeon Adventure #7140	Secret and lies starters boîte 12699
FORGOTTEN REALMS	Secret and lies booster22
The shadow stone roman Paperback54	Secret and lies boosters boîte 48950
GREYHAWK	LEGEND OF THE FIVE RINGS
Crypt of Lizandred Adventure77	Hidden emperor 5 starter85
APPEL DE STHULHU	Hidden emperor 5 booster15
L'intégrale des Masues de Nyarlathotep218	STARWARS SPECIAL ED. EXPANSION
ART OF BOCK	Starter90
J. Bolton200	Boîte de 30 booster480
CYBERPUNK	BALROG 75 OU 55 CARTES107
Firestorm-shockwave164	JEUX DE CARTES
DARK EARTH	PSYCHO PAF140
Carnet de l'Obscur161	Le magot de PepeTel
DEADLAND	JEUX DE PLATEAUX
Smith and RobbardTel	EUROPA LA NAISSANCE D'UN CONTINENT .237
GUILDE	FORMULE DÉ : Suzuka/Melbourne104
L'Aventurier171	JEUX AVEC FIGURINES
Kheyza128	CONFRONTATION
HAWKMOON	Nain : Bhor Hoq le meneur NACH0255
EspanyaTel	Nain : 3 guerriers Khor60
HYSTOIRE DE FOU	MV : 3 Lanciers squelettes MVRG0250
Des recettes de folie95	Goblins : 3 Gobs avec boulet GBSP0150
INS/MV	Wolfen : Arbalétrier Wolfen 2 WFTR0280
Sympathy for the devil120	DEMONWORLD
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX237	5 nouvelles Réf.Tel
Ecran/livre des 5 anneaux117	CLAN WAR
Voile d'honneurTel	Clanwar miniatures game432
Voile du Dragon113	Light Infantry exp. set202
Voie de la Licorne113	Cavalry exp. set231
PENDRAGON	
Forêt périlleuse137	
POLARIS	
Ecran Polaris104	
SHADOWRUN VO	
Renraku Arcology : Shutdown96	
THE WORLD OF WARHAMMER ENCYCL.204	
TRINITY	
Darkness Revealed 3 : Abcent into light90	
VAMPIRE VO	
Vampire 3rd Ed173	

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



M

● Il est grand, il est maigre, il a le visage inexpressif, il a une p'tite nêpée ridicule, mais il fait un splendide chef d'unité dans une armée de morts-vivants ou un ennemi méprisable pour des aventuriers!

Rackham : Guerrier Crâne

É T

● Eh oui, cette figurine est « made in France » et surtout disponible. Votre superbe guerrier nain, niveau XXX, avec son armure de plaques +X, n'aurait-il pas fière allure, représenté par cette splendide figurine!

Rackham : Guerriers Khor.

A L L I

● Bon d'accord, l'assistant du conducteur est tombé en route (une seule figurine dans le blister, c'est peu!), mais les deux sangliers sont parfaitement harnachés et le char resplendit de beauté (orque, bien sûr!). Pour un prix raisonnable (130F), les amateurs de jeux avec figurines ou de dioramas ne peuvent s'en priver (et puis c'est l'année de l'Orc après tout!).

Fenryll : Char orque (réf. MG02).

Q U E S

● Au début du mois de novembre, le Livre des Cinq Anneaux faisait son apparition. Quelle bonne idée de sortir non pas un, mais deux blisters de figurines orientales. Ces six nouvelles pièces viennent compléter celles déjà disponibles (FA25 et FA26) avec des postures allant du classique (fier samouraï en robe avec katana au fourreau) au très original (le samouraï ci-dessus).

Fenryll : Samouraï en kimono (réf. FA27) et Ninja II (réf. FA29).

Non! Je vous affirme que cette photo n'est pas truquée et même que vous pouvez trouver cette pièce (enfin les onze morceaux qui composent le lézard!) dans toutes les bonnes boutiques.

C'est pour fêter les dix ans de Mithril!

Prince August : Dragon des glaces (réf. MB397).

Yggdrasil



● **Sur le feu : Ji-Herp** est un jeu de rôle médiéval-fantastique qui doit sortir en décembre.

La pré-maquette laisse présager quelque chose de classique et d'efficace, avec des huit caractéristiques du genre Force, Dextérité ou Charisme, des compétences exprimées en pourcentage, des Elfes et des Nains...

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve noir

● **DragonLance** : Devant le masque ouvre la Trilogie des agresseurs, trois romans consacrés aux très abominables vilains du monde de Krynn. *L'aile noire*, sur Khisanth le dragon noir, devrait être là. Ce n'est certainement pas au programme, mais on peut prier pour qu'ils traduisent celui sur lord Toad, l'abominable (et très stupide) hobgobelin.

● **Royaumes oubliés** : *Cormyr*, d'Ed Greenwood et Jeff Grubb, est paru. Un accident de chasse, des héritières un peu trop jeunes, des barons cupides-z-et-ambitieux.



Et des Elfes. *Les ombres de l'Apocalypse*, du même Ed Greenwood, est également là, avec sur la couverture un très bel Elminster fumeur de pipe.

● **Double diamant** : *Alliance*, le volume 7 de la série-puzzle, est arrivé. Plus que deux, qui seront là en décembre, et on va enfin pouvoir lire l'histoire dans tous ses tours et détours!

Oriflam

● **Cthulhu** : *Les disciples de Cthulhu* contient onze très bonnes nouvelles, écrites par des auteurs de qualité comme Fritz Lieber ou Ramsey

Campbell, et fait de sérieux efforts pour dépoussiérer le mythe de Cthulhu et l'intégrer à un environnement « moderne » (plus ou moins : cette anthologie a été composée en 1975). Rien que pour *Le silence d'Erika Zahn* et *Grand-Ceil*, ce gros bouquin vaut le détour!

Triad

● **Cthulhu** : De loin, *Return to Lovecraft Country* ressemble beaucoup à une anthologie de Chaosium. Vu de près, on se rend compte que c'est un autre éditeur... Dans l'ensemble,

ces quinze nouvelles se laissent lire, même si certaines sont totalement convenues et sans surprises – et alors, le héros trouve un livre au nom imprononçable rédigé avant l'invention de l'écriture par des entités à neuf dimensions et demie, et après il descend tout seul à la cave où il se fait réduire en pulpe par un schmougli tentaculaire et indicible, et au suivant!



Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW





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

14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST-ÉROME, 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

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

JEUX DE RÔLES

Table listing various role-playing games with columns for title, author/publisher, and price. Includes titles like 'Hellbound: the blood war', 'Blue Planet', 'Changeling (2nd Ed.)', 'Cyberpunk', etc.

JEUX DE RÔLES

Table listing various role-playing games with columns for title, author/publisher, and price. Includes titles like 'Ecran Appel de Cthulhu', 'Ninja & Superheroes', 'Polaris (2ème Edition)', etc.

JEUX DE RÔLES

Table listing various role-playing games with columns for title, author/publisher, and price. Includes titles like 'Alerte rouge', 'Wargames', 'Boardgames', 'Cartes / Dés', etc.

La « S » indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 02/09/98 et le 04/11/98 sont indiquées par un * - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

Game Center de Paris

Ostelen

12, Avenue Jean AICARD 75011 Paris
Tél. Inscription et information tournois :
01 49 23 75 75 • Boutique : 01 49 23 75 80
Метро : St Maurice ou Ménilmontant • Internet : www.Ostelen.com

Centre de tournoi permanent

Jeux de cartes à collectionner
(Magic the Gathering, Netrunner, L5R, Star Wars,...),
Jeux de société, Jeux de Figurines

Ouvert 7 jours sur 7

du lundi au vendredi de 12h. à minuit, Le week-end de 10h. à 1h.

Salle de jeux en réseau

30F de l'heure (25F à partir de 2 heures)



Evénements

Magic L'assemblée

Tournoi par Equipe, Standard 28 Nov

Tournoi Time Walk, Standard 29 Nov

Tournoi qualificatif pour Pro Tour™
de Los Angeles Paquets scellés

Epopée d'Urza (inscr. : WotC) 13 Déc

Netrunner

Tournoi Paquets scellés 29 Nov

Tournoi AGORA 29 Nov



Vente par correspondance

Jeux de cartes, jeux de rôle, figurines
Catalogue www.Ostelen.com ou sur demande

Wizards of the Coast, Magic : the Gathering, Magic : L'Assemblée, et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Les tournois homologués de Magic donnant accès au classement DC sont soumis aux règles édictées par Wizards of the Coast France et Wizards of the Coast USA. Ces règles sont déposées chez Me Augard, huissier de justice à Paris. Le règlement complet des opérations est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande en s'adressant soit au siège de Wizards of the Coast France soit auprès de l'organisateur de tournoi.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings : The Way of the Lion** est là. Mehdi Sahmi, orientaliste émérite, y consacre un Coup d'œil p. 20. *Code of Bushido*, une aventure, est arrivée, et dans son genre c'est une honorable réussite. A part ça, la suite du programme est d'un flou exaspérant. On est sans nouvelles de *Tomb of Iuchiban* et de *The Way of Shadow*, et il est déjà question de *The Way of the Phoenix* (après lequel on aura droit à un *The Way of the Mantis*). C'est agaçant, les éditeurs qui promettent monts et merveilles et mettent des mois à tout tenir !

Archon Games

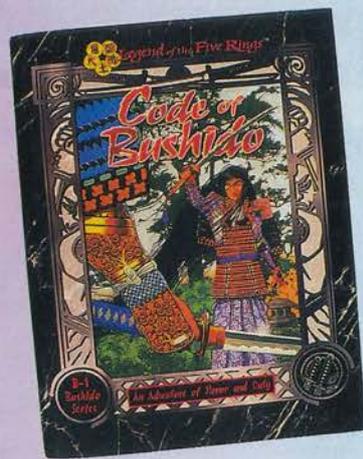
● **Unknown Armies** : Archon Games, qui nous a fait lanterner pendant un peu plus de six mois avec « Noir », a l'air assez bien parti pour recommencer le même coup avec *Unknown Armies*, un excellent jeu de rôle d'horreur dont nous parlions dans le dernier numéro. Soyons francs : entre leurs mains, il peut arriver n'importe quand...

Chaosium

● **Call of Cthulhu : Before the Fall** est un recueil de cinq scénarios centrés sur la charmante bourgade d'Innsmouth au temps de sa splendeur. Ce sera sûrement très bien, mais tout ce qui tourne autour d'Innsmouth présente un gros défaut : comment convaincre des joueurs normalement constitués d'y envoyer leurs Investigateurs chéris ? S'ils ont lu la nouvelle, ils sauront qu'ils vont finir convertis en aliments pour poissons – pour gros poissons bipèdes et vicieux, qui plus est.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear : Life on Terra Nova 2nd edition** est un épais guide détaillant l'univers d'Heavy Gear, de l'histoire de l'humanité à une présentation minutieuse de la planète Terra Nova. Comme tout ce que fait Dream Pod, ce supplément mériterait d'être disséqué par tous les créateurs de jeu de rôle en mal de modèles. Les informations sont là, au bon endroit, présentées de manière accessible, et tout ça est bien écrit. Que demander de plus ?



● **Tribe 8** : L'écran se dissimule sous le nom de *Weaver's Screen*, et est accompagné d'un livret de 48 pages contenant un scénario et des conseils de jeu. *Vimary Sourcebook*, un gros guide détaillant l'univers du jeu, est déjà là. Dans la foulée, il y aura *Children of Lilith*, le début d'une campagne.

Eden Studio

● **Conspiracy X : Bodyguard of Lies – Psi Wars** est un petit livret contenant des aides de jeu diverses et surtout un long scénario plutôt bien fichu.



Fantasy Flight Unlimited

● **Call of Cthulhu : Hollow Winds** est la suite de la campagne *Nocturnum*, dont le premier volet était paru au début de l'année. Plus qu'un et on pourra juger de l'ensemble. Pour ce volume, il contient sept scénarios pour Cthulhu 1990, oscillant entre le moyen et le médiocre, avec des illustrations qui, en revanche, sont uniformément hideuses.



FASA

● **Shadowrun** : *Shadowrun 3* est parti comme des petits pains. Le premier tirage a été épuisé en six semaines. *Renraku Arcology* : *Shutdown* est sorti. En revanche, on est toujours sans nouvelles de *New Seattle*. Ce n'est pas encore inquiétant, mais c'est étonnant, FASA étant d'habitude plus régulier.

Hogshead Publishing

● **Warhammer** : Si les Anglais tiennent leurs promesses, *Marienburg* ne devrait plus tarder. Évidemment, être des perfides-albionnais n'aide pas, quand il faut tenir des promesses, mais bon, on peut toujours espérer...

Holistics Designs

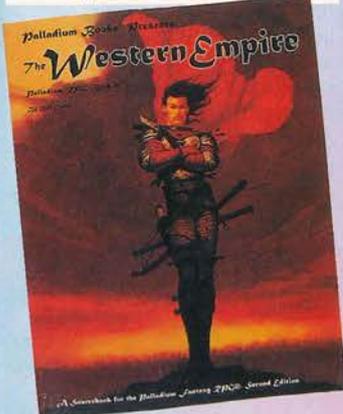
● **Fading Suns** : *Lifeweb* persiste à prendre du retard. Annoncé pour l'été, ce scénario sera peut-être là avant Noël...

Last Unicorn

● **Star Trek Next Generation** : Si vous voulez acheter cet excellent jeu, faites-le tout de suite ! Il se passe le même mauvais gag qu'avec « *Babylon 5* » au début de l'année : *Last Unicorn* a obtenu une licence pour exploiter un jeu tiré de *Star Trek*... sur l'Amérique du Nord. Son contrat ne prévoit pas la diffusion dans nos contrées barbares. Du coup, il rapatrie les exemplaires qui ont traversé l'Atlantique. Certaines boutiques ont encore du stock, mais cela ne durera pas. A part ça, un écran est sorti. Pourvu qu'il n'y ait pas le même problème avec « *Dune* » !

Palladium

● **Palladium RPG** : *The Western Empire* détaille un gros empire méd-fan humain. C'est épais, dense et si vous cherchez 220 pages de familles nobles corrompues qui s'exterminent à qui-mieux-mieux sous le regard indifférent d'un empereur que cela arrange beaucoup, vous avez trouvé !



● **Rifts** : *The Rifter*, vol. 4 est arrivé, avec le mélange habituel d'aides de jeu, de flingues qui font encore plus mal que ceux des règles et autres petits trucs « indispensables ». Ah si, il y a quand même deux pages de « *Knights of the Dinner Table* », une BD américaine qui prouve qu'il y a bien des Irrécupérables des deux côtés de l'Atlantique – mais que les Ricains ont plus facilement recours au missile nucléaire que Benjamin et Bernard réunis. *Warlords of Russia* est également là et difficile à manquer, avec sa couverture rouge et son mercenaire armé d'une faucille. *Magic of Russia*, son petit frère, est arrivé juste avant le bouclage, et n'a honnêtement pas l'air palpitant.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *Forbidden God* est un scénario petit format, pas génial mais très paru.

● **Hell on Earth** : *Leftovers* est le premier scénario pour *Hell on Earth*. Comme pour *Deadlands*, c'est un petit livret qui se compose d'une nouvelle et de son adaptation en scénario. C'est toujours mal écrit, mais dans un anglais compréhensible, au lieu de l'argot pseudo-western de *Deadlands*. Quant au scénario, il tourne autour d'un supermarché et ne casse pas trois roues à un caddie...

ProFantasy

● **Campaign Cartographer 2** : *Le Coup d'œil* consacré à cet excellent utilitaire vous attend p. 20.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : Le bruit court que la troisième édition de *Cyberpunk* sortirait à l'été 99.

● **DragonBall Z** : Toujours rien. Mais alors, rien de rien. Un rien tel qu'on en voit qu'une fois par siècle dans la vie d'un critique de jeu.

Steve Jackson Games

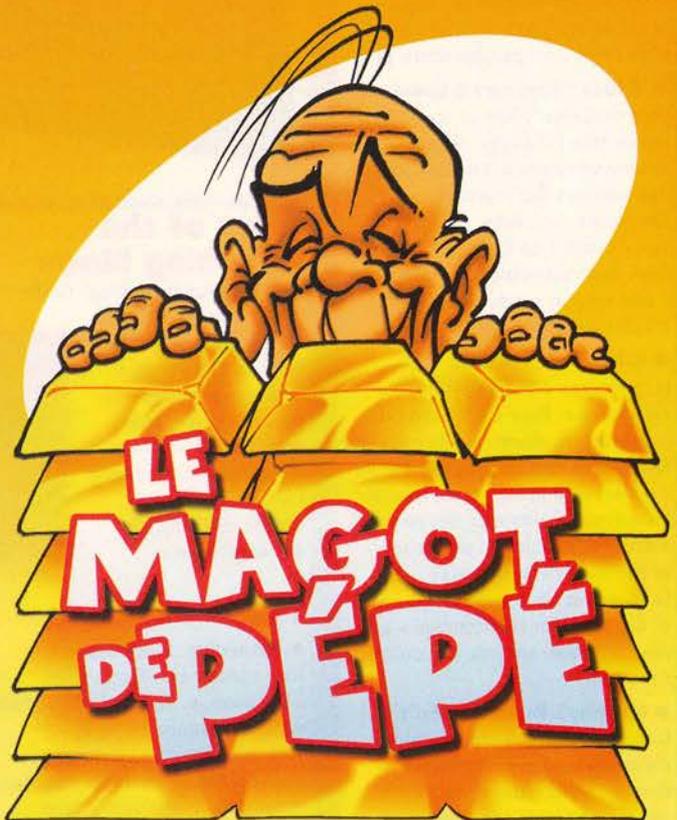
● **Gurps** : *Gurps Traveller* est là. *Le CosmoRat* y jette un Coup d'œil p. 22. Il sera suivi à très courte échéance de *Gurps Alien Races I*, qui détaille deux races exotiques et prêtes à êtres utilisées dans l'univers de *Traveller*. *Gurps Undead* est sorti. *Gurps Technomancer* a l'air d'être un de ces univers biscornus qu'il faut être américain pour apprécier : le test de la première bombe ▷

Pépé est riche, très, très riche. Il est bien sympa mais il a décidé de n'avoir qu'un seul héritier.

Saurez-vous lui faire assez de lèche-botte ?

Allez-vous faire les pires crasses à vos frères et soeurs ?

En tout cas, n'oubliez pas de mettre vos états d'âme au placard car votre unique objectif est d'obtenir ...



Le jeu de cartes qui a tout pour plaire :

Varié

Vraiment Drôle

Pas cher !

Superbement illustré

Des femmes splendides !

LUDO
TECH

Le Magot de Pépé est un jeu de cartes pas à collectionner édité par LUDOTECH S.A.R.L. 14, rue Soleillet - 75 971 PARIS CEDEX 20.

atomique a ouvert une brèche entre les univers. Du coup, on se retrouve avec des démons, des magiciens et des dragons en pleine Guerre froide et depuis, ça ne s'est pas arrangé.

Vous dites? Shadowrun? C'est vrai que dit comme ça, il y a un air de famille. On verra ce qu'il en est mi-décembre, quand il sera sorti. En janvier, nous verrons *Gurps Traveller: Star Merc*, avec tout ce qu'il faut pour jouer des mercenaires spatiaux. Philippe Rat se pâme déjà...

● **In Nomine**: *Liber Cantorum* arrive mi-décembre. Steve Jackson tient à préciser que ce n'est PAS un recueil de sorts. Simplement, il se trouve qu'il contient une centaine de «songs», les effets magiques par lesquels les anges et les démons altèrent l'univers. Mais ce ne sont pas des sorts. Juré.

● **Tribes**: *Tribes* sera là quand vous lirez ce Casus. C'est un tout petit jeu de rôle (12 pages, règles et univers compris!) où l'on joue des hommes des cavernes. On chasse, on pêche, on survit aux incendies de forêt... Bref, cela ressemble bigrement à une version jeu de rôle de notre « Vallée des mammouths ».

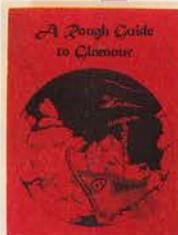
● **Killer**: Normalement, la quatrième édition devrait être en boutique. Pour ceux qui n'ont jamais été étudiants, le killer est une forme primitive de grandeur-nature « ouvert » où le but est de trucidier les autres joueurs avec des pistolets à eau, des mygales en plastique et autres paillasons piégés. Si vous avez un peu de temps et des amis dont l'entourage n'est pas cardiaque, craquez en confiance, c'est bien!

● **Murphy's Rules 2nd Edition**: Depuis un nombre considérable d'années, les Murphy's Rules font le bonheur des lecteurs des magazines de jeu américains et la terreur des éditeurs, qui voient les bogues de leurs jeux épinglés en un petit dessin à hurler de rire. Cette deuxième édition reprend tout ce qui était paru dans la première, plus tout ce qui est paru depuis... soit environ deux cents dessins. Ça sort mi-décembre et faites ce que vous voulez, mais en ce qui me concerne, mon exemplaire est déjà réservé!



Tales of the Reaching Moon

● **RuneQuest: A Rough Guide to Glamour** est le genre de supplément amateur qui va fleurir pendant quelques semaines dans une poignée de boutiques parisiennes et que les amateurs vont s'arracher: un guide détaillé de la capitale de l'empire lunar.



TSR

● **Alternity**: L'ingénieur Tom consacre un Coup d'œil à *Dataware*, p. 22. *The Last Warhulk* est une aventure où les PJ s'introduisent dans un vaisseau spatial robotisé truffé de défenses et tentent de détruire la liche... pardon, l'Intelligence Artificielle qui l'anime. Ils arpentent des couloirs... pardon, des coursives, enfoncent des portes... pardon, des sas, et tuent des monstres... pardon, des robots. C'était notre page « plus ça change, plus c'est la même chose ».

● **AD&D**: *CyberPierre* se penche sur *Core Rules CD-Rom 2.0* p. 20. *Jakandor, Land of Legend* complète

la trilogie de *Jakandor*. Qui, des nécromants ou des barbares, emportera le morceau?

Seeds of Chaos est un scénario

qui se déroule dans l'univers de *DragonLance* et qui est destiné à servir de « pont » pour amener les donjonneurs au système *Saga*. Comme *Jakandor*, il est paru.

● **Birthright**: Cette excellente gamme se fait bêtement flinguer

pour cause de ventes insuffisantes. Il n'y aura pas de deuxième édition, ni rien d'autre, mais les anciens suppléments vont rester dans les boutiques pendant encore un bon moment.

● **Forgotten Realms: Empires of the Shining Sea** est là, Thomas Féron, djinn bienveillant, sort de sa lampe pour y consacrer un Coup d'œil p. 22. Les nouveautés se bousculent pour *Forgotten Realms*, puisqu'on a pu admirer en succession rapide *Calimport* et *City of Ravens Bluff*.

Leur seul point commun est de décrire chacun une ville, mais là où *Calimport* est plutôt léger, *City of Ravens Bluff* fait dans l'énorme: 150 pages écrites

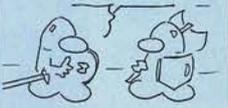
tout petit, petit. Quant à l'ambiance, le premier est plutôt 1001 nuits, le deuxième est du bon vieux méd-fan bien classique.

● **Greyhawk: The Star Cairns** n'a pas de quoi réveiller la nuit pour jouer. C'est un recueil de cinq donj' aux plans identiques, dont seule la garniture change. Sa suite, *Crypt of Lyzandred the Mad* envoie les courageux aventuriers visiter la tombe d'une vieille liche coriace, avec une faiblesse pour les pièges compliqués. C'est pas encore tarazimboumant, mais il y a comme un mieux...

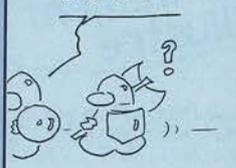
● **Planescape**: Même police de caractère, même genre de maquette: à le voir, on prendrait *Faction War* pour un supplément *In Nomine*. C'est en fait un gros supplément plein de background pour *Planescape*, qui fait sérieusement avancer l'univers. On en reparle certainement dans notre prochain numéro...

● **Marvel Super Heroes**: *X-Men Rooster* (un guide plein de super-héros) et *Who goes here?* (une aventure) sont arrivés. Le premier fascinera les fans, même non rôlistes: il présente l'histoire de tous les super-héros (et super-vilains) associés à la série des X-Men. On découvre donc, en vrac, X-Factor, X-Force et autres X-Trucs et X-Machins, ▽

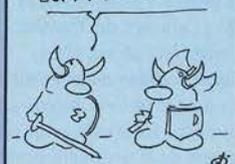
POUR IMPRESSIONNER CES ORCS, IL NOUS FAUT UNE TENUE QUI CRÉE L'IMPACT PSYCHOLOGIQUE ET QUI IMPOSE LA TERREUR ET LE RESPECT



ALLONS Y...



J'ESPÈRE QUE ÇA SUFFIRA...



Hot Line
01 45 87 28 83

E.Mail
oeufcube@micronet.fr

CLASSIC

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

L'Œuf Cube

CYBER

15, rue Guy de la Brosse
75005 PARIS (M) 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

**AVEC L'ŒUF CUBE, FAITES-VOUS PLAISIR SANS COMPTER :
C'EST NOËL TOUTE L'ANNÉE !**

**les prix les plus bas
le plus grand choix**

Promotions permanentes - Arrivages US et GB hebdomadaires
Toutes les nouveautés à chaud - Tournois Blood Bowl Magic

**les meilleures équipes
pour vous accueillir**

**TOUS LES JEUX
DE CARTES
À COLLECTIONNER**

Magic - Star Wars - L5R - Star Trek - Dune
Dead Land - Rage - Burning Sands...

**Vente de cartes
à l'unité !**

de 100 000 cartes
de toutes les éditions !
également en VPC !

**NOUVEAU !
vente de cartes
Magic au poids**
(Uncos + communes, ttes éd.)

**LA VPC
L'ŒUF CUBE**

par courrier, par téléphone
par minitel, par e.mail
livraison en colissimo : 35F
franco de port à partir de 500F de commande

DÉPÔT-VENTE

Revendez vos jeux aux meilleurs prix
Achetez de 30% à 70% moins cher
Plus de 5000 Jeux et Figurines
d'occasion disponibles

**3615
ŒUF CUBE**

Plein de jeux à gagner
Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic



**C'EST MAINTENANT
QUE NOUS ACHETONS LA NOURRITURE,
C'EST AUJOURD'HUI
QUE NOUS AVONS BESOIN DE VOUS**

Cet hiver, plus de 36000 bénévoles vont encore se mobiliser pour distribuer dans près de 2000 centres en France, plus de 500 000 repas par jour à tous ceux qui, sans cela, ne mangeraient pas à leur faim.

Aidez-nous à redonner espoir à ceux qui souffrent de l'exclusion.

**Envoyez votre chèque aux :
Restaurants du Cœur
75 515 PARIS CEDEX 15**

Il donnera lieu à un reçu fiscal vous permettant de bénéficier, jusqu'à un montant de 2030F d'une réduction d'impôt égale à 60% de celui-ci.

Que ferons-nous de votre don ?

Un repas quotidien pendant :

- 15 jours (70F) - deux mois (280F)
- un mois (140F) - l'hiver (450F)

Nous remercions vivement

CASUS BELLI

de s'associer généreusement à notre action en nous offrant cet espace.

à l'exception des X-Files. Une bonne occasion de vérifier que Magneto est toujours aussi balaise... Le scénario est beaucoup plus anecdotique.

Visionary Entertainment Studio

● **The Everlasting** : On attend *Book of Spirits*, qui a l'air un peu plus original que les deux premiers. On pourra y jouer des gargouilles, des esprits indiens, des possédés, des rêves, des somnomanciens (ça en jette, hein ? Ce sont des magiciens qui se promènent dans les rêves) etc.

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Revelations of the Dark Mother*, un petit livret de background sur Lilith, est sorti. C'est comme *The Book of Nod*, intéressant si vous lisez l'anglais, que le background occulto-ésotérique du jeu vous fascine et que vous avez envie de le donner à vos joueurs (qui doivent aussi lire l'anglais). Mine de rien, ça fait beaucoup de conditions... Dans la série « à quoi bon vous en parler, ça se vendra tout seul », on attend pour très bientôt la nouvelle version de l'écran. Elle sera accompagnée d'un livret contenant de nouvelles armes, de nouveaux pouvoirs et une feuille de personnage avec des caractéristiques notées sur 10, bref tout ce qu'il faut à un Conteur épris de storytelling. Les guides de la Camarilla et du Sabbat seront sous couverture rigide, paraîtront respectivement en janvier et février (voire en décembre et janvier). Ils seront disponibles dans une version de luxe, si vous avez une âme de collectionneur fou.

● **Vampire – The Dark Ages** : *Libellus Sanguinis II* est paru et consacré aux Toréadors, aux Tremere et aux Brujahs. Comme le premier de la série, il est intéressant et apporte un éclairage nouveau sur les clans médiévaux. Évidemment, en détruisant les stéréotypes contemporains, il les remplace par d'autres, du genre « tous les Toréadors sont des artistes fascinés par les cours d'amour », « tous les Brujahs sont soit des gros bourrins soit des nostalgiques de la Grèce antique » et « tous les Tremere sont des comploteurs fourbes fanatiquement dévoués à leur clan » (en fait, maintenant que j'y pense, ces braves Tremere ont très peu changé en huit siècles). Le prochain supplément sera *Wolves of the Sea*, en janvier,



avec tout ce qu'il faut pour jouer des vikings-vampires.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *The Book of the Wyrms*, 2nd edition est là. Tristan Lhomme, monstre à temps partiel, y jette un Coup d'œil p. 18. *Gurhal*, en décembre, sera un gros guide consacré aux ours-garous.

● **Mage – The Ascension** : C'est le mois des deuxièmes éditions chez WW : après *The Book of the Wyrms*, voici *Digital Web 2.0*, une refonte intégrale du supplément paru en français sous le titre « La toile digitale ».

● **Mage – Sorcerer's Crusade** : *Castles & Covenants* est un supplément sur les repaires de magiciens. On l'attend pour décembre.

● **Wraith – The Oblivion** : *World of Darkness Tokyo* contiendra sans doute plus de vampires que de fantômes. On l'attend pour décembre.

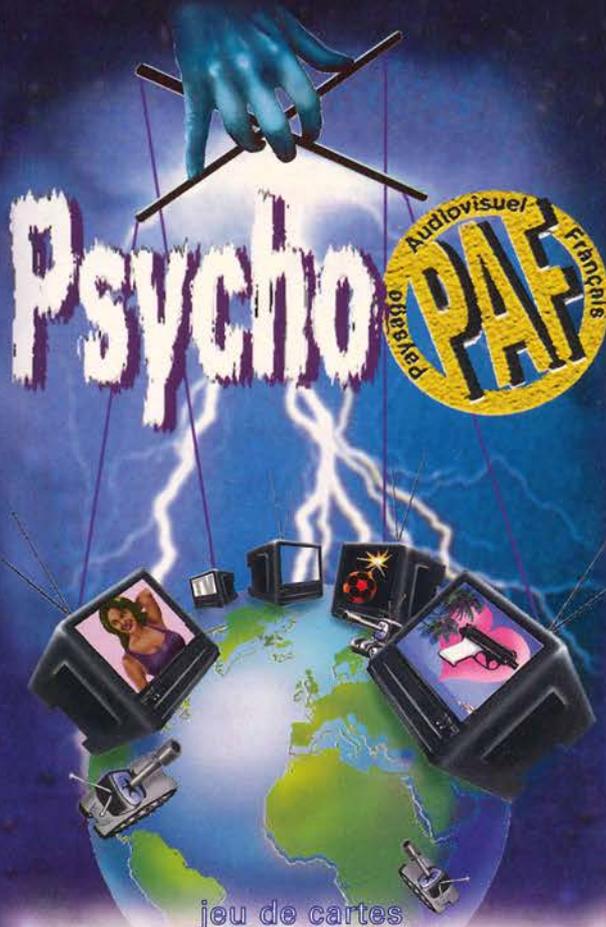
● **Changeling – The Dreaming** : *Land of Eight Million Dreams* présente les diverses espèces de changelins asiatiques. Sortie prévue en décembre au plus tard.

● **Mind's Eye Theater** : *Laws of the Hunt* est là, avec toutes les règles pour jouer des chasseurs de vampires.

● **Trinity** : *Alien Races*, un minuscule livret de background, est arrivé. Comme son titre l'indique, il contient une mise à jour sur les trois principales races extraterrestres du monde de Trinity. Bon sans plus. *Ascend into Light*, la fin de la campagne, est sortie. On attend pour début décembre *Shattered Europe*, avec plein de Français irradiés, d'Anglais moroses et d'Allemands rubiconds et buveurs de bière.

● Une rumeur persistante parle d'un sixième jeu dans la série *World of Darkness*. Pour le thème, les paris sont ouverts...

Dé-chainez-vous !



LA GUERRE DES CHAINES

Manipulez l'Info...
Chassez le Scoop,



Explosez
l'Audimat !

En vente dans votre magasin.
infos : 01 44 76 99 54 et www.i-d.net/stratageme

Bon de commande



A recopier et à renvoyer à Stratagème. 36, rue Vivienne. 75002 PARIS

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

C P : VILLE :

Commandeexemplaire(s) de PsychoPAF au prix unitaire de 135 f + 15 f de participation aux frais d'envoi.

Ci-joint mon règlement par chèque d'un montant def

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 ELRIC, EN V.F.

Les mers du Destin

Naufrages, abordages & serpents de mer goulus

Les suppléments pour *Elic* ont une tendance alarmante à se raréfier, mais la qualité de ce qui sort ne se dément pas. *Les mers du Destin* ne fait pas exception...

Ce gros supplément s'ouvre sur une bonne soixantaine de pages de joyeux fourre-tout aquatique. On y trouve de l'utile (les règles de création de navire et les monstres marins), du dispensable (les tables de rencontre) et du sympa (six vaisseaux prêts à jouer)... Pour les incultes comme moi, qui ne savent pas faire la différence entre bâbord et tribord, ça vaut le coup d'investir, rien que pour reconnaître un brick d'une caraque... (Les vieux de la vieille noteront qu'une partie de ce matériel est déjà paru dans *Le loup blanc*, un vénérable supplément pour *Stormbringer*...)

Pour ce qui est des trois scénarios, il y en a pour tous les goûts. *Murmure des grands fonds*, d'origine américaine, est un exercice classique, avec une bataille melnibonéenne et des morts-vivants. Les deux scénarios de création française sont plus sympas, soit dit sans chauvinisme. Le plus ambitieux des deux, *Le monde agonisant*, est particulièrement consistant — du genre à occuper plusieurs très bonnes soirées de jeu...

Un gros regret? Le même que d'habitude: trop cher! 189 F pour 150 pages de texte, ça commence à faire beaucoup...

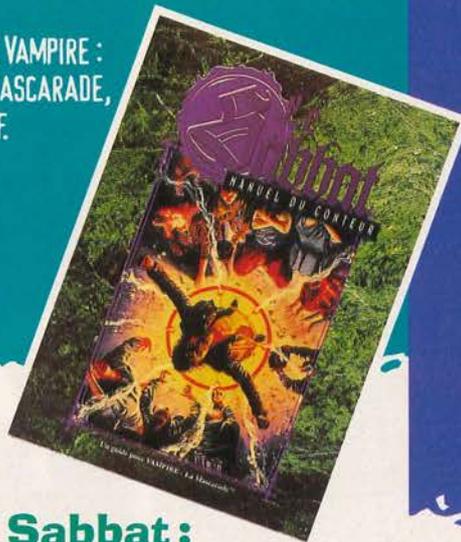
Malgré tout, les meneurs de jeu passionnés par l'océan et la marine peuvent craquer tout de suite. En revanche, si vous ne voyez pas l'intérêt de faire quitter le plancher des vaches et des Melnibonéens aux gentils personnages-joueurs, vous pouvez vous abstenir.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Elic, édité en français par Oriflam. Auteurs : collectif. Prix indicatif : 189 F.



POUR VAMPIRE : LA MASCARADE, EN V.F.



Le Sabbat : manuel du Conteur

Enfin bien !

Je sais ce que vous allez me dire : « Laisse tomber Mehdi, tu ne nous convaincras pas. Les manuels du conteur de White Wolf, c'est à chaque fois de la daube ! » Bon, c'est vrai que d'habitude, on a droit à 90% de remplissage et 10% de gadgets vaguement utiles. Mais pas là. Enfin, presque pas. Comparé aux autres, le manuel du Conteur du Sabbat a l'air d'une petite merveille, avec mieux que de l'utile : de l'indispensable !

Ainsi des conseils d'utilisation du Sabbat dans une chronique, bien plus judicieux que la moyenne. Au programme, des recommandations pour faire autre chose de ses chroniques qu'une partie de flingues et un topo, étape par étape, sur le déroulement d'un siège mené par le Sabbat. Suit la description de la structure de la secte, de ses factions et de ses zones d'influence. En prime, on a droit à deux nouveaux clans plutôt anecdotiques, les chamans ahrimanes et les féériques Kyasids.

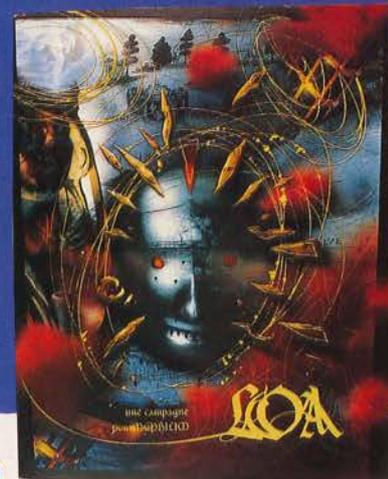
Mais le meilleur reste à venir. A commencer par des révélations explosives sur le Sabbat. Encore? Ben oui! Et encore une fois, c'est bien fait et ça peut servir de point de départ à de passionnantes chroniques. A propos, l'exposé sur la voie des révélations maléfiques et sa thaumaturgie est brillant et terrifiant à souhait. Des archétypes, un bestiaire démoniaque et trois familles de goules complètent ce qui constitue le cœur du supplément.

Pardon? J'aurais oublié de vous parler des 40 dernières pages du supplément? Hélas, 40 fois hélas! Les uns y trouveront des statistiques de PNJ et des idées de scénarios à exploiter. Les autres, comme moi, regretteront tout simplement qu'elles existent. Quoi qu'il en soit, je suis content : le retard des traductions françaises de *Vampire : la Mascarade* a sérieusement fondu en quelques mois. Reste à attendre celle de la troisième édition de *Vampire*, annoncée pour le premier trimestre 1999 et on aura enfin un matériel de jeu décent dans la langue de Molière. Joie!

Mehdi Sahmi

Un supplément en français, édité par Hexagonal. Auteur : Steven C. Brown. Prix : 153 F.

UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM, EN V.F.



Loa

Amour, vaudou et autres complications...

De l'action! Du suspens! De l'émotion! La nouvelle superproduction MultiSim pour *Nephilim* est arrivée. C'est une déclinaison du bon vieux principe selon lequel l'Amour sauvera le monde, puisqu'ici il permet l'Ouverture sur l'Agatha. Mais c'est surtout l'occasion de « rencontrer » le Baron-Samedi (et donc se frotter au mystérieux vaudou), la Milice du Christ, le culte de Lilith, la Secte Rouge, les lames de la Maison-Dieu et de la Mort, et les Nephilim américains dont les célèbres Wowakans...

Mais pour faire toutes ces rencontres enrichissantes, les Nephilim devront user les semelles de leurs chaussures! Car de Paris à Port-au-Prince en passant par le mont Tasselot, la Rochelle, Miami..., ils vont en faire des kilomètres!

Côté présentation, c'est beau (avec cependant un bémol pour les illustrations) et clair. La structure proposée permet de bien s'y retrouver (ce qui n'est pas évident car le propos est foisonnant). Une première partie (Corpus) regroupe tous les éléments indispensables pour comprendre les tenants et les aboutissants de la campagne (le synopsis, la légende du Baron-Samedi, les acteurs du drame...). Et une seconde partie (Tragoedia) déroule la campagne proprement dite en trois actes (la France, les États-Unis, Haïti), eux-mêmes découpés en trois scènes, chacune étant un mini scénario à part entière. Sans oublier l'apothéose, mais chut...

Il faut avouer que c'est plutôt linéaire. Il est préférable que les Nephilim entreprennent leurs actions dans un ordre précis. Cependant, si les joueurs sortent des sentiers battus, un sérieux travail de rattrapage du meneur de jeu peut y pallier. Donc rien n'est perdu. De toute façon, le MJ sera mis à rude épreuve s'il souhaite rendre toute la dimension épique de cette campagne et mettre en valeur la quête mystique qui pourrait être un peu occultée par un nécessaire recours à la force...

En résumé : vous aurez de quoi passer d'excellentes heures de jeu trépidantes et offrir à vos Nephilim de beaux souvenirs à raconter le soir au coin du feu...

Nathalie Achard

Un supplément édité en français par MultiSim. Auteurs : Nicolas Hutter et Jean-Rémy Léry. Prix indicatif : 209 F.

UNE TRILOGIE DE SCÉNARIOS POUR AD&D, EN V.F.



L'épée des Vaux Le secret de la Foire aux Araignées Le retour de Randal Morn

Du beau, du bon, du sérieux !

Voilà une trilogie de scénarios qui fait vraiment plaisir, et pour deux raisons : — Il n'y avait pas d'aventures supplémentaires disponibles pour la boîte d'initiation à AD&D. — L'aventure est aussi intéressante pour des personnages débutants joués par des vétérans que pour des petits nouveaux !

Tout commence, de façon on ne peut plus classique, dans une auberge. Un scribe engage les aventuriers pour aller enquêter sur la mystérieuse disparition de Randal Morn, à la sortie de la crypte d'un ancien magicien, alors qu'il recherchait la légendaire Épée des Vaux. L'aventure se poursuit sur trois « modules », à jouer à la suite ou en intercalant un ou deux autres scénarios.

Si vous êtes débutant, meneur de jeu ou joueur, tout est expliqué, réexpliqué, avec des conseils pour mettre la bonne ambiance, des encadrés avec des textes à lire à voix haute, et bien évidemment la totalité des caractéristiques. Le seul gros problème est que l'aventure fait parfois appel à des notions ou des sorts qui ne sont pas dans la boîte d'initiation, mais dans le *Manuel des Joueurs*. Pas évident pour les débutants complets.

Les vétérans constateront que la trilogie de Randal Morn, sous des dehors classiques, se rapproche plus d'un scénario « à la cyberpunk », avec une belle embrouille, et des camps costauds en présence qui manipulent les PJ. Quant à la fin du dernier volet, elle est suffisamment ouverte pour permettre d'enchaîner sur une longue et difficile campagne. Petits bonus CB pour les MJ débutants :

- 1) L'aventure se déroule dans les Royaumes oubliés, un univers que vous n'avez pas besoin de connaître, si ce n'est que le Zhentarim est une secte d'abominables méchants qui veulent s'emparer du royaume.
- 2) L'épée qui est confiée aux PJ au début du premier scénario est une épée longue +1.

Pierre Rosenthal

Trois excellents scénarios pour AD&D, édités en français par Descartes sous licence TSR. Auteur : Jim Butler. Prix indicatif : 49 F chaque.

POUR POLARIS, EN V.F.

Gaïa

Ça décompresse !

Ceux qui croyaient que *Polaris* se résumait à lutter contre des pirates ou de vilains mercenaires à grands coups de torpilles dans le train vont avoir un léger problème de décompression avec cette petite campagne en trois actes. Tout commence par une série de mystérieux enlèvements. Dès lors, les PJ sont largués dans une énorme intrigue où se mêlent allégrement le Culte du Trident, l'Hégémonie, la Ligue Rouge et pas mal de corpos (liste non exhaustive), le tout généreusement saupoudré d'effets *Polaris*, de mercenaires, de pirates, de « traîtres » et de grosses surprises...

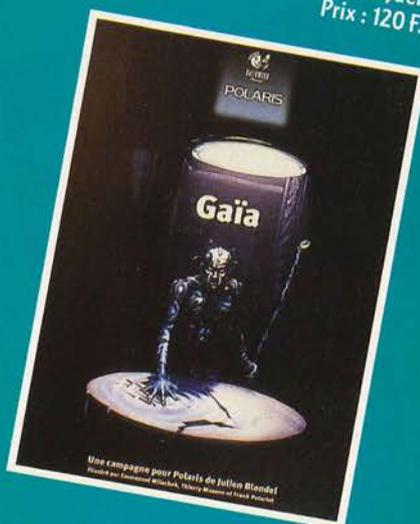
Bref, largement de quoi s'occuper pour un bon moment. Et quand je dis largement, cela concerne aussi et surtout le MJ. Parce qu'il va en avoir du boulot, le bougre ! L'auteur est un intégriste militant pour les intrigues non linéaires où ce sont les PJ qui font l'histoire et non l'inverse. Alors forcément lorsqu'on lui lâche la bride, il s'en donne à cœur joie. Résultat, des pistes, plein de pistes, partout, le pire cauchemar du pauvre MJ moyen. Ça fuse, ça grouille, surtout et principalement là où on s'y attend le moins. Quant aux événements de « toile de fond », le moins que l'on puisse dire, c'est que pour une fois, ils ne sont pas là seulement pour faire « couleur locale »...

Bref, *Gaïa* n'est pas vraiment une campagne pour débutants, loin s'en faut. Le bon déroulement de l'intrigue implique que les joueurs aient une très bonne connaissance du background général de *Polaris* et surtout un cerveau en parfait état de marche ! Quant au MJ, il est clair qu'il devra soigneusement potasser le sujet et bien préparer son coup, façon « grandes manœuvres ».

En un mot, cette campagne démontre brillamment qu'il est possible de développer une intrigue fort bien ficelée pour un jeu ayant une réputation de « Donj' bourrin sous-marin ». *Gaïa* fait donc partie de ces petites choses que l'on n'attend pas vraiment mais qui, au final, changent étonnamment la réputation d'un jeu.

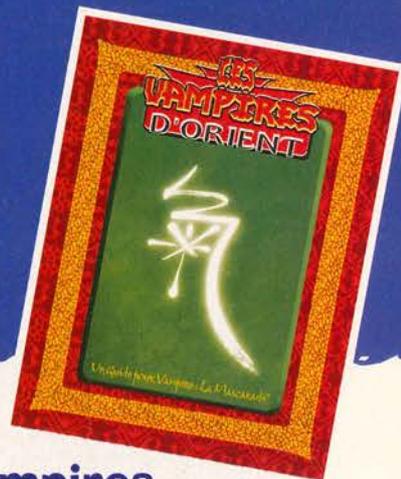
Philippe Rat

Une campagne en français éditée par Halloween Concept. Auteur : Julien Blondel. Prix : 120 F.



Une campagne pour Polaris de Julien Blondel. Rédigée par Emmanuel Millaud, Vincent Moreau et Franck Poirier.

POUR VAMPIRE : LA MASCARADE, EN V.F.



Les vampires d'Orient

La non-vie en jaune

Excellent, professionnel, bien pensé jusque dans ses moindres détails... Le supplément phare de la série Year of the Lotus, c'est du White Wolf en grande forme. Même sa traduction est de bonne facture. Pas le moindre petit défaut à se mettre sous la dent !

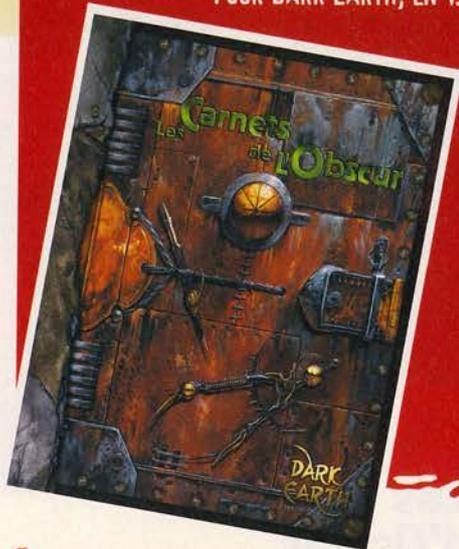
Les vampires d'Orient contient donc tout ce qu'il faut savoir sur les kuei-jin, de leur origine, différente des caïnites, à leur organisation sociale en passant par leurs pouvoirs et leur philosophie de la non-vie. Le tout s'articule principalement autour des cultures chinoise, taoïste et bouddhiste. Avec ce supplément, White Wolf fait du neuf avec le meilleur du vieux. On a donc souvent une impression de déjà vu. Pourtant, on ne peut s'empêcher de s'extasier. Les auteurs n'ont d'ailleurs pas limité leur champ d'inspiration à *Vampire*. Ainsi, le P'o (la Bête) des vampires asiatiques est directement tiré du côté sombre des Ombres de *Wraith*. Ils ont donc affaire à un être maléfique doué d'intelligence et non à un simple monstre assoiffé de sang. Et pour cause, les kuei-jin tiennent plus du fantôme réincarné que du suceur de sang traditionnel. Ils accordent d'ailleurs beaucoup d'importance au monde des esprits. Pour eux, le sang n'est qu'un des réceptacles possibles du fluide vital dont ils ont soif. Exclut du cycle de la vie, les kuei-jin doivent voler le Ki (la quintessence) des vivants pour survivre, leur corps mort ne pouvant produire seul cette énergie mystique. Ils n'ont ni clan ni génération. Leur puissance et leur respectabilité se mesurent à leur progression kharmique. Le supplément devient parfait avec les deux chapitres détaillant la géographie de l'Empire du milieu, les autres chen (êtres surnaturels) du Monde des Ténèbres et l'Umbra locale (les royaumes du Yin, du Yang et du Yomi). Le résultat est un ouvrage d'une qualité rare. Bien sûr, pour y trouver de l'intérêt, il faut que vos joueurs et vous-même soyez séduits par la culture asiatique. Si ce n'est pas le cas, achetez-le quand même. C'est un ordre !

Mehdi Sahmi

Un supplément en français édité par Hexagonal. Auteurs : collectif White Wolf. Prix : 198 F.



POUR DARK EARTH, EN V.F.



Les carnets de l'Obscur

Terres d'ombre et de lumière

« Votre voyage dans l'Obscur dure deux semaines, vous traversez un marais sans voir âme qui vive. Faites un test de survie ! » Combien d'expéditions, qui auraient pu se révéler héroïques ou tragiques, se sont résumées à ces quelques phrases et jets de dés ? Pourtant, l'Obscur est sans doute le cœur même de *Dark Earth*. Sans lui, pourquoi les marcheurs, l'espoir, l'envie de survivre... Les marcheurs apportait déjà un peu de saveur à ce qui constitue l'environnement de nos héros, mais il mettait surtout l'accent sur les personnages, ceux qui osent braver les ténèbres. Les carnets de l'Obscur va plus loin.

Ce livret de background s'adresse aussi bien aux joueurs qu'au meneur de jeu. En effet, c'est Rusk lui-même (une légende que les PJ ont sans doute déjà croisée) qui prodigue ses sages conseils à la communauté des marcheurs. En y apprenant un peu plus sur ses motivations, les personnages disposent d'un véritable guide pour se préparer au voyage. Mais ce supplément est également une formidable aide de jeu pour le MJ. L'univers de *Dark Earth* est beaucoup plus riche que le simple manichéisme que certains ont voulu y voir. Cette nouvelle extension en apporte une fois de plus la preuve. Pour chacun des milieux (marais, désert, chaos, souterrains, glaces, mers, montagne, mortezones et ruines), trois lieux typiques prêts à jouer sont présentés. Plus ou moins hostiles, ils sont autant de scénarios potentiels. L'Obscur y dévoile une richesse trop facilement oubliée au profit de péripéties stéréotypées. Plus que jamais, une expédition hors du stallite nécessitera une préparation conséquente et une vraie connaissance du sujet.

Si je dois émettre un petit regret, il tiendra dans le fait que, hormis les notes de Rusk, chaque milieu ne soit pas pris dans sa généralité. Mais le plus gros reproche que l'on puisse faire aux *Carnets de l'Obscur*, c'est de ne pas avoir été disponibles avant.

Kristoff

Un supplément en français édité par MultiSim. Auteurs : Mathieu Gaborit, Tristan Lhomme, Léonidas Vespérini. Prix indicatif : 170 F.

POUR LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX, EN V.F.

La voie du Dragon

Énigmatique mais costaud

Siroz a décidé de soutenir activement la version française de *Legend of the Five Rings*. Trois suppléments doivent ainsi sortir coup sur coup. Mais là où l'écran de jeu et un livret de scénarios (la traduction d'*Honor's Veil*) fournissent la matière première, le guide du clan du Dragon nous fait entrer dans le vif du sujet.

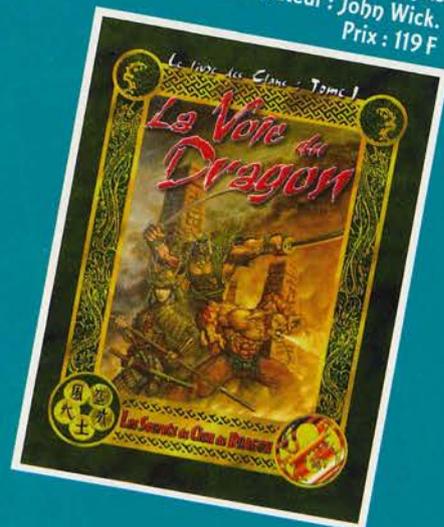
Si les deux pages consacrées à chaque clan dans le livre de base vous ont semblé bien maigres, les livres de *Voies...* vous permettront d'exploiter pleinement les sept grandes puissances de Rokugan. A quelques variations près, tous les suppléments de cette série reproduisent le même schéma. Se succèdent ainsi une présentation du clan vu de l'extérieur, l'histoire des familles qui le composent, des règles de création de personnages développées, un Who's who, une liste d'archétypes et une série d'appendices spécifiques.

Un à un, les énigmatiques Dragons nous livrent donc leurs secrets. Leur histoire et leurs protagonistes réservent déjà une sacrée surprise. Mais le plus croustillant tient dans les familles et écoles qui ne pouvaient être développées ou exposées dans le livre de base. On fait ainsi connaissance avec les moines mystiques Ise Zumi de la famille Togashi, leurs tatouages magiques et leurs fameux aphorismes. On découvre aussi une quatrième famille, les Kitsuki et leur école de magistrats. Les appendices, quant à eux, contiennent diverses informations sur les dragons (les créatures mythiques), ou le kaze do, l'art martial d'autodéfense privilégié par les Ise Zumi. Seul regret, tout cela est bien guerrier et a tendance à négliger la politique de la société rokuganaise, même s'il est vrai que les Dragons vivent en marge de celle-ci.

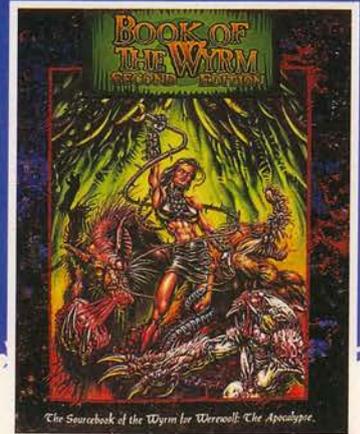
Bref, vous venez d'acheter (ou vous envisagez de le faire ? c'est bien !) *Le Livre des Cinq Anneaux* et vous vous demandez de quels suppléments vous aurez besoin. C'est simple. Vous pourrez difficilement vous passer de l'écran et des livres de *Voies...* (tous ? Oui, tous !). Reste à espérer pour votre porte-monnaie que Siroz ne les publie pas trop vite.

Mehdi Sahmi

Un supplément en français édité par Siroz. Auteur : John Wick. Prix : 119 F



POUR WEREWOLF, EN V.O.



Book of the Wyrms 2nd edition

Plus on en tue, plus il en arrive !

Franchement, je craignais que la deuxième édition du *Book of the Wyrms* ne soit l'occasion d'un festival de copier/coller. Mais bonne surprise !, cette version n'a plus grand-chose de commun avec la première, à part le titre et le plan général...

Elle s'ouvre sur un court chapitre sur l'art et la manière de jouer le Ver et ses créatures. Il en ressort que la menace doit être subtile mais brutale, insidieuse mais bien visible, maléfique mais pas tant que ça... bref, tout, n'importe quoi et son contraire, à partir du moment où ça fait peur aux joueurs. Ça a au moins le mérite de la franchise ! Le reste est divisé en quatre gros blocs.

● Le premier chapitre s'étend longuement sur le Ver en tant que force cosmique et présente ses territoires dans l'Umbrac. C'est lovecraftien en diable...

● La Pentex. La multinationale du Mal a évolué, grossi et progressé. Le fan trouvera donc un conseil d'administration et un organigramme profondément modifiés, une destruction du monde en progrès et les prémices d'une grosse baston avec les vampires du clan Giovanni, qui ne veulent pas laisser à d'autres le soin de devenir maîtres du monde. C'est sans doute le chapitre le plus intéressant, parce que le plus immédiatement exploitable.

● Les Danseurs de la Spirale noire présente les us et coutumes de la tribu de garous passés à l'ennemi. Ils sont nombreux, ils sont fous, ils sont féroces, ils prennent des bains de boue toxique tous les matins... et malgré ça, ils gagnent un peu de profondeur – ils sont maléfiques parce qu'ils ont été dessinés comme ça, mais aussi parce qu'ils croient juste la cause du Ver...

● Enfin, on termine avec une flopée de bestioles, moins nombreuses et un peu moins grotesques que celles de la première édition, mais toujours aussi féroces.

Bref, si vous n'avez pas la précédente, cette deuxième version est indispensable pour donner une ambiance « horreur » à *Werewolf*. Et même si vous l'avez déjà, il y a bien assez de bonnes idées (et de bestioles mangeuses de garous) pour vous faire plaisir.

Tristan Lhomme

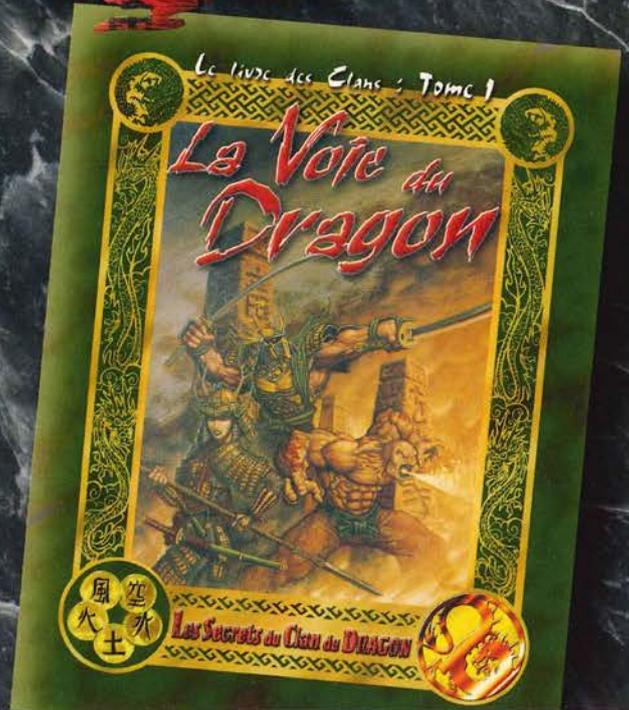
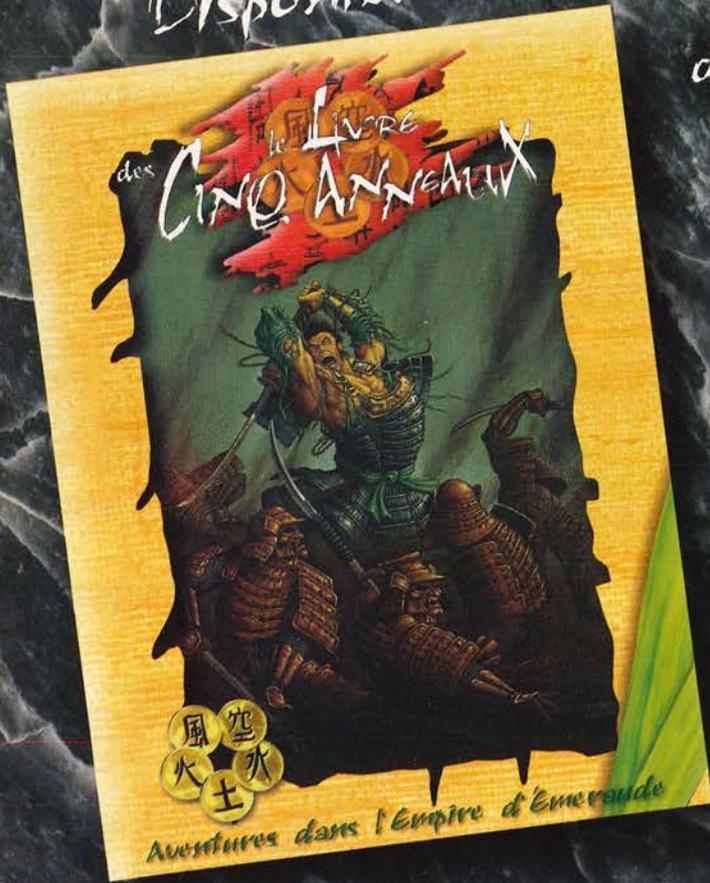
Un supplément en américain pour *Werewolf*, édité par White Wolf. Auteurs : collectif. Prix : environ 120 F.

Disponible

des

le LIVRE

CINQ ANNEAUX



Écran de jeu et La Voie du Dragon :
Disponibles fin novembre



Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.



Je soussigné

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

Signature :
Signature des parents pour les mineurs :

COMMANDE par le présent document

- Le Livre des Cinq Anneaux..... 249 F
- Écran de jeu LSA..... 109 F
- La Voie du Dragon..... 119 F
- + frais de port..... 30 F

TOTAL :

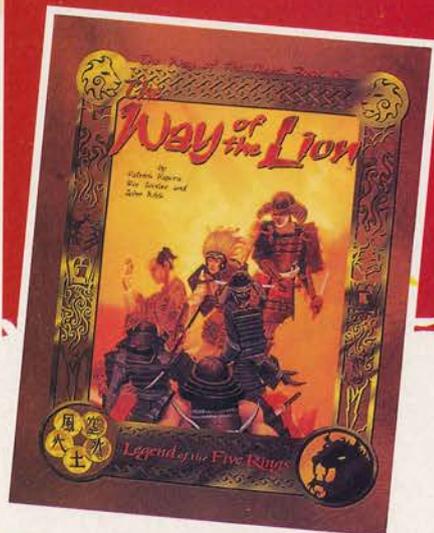
Je souhaite, de plus, recevoir des informations régulières sur l'univers et les prochaines sorties du "Livre des Cinq Anneaux".

Livraison sous pli recommandé dès réception de la commande.
Délai de livraison moyen 72 heures.
Offre valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

Règlement par chèque à l'ordre de ASMODEE Éditions,
1 route de Versailles
91190 VILLIERS LE BACLE.



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



The way of the Lion

Cœur de lion

J'y crois pas ! J'ai beau chercher, pas un mot, rien. Alors, où est-il ? Ils nous l'avaient pourtant promis. Bon, cette fois, je gueule. OÙ EST MON KOLAT ? Tout de même, c'est la troisième fois que j'ai l'impression de me faire rouler par un Way of... Celui du Scorpion avait éludé de manière irritante la question des ninjas. Puis, dans *The way of the Crane*, j'avais dû me contenter d'un bref paragraphe sur la cour de l'empereur alors que je m'attendais à un généreux exposé sur la vie politique rokuganaise. Au moins, on sait qu'un supplément sera consacré aux ninjas. Mais en sera-t-il de même pour la cour impériale et le Kolat ? Quand alors ?

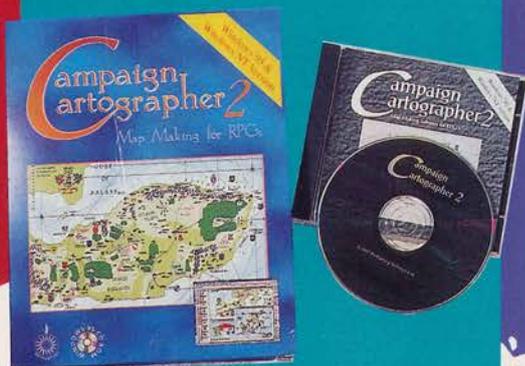
Malgré tout, *The way of the Lion* est plutôt réussi. Mais il est désespérément banal. On a ainsi droit à la présentation des familles qui le composent, aux règles détaillées de création de personnage et à une liste de personnalités et d'archétypes. On dispose donc de tout le nécessaire pour créer samourais Akodo, amazones Matsu, bardes Ikoma et shugenjas Kitsu. Suivent quatre appendices dont les deux premiers sont consacrés à l'art de la guerre et aux batailles célèbres du clan. Aucun doute : les Lions sont vraiment honorables. Le modèle idéal du samouraï ! C'est bien. Mais on regrette d'autant plus l'absence du Kolat. Un paragraphe sur cette organisation secrète aurait permis de relativiser l'honorabilité manichéenne des Lions. La seule vraie surprise du supplément tient à la magie des ancêtres. En effet, certains Kitsu ont le pouvoir de communiquer avec les morts, voire de se rendre dans leur royaume. En plus des règles de jeu, le monde des défunts rokuganais est décrit.

Au même titre que les autres Way of..., celui des Lions est indispensable mais sans réelle originalité. En attendant, la liste des sujets importants à traiter pour *Legend of the Five Rings* ne va pas en diminuant...

Mehdi Sahmi

Un supplément en anglais édité par Alderac Entertainment. Auteurs : Patrick Kapera, Ree Soesbee et John Wick. Prix : environ 110 F.

POUR FAIRE DES CARTES, EN V.O.



Campaign Cartographer 2

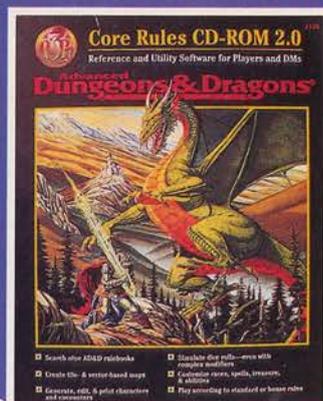
Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours...

Si, comme moi, vous peinez dès qu'il s'agit de faire les plans d'un donjon, vous allez apprécier cette deuxième édition de *Campaign Cartographer* (CC). Bénéficiant de l'intégration aux environnements Windows 95/98, on notera avant tout la fin du casse-tête pour la gestion des imprimantes ou les limitations de taille et de précision des cartes liées pour cause de mémoire. Pour le reste, CC2 présente les mêmes attraits que son prédécesseur tout en les développant sensiblement : possibilité de générer des cartes d'extérieurs, de villes et de donjons, de toutes tailles et redimensionnables (éditer les plans d'un donjon à l'échelle des figurines peut être particulièrement intéressant...), gestion des calques permettant l'édition de cartes avec différents niveaux de détail et toujours une vaste bibliothèque de symboles. Malheureusement, quelques points négatifs demeurent : le look reste très « kitsch » ; les symboles, nombreux, ne sont pas toujours très heureux (on peut toutefois créer sa propre base de symboles et de textures, ou les importer) ; l'interface « propriétaire » est en deçà de ce qui se fait sur les principaux outils graphiques sous Windows, notamment au niveau de l'utilisation du bouton droit de la souris (identique à la version sous DOS) avec une prise en main qui reste un peu laborieuse. Ne boudons toutefois pas notre plaisir, ce produit est un atout réel pour les meneurs de jeu de rôle, mais aussi les amateurs de jeux de plateau et wargames avec grilles d'hexagones éditables. Dernier conseil : investissez dans une imprimante couleur ; c'est quand même plus sympa et la version tons de gris d'une carte est assez dure à décrypter... Enfin, les investisseurs avisés que vous êtes n'auront pas manqué de repérer dans le CD-ROM 2.0 du *Core Rules* d'AD&D (voir ci-contre) la présence de *Campaign Maker* (une version allégée de CC2), bonne aubaine...

D&F

Un CD-Rom en anglais (la traduction française du livret est prévue pour bientôt) édité par ProFantasy. Pour PC. Prix : environ 650 F.

UTILITAIRE INFORMATIQUE POUR AD&D, EN V.O.



Core Rules CD-Rom 2.0 Advanced Dungeons & Dragons

Génial, sauf que... !

Y'a pas à dire, le CD-Rom c'est petit, mais ça contient ! Avec le *CDR2-AD&D* vous aurez : — L'intégralité des livres : *Player's Handbook*, *Dungeon Master Guide*, *Arms & Equipment Guide*, *Tome of Magic*, *Monster Manual*, *Player's Option (PO) : Skills & Powers*, *PO : Combat & Tactics*, *PO : Spells & Magic*, et *Dungeon Master Option : High-Level Campaigns*. On peut naviguer de façon intelligente entre eux, ou bien les lire dans n'importe quel traitement de texte interprétant le format RTF. Il est donc possible de créer, pour chaque joueur, un dossier regroupant l'intégralité des explications de règles, sorts et objets le concernant. Quand on connaît le prix des livres, on préférera le CD à des exemplaires en double des règles.

— Des aides à foison pour le Maître de Donjon : bases de données de monstres et de rencontres, que l'on peut lier activement à des plans de donjons et d'extérieurs (par le biais d'une version simplifiée de *Campaign Cartographer*), création de nouvelles races, de nouveaux monstres, de nouveaux sorts, de nouveaux pouvoirs psis... N'en jetez plus !

— Enfin, la partie la plus intéressante : la création et la gestion de personnages joueurs ou non-joueurs, respectant l'intégralité des règles de base de AD&D, ou des règles optionnelles de *Skills & Powers* (S&P). Les moindres caractéristiques, niveaux, sorts, livres de sorts sont gérés, mais également le matériel, l'encombrement, le prix, etc. Il faut moins de 15 minutes pour créer un personnage complet. L'impardonnable c'est que, contrairement à ce qui est annoncé sur la boîte, seules les règles de *Skills & Powers* sont prises en compte, pas celles des autres *Player's Option*. Alors, oubli grossier ? Une version 2.5 est-elle prévue ?

Attention également : Internet obligatoire ! La version vendue comporte de nombreux bogues. Du genre, elle génère un mago 27 avec seulement 9 d'Intelligence, ou un clerc 3^e niveau avec une plate +5. Tous ces défauts sont corrigés dans des « patches » disponibles en téléchargement sur le site : www.evermore88.com.

Pierre Rosenthal

Aides à la gestion et livres d'AD&D en anglais, sur CD-Rom pour PC-Windows 95 et au-delà. Fonctionne sous émulation Mac Virtual PC 2. Édité par TSR. Prix indicatif : 500 F.

L'EUROPE D'HIER, D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN

ACTUALITÉ

À travers
un jeu de
stratégie
associant
diplomatie
et politique

EUROPA

1945
2030



L'urgence d'un continent



à découvrir
dans votre
boutique

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

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

PARIS 17°
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





UN JEU DE RÔLE EN V.F.

Te deum pour un massacre

Allez, tous en chœur :
« Alléluia ! »

En cherchant bien, on trouve de vrais petits bijoux sur Internet. Prenez *Te deum pour un massacre*, par exemple. Il contient tout ce qu'il faut pour s'aventurer dans une fin de XVI^e siècle mise à feu et à sang par les guerres de Religion, aux côtés de la reine Margot, du chevalier de Pardailan... ou du duc de Guise. Le système de jeu est bien fait, mais sans originalité bouleversante : six caractéristiques, une flopée de compétences, des d10... L'ensemble est assez simple pour se faire rapidement oublier, permettant de se concentrer sur l'essentiel : faire (sur)vivre votre héros au milieu des massacres, des pillages et des trahisons qui marquent la période 1560 - 1598.

La construction du passé du personnage, qui occupe à elle seule une soixantaine de pages, est un modèle du genre. Elle s'opère par petites touches, à coups d'anecdotes qui en disent plus long sur l'époque que cinq cents pages chiantes. Au bout du compte, on obtient un individu tridimensionnel, qui traîne derrière lui un cortège d'amis d'enfance, une vieille nourrice, des précepteurs, des compagnons de débâche et ainsi de suite.

La partie « historique », autrement dit la deuxième moitié du jeu, est remarquablement bien faite, avec un cours complet de civilisation couvrant tous les sujets importants (il n'y manque qu'une biographie !). La seule fausse note concerne le chapitre sur les événements, qui ne couvre que le très court règne de François II, alors que les guerres de Religion ne prendront toute leur ampleur que sous ses frères Charles IX et Henri III... A quand une extension ? Ou mieux, une édition « papier » qui permettrait aux non-internautes d'en profiter aussi ?

Tristan Lhomme

Un excellent jeu de rôle disponible en français auprès de <http://services.wordnet.net/ljworski>.
Auteurs : Laetitia et Jan-Philippe Jaworski.



POUR ALTERNITY, EN V.O.

Dataware

Réseau, IA et robots

Avec *Dataware*, la très prolifique gamme *Alternity* s'enrichit d'une boîte à outils plus particulièrement destinée au meneur de jeu. Ce supplément développe tous les aspects du jeu qui se rapportent de près ou de loin à l'informatique. Des thèmes très cyberpunk, et donc plutôt modernes, tels que le réseau (the Grid) ou les intelligences artificielles, y côtoient l'un des plus vieux concepts de la science-fiction : les robots.

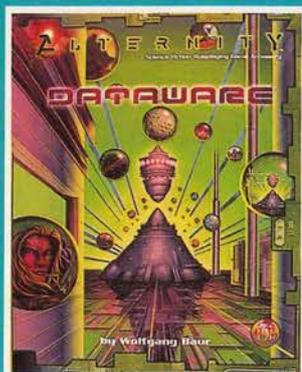
Les premiers chapitres sont consacrés au réseau et aux différentes activités qu'on peut y mener, parmi lesquelles le piratage, le combat et même des sortes de joutes de gladiateurs virtuels. De nouvelles professions (grid pilot, shadow spy, invisible) enrichissent le choix de carrières si vous voulez donner un ton cyber à votre campagne.

Les chapitres 3 et 4 proposent des listes de matériels et de logiciels qui viennent compléter celles, déjà bien fournies, du *Players Handbook* et de *Arms and Equipment Guide*. Elles privilégient plutôt la technologie extraterrestre, principalement mechalus, t'sa et fraal. Au chapitre 5, consacré aux intelligences artificielles, succède celui sur les robots, qui occupe à lui seul le tiers du supplément. MJ et joueurs y trouveront leur bonheur : les premiers disposent en particulier d'une petite vingtaine de robots PNJ prêts à être intégrés dans n'importe quel scénario, tandis que les seconds trouveront les règles nécessaires à la création d'un personnage robot.

Comme le reste de la gamme, ce supplément se caractérise par sa rigueur et son efficacité. Et si son caractère technique peut en rendre la lecture un peu aride, il s'impose néanmoins par sa grande richesse, y compris en termes de background.

Frédéric Ménage

Un supplément en anglais édité par TSR.
Auteur : Wolfgang Baur.
Prix : environ 125 F.



POUR FORGOTTEN REALMS, EN V.O.

Empires of the Shining Sea

Elminster chez Iznogoud

Malgré la pénurie de la gamme *Al-Qadim*, les amateurs de Moyen-Orient vont se trouver comblés. Réactualisation d'*Empires de la Côte*, *Empires of the Shining Sea* complète *Lands of Intrigues* qui décrivait Amn et le Théthyr. Il approfondit le côté « ambiance » qui manquait au premier, avec des chapitres historique et culture plus fouillés. Sa conception reste classique : quatre parties décrivent l'histoire de cette région du sud de la côte des Épées, le Calimshan, l'Arnaden, et des appendices fournissent les éléments techniques.

Dans ce monde créé par des génies, empires et califats se succédèrent durant 7000 ans pour donner le pays commerçant et coloré de Calimshan. Riche en coutumes, divisée en castes, la civilisation calishite est pleine de contradictions et d'exceptions, avec un vernis de respectabilité qui déconcerte l'aventurier occidental. Pourquoi est-ce une insulte mortelle de regarder une femme mariée dans les yeux alors que règne un tel climat de luxure sous-entendue ? Là, tout n'est que faux-semblants !

A l'est, l'Arnaden est une terre sauvage et dangereuse, où se croisent tribus de monstres, caravanes marchandes et fabuleux palais abandonnés. Une terre d'aventure où se forger l'indispensable réputation de combattant, d'historien érudit ou de marchand afin d'oser se présenter au Calimshan.

C'est du beau travail, écrit petit, sans illustrations ou presque, qui ravira le MD désireux de jouer dans un monde différent ou le passionné des Royaumes oubliés. En fait, c'est du super boulot, pour une extension au public trop réduit, quasiment inexistant...

Thomas Féron

Une extension pour AD&D-Forgotten Realms éditée en anglais par TSR.
Auteurs : Steven E. Schend et Dale Doonan. Prix : environ 220 F.



POUR GURPS, EN V.O.

Traveller

Les classiques ne meurent jamais !

Traveller est un JdR-brontosaurus (1977 !) de SF à l'univers plutôt classique : l'empereur Strehphon règne sur 11000 systèmes solaires où cohabitent une profusion de races plus ou moins intelligentes dont 6 particulièrement évoluées. Tout ça vivote gentiment au sein de systèmes politiques chapeautés par l'Imperium qui fleurit bon l'époque romaine et l'ineffable Asimov.

La version *Gurps* est « alternative », en cela qu'elle traite de l'Imperium sous le règne de Strehphon, alors qu'à l'origine, celui-ci se fait assassiner dès le deuxième paragraphe du background ! On évolue donc dans un état stable mais non dénué d'intrigues cyniques et de magouilles sordides.

Concrètement, *Gurps Traveller* (GT) se décompose en trois gros morceaux : — La description de l'univers. En 80 pages, nous avons une multitude d'articles exhaustifs, façon encyclopédie. On obtient ainsi une excellente vue d'ensemble, bien que les renvois systématiques ne permettent pas toujours de se faire rapidement une idée précise d'un sujet particulier.

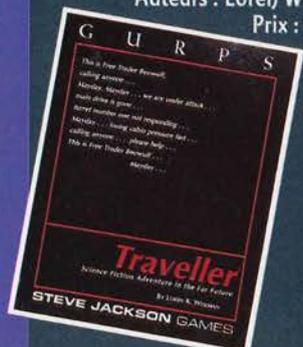
— Les personnages, avec 38 archétypes directement utilisables avec le système générique renforcé par un « traducteur » passant les anciens persos *Traveller* à la moulinette *Gurps*...

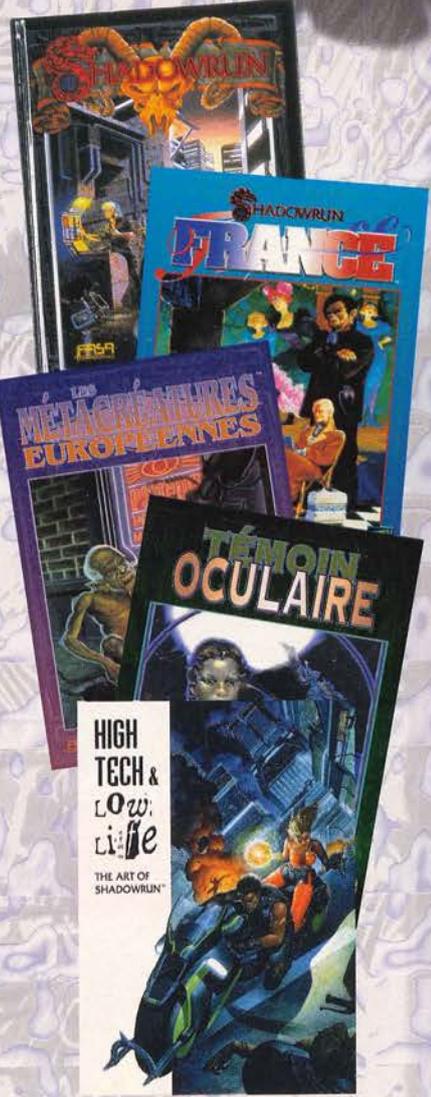
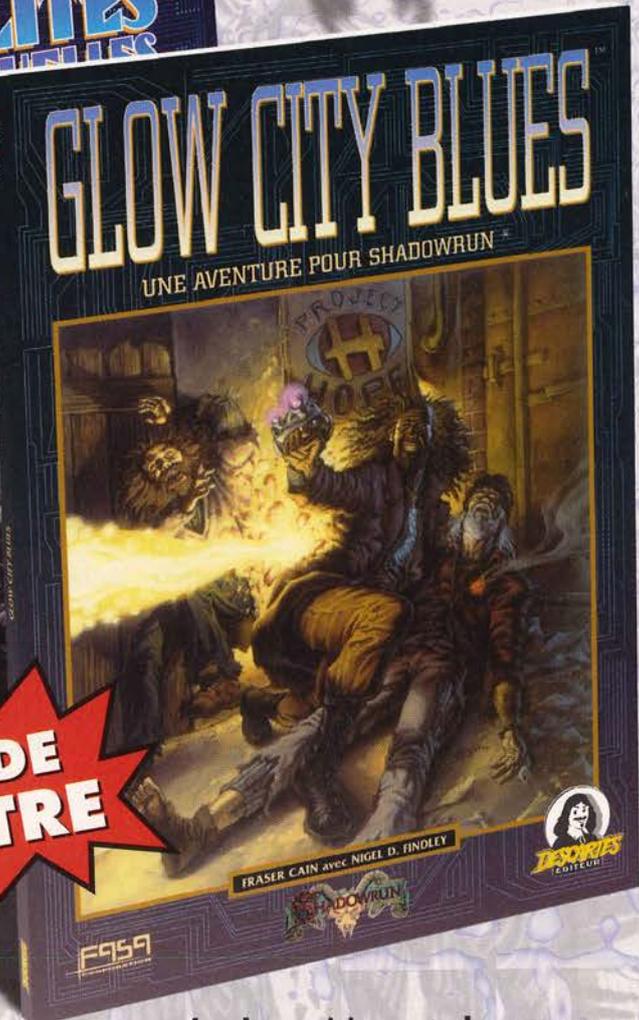
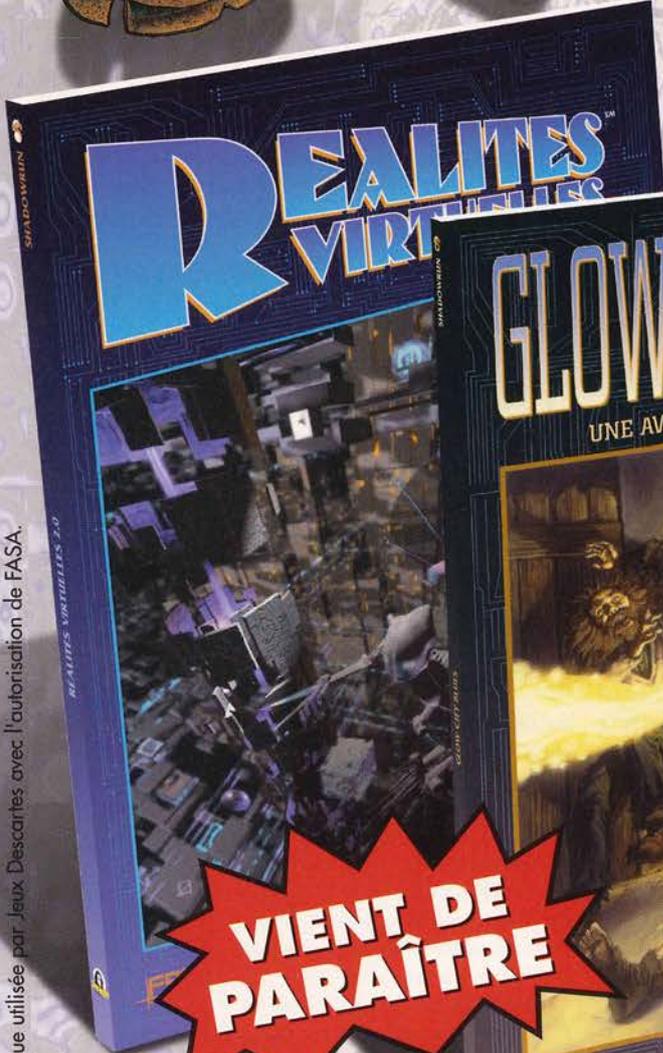
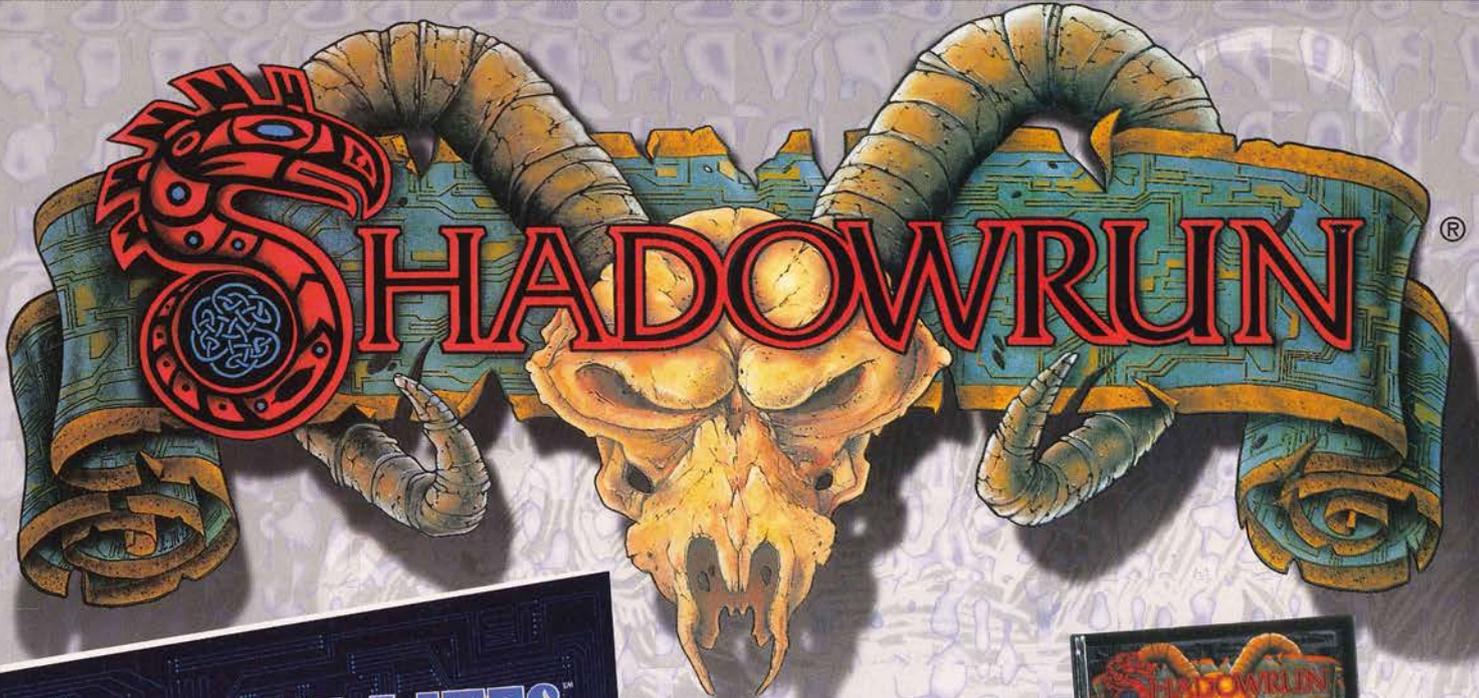
— La technologie et les vaisseaux spatiaux. Après d'intéressantes généralités, le sempiternel matériel, les inévitables vaisseaux, puis deux annexes. L'une propose un système modulaire de création de véhicules et l'autre simule les combats spatiaux.

Bref, GT est une intéressante alternative pour un jeu mythique aux règles décriées qu'il convient de (re)découvrir pour la richesse de son univers.

Philippe Rat

Un supplément édité en américain par Steve Jackson Games.
Auteurs : Loren Wiseman.
Prix : environ 190 F.





**VIENT DE
PARAÎTRE**

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

Je souhaite recevoir :

- SHADOWRUN, livre de base.....249,00
- Écran66,00
- Art Book.....149,00
- Shadowrun France165,00
- Témoin Oculaire.....109,00
- Métacratures Européennes192,00
- Réalités Virtuelles.....215,00
- Glow City Blues.....109,00

TOTAL

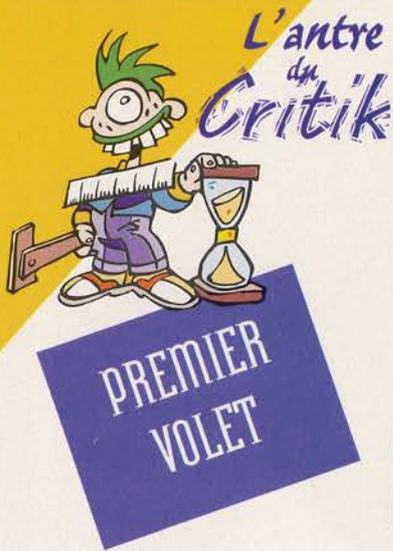
Ci-joint mon règlement de F. (franco de port)
à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15.

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



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

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.



Le plastique c'est fantastique,

Voilà une fin d'année bien chargée en jeux avec figurines. Certains jeux trouveront naturellement des adversaires

Lâchez un peu la bride à un éditeur de jeu de rôle, et vous le verrez revenir à d'anciennes amours : que ce soit tous frères (ou du moins cousins). Eh oui, longtemps abandonné à l'éditeur anglais Games Workshop, voilà d'univers de jeux de rôle, des simples et des trapus, des luxueux et d'autres qui nient l'aspect ruineux de que vous ne ratiez pas quelque chose. Dans ce premier volet, sont présentés et comparés les jeux de « fan-

Warhammer Bataille Coup de jeune pour un grand ancien!

Ténon du jeu avec figurines depuis dix-sept ans, *Warhammer Bataille fantastique* en est à sa troisième version en français (cinquième en anglais). Des générations de joueurs se sont essayés aux batailles dans cet univers médiéval-fantastique aux profondes influences Renaissance, qui sert également de cadre à l'un des jeux de rôle les plus populaires.

Warhammer est présenté sous la forme d'une grosse boîte rouge pleine à craquer (chose courante chez cet « artisan anglais ! »). Outre les règles, on y trouve le matériel de jeu nécessaire dont une centaine de figurines plastique (Bretonniens et Hommes-lézards) avec un petit guide de peinture. On pense pouvoir jouer longtemps, mais on s'aperçoit vite que ce contenu est loin d'être suffisant, les affrontements devenant vite monotones. Une fois la boîte acquise (490 F), il apparaît indispensable d'acheter celle concernant la magie (et vlan, 300 F). Pour apprécier pleinement le jeu, et en particulier l'armée que l'on a choisie parmi les douze disponibles, le livret la décrivant est nécessaire (et boum, 150 F). Viennent ensuite d'autres figurines, la peinture et... un soupçon de lucidité qui fait dire : « Diantre ça commence à faire cher ! Mais c'est beau, allez encore un peu ! » Et on entame une autre armée. Il faut bien admettre que les figurines sont, pour 80 % d'entre elles, magnifiques ! Les règles de cette version de *Warhammer* sont simples à assimiler. Un tour de jeu comprend cinq phases : mouvement, tir, corps à corps, magie et ralliement des troupes démoralisées. Le tout se règle avec des jets de dés à 6 faces. On fait, pour chaque figurine de l'unité attaquante, un jet pour toucher, le chiffre à obtenir étant calculé en comparant les capacités de combat

sur un tableau. Si cela touche, les cibles atteintes ont le droit de faire un jet d'Armure, afin d'atténuer les dégâts obtenus sur le jet de Dommages. Ce qui reste est déduit de la valeur Blessure de la figurine ; à 0 elle est retirée du jeu. Chaque régiment étant constitué en moyenne de dix figurines, et l'armée d'une demi-douzaine de régiments, on peut lancer pour une seule phase d'attaque près de cent cinquante dés !

Les vieux briscards risquent fort de trouver cette dernière version du jeu un peu trop simpliste (avec par exemple, la suppression de certaines manœuvres des unités), malgré des règles de campagne plutôt intéressantes. Ces dernières permettent en effet de garder ses unités survivantes pour la prochaine bataille. Elles gagnent de l'expérience qui permet de changer de statut (les hommes d'une simple unité peuvent devenir des vétérans). On réfléchit donc à deux fois avant d'envoyer des soldats au suicide.

Côté troupes spéciales, les défauts restent présents. Les monstres (dragons, hippogriffes...) et les personnages importants sont toujours déséquilibrés : celui qui perd le sien en premier va galérer pour le reste de la bataille, et sans doute la perdre ! Les machines et chars de guerre sont mieux intégrés au jeu (encore qu'une certaine baliste à répétition...). Interdire ce qui semble déséquilibré peut être une solution pour avoir un jeu plus agréable, et une bataille passionnante. Notons que Games Workshop propose un bon compromis avec le récent livret d'armée *Mercenaires*. Outre la possibilité de les jouer dans une armée indépendante, ces petites unités peuvent être intégrées dans nombre d'armées et y mettre une touche d'exotisme. Par exemple : une armée de guerriers du chaos peut avantageusement remplacer un gros dragon par l'unité d'ogres de Golgfag ! La ressortie récente des règles de siège (épurées !) offre une alternative à la rencontre sur le champ de bataille puisque l'assaut d'une forteresse est désormais possible.

La magie est heureusement moins prépondérante que par le passé, et bénéficie d'un système qui tourne bien (les cartes de sorts et d'objets sont bien faites). De plus, chaque race possède une magie spécifique qui ajoute de la variété. Restent deux arguments qui plaident en faveur du jeu : il est relativement facile de trouver des partenaires (en cherchant un peu tout de même !), même si la population des joueurs de *Warhammer* a tendance « à rajeunir ». De plus, le choix d'armées disponibles (treize à l'heure actuelle, quinze si l'on considère les trois possibilités de l'armée du chaos) offre une variété pour l'instant inégalée.

En fait, les règles allant toujours en se simplifiant, *Warhammer* prend un tournant plutôt jeune public, qui implique un jeu « bourrin » au détriment de l'intérêt stratégique et/ou tactique propre à cette catégorie de loisirs. Si lire en anglais ne vous pose pas de problème, prenez les règles *Ancient Battles* (import Games Workshop) plus complètes, et intégrez la magie (sans les monstres) : vous aurez alors une version plus adulte avec des parties plus équilibrées.

Elfe sylvain (Citadel)



● *Warhammer Bataille fantastique* est édité en français par Games Workshop.



et le plomb c'est tellement bon...

Il est temps de faire le point, et de comparer ce qui est comparable.
à leurs mesures. Pour d'autres, faute de combattants, ce sera plus dur.

les jeux de cartes, qui sont le nouvel habillage des jeux de plateau, ou les figurines, que plus d'un a poussé aux temps où les jeux de simulation étaient que le jeu de bataille fantastique avec figurines voit déferler des nouveautés de tous côtés : des créations originales, des produits issus (plus ou moins) cette passion. Cela peut vous paraître un phénomène martien, mais en voyant des rôlistes acheter leurs unités de figurines, il peut être bon de vérifier *tasy*», dont beaucoup ont la bonne idée d'être en français. Dans notre prochain numéro, ce sera au tour des jeux de SF...

Demonworld

La petite échelle monte au créneau!

Un jeu de combat avec figurines à l'échelle 15 mm, ça existe? La grosse boîte aux tons bruns que voilà nous le confirme, et son ouverture est un vrai plaisir.

Outre le livret de règles (128 pages), on y trouve deux unités de figurines en plomb (gardes orques et berserkers de l'Empire), des cartes de recrutement (très fonctionnelles, elles évitent la copie de son armée à chaque partie), divers jetons, des aides de jeu et trois planches de pions en couleur permettant de faire une vraie bataille pour se familiariser avec le jeu. Ajoutons quatre cartes de terrain en couleur (plutôt jolies) imprimées avec des hexagones, et le fond de la boîte est atteint, donnant le sentiment d'avoir bien dépensé son argent.

En fait, lesdites cartes représentent un atout pour le jeu : pas de mesures fastidieuses, ni de contestations interminables sur les distances. Les hexagones sont bien utiles tant pour les mouvements que pour les tirs divers. Les puristes se plaindront peut-être du manque de « réalisme visuel » du champ de bataille, ainsi que du temps qu'il faut passer pour réaliser des décors 3D avec hexagones (les décors 15 mm ne sont hélas pas légion!). Disons que le jeu gagne en jouabilité ce qu'il perd en esthétique. Et encore, les figurines sont suffisamment belles (trop peut-être pour du 15 mm!) pour qu'on mette de côté « l'austérité » du terrain de jeu. Mais vu leur gravure irréprochable, on ne peut se permettre de peindre leurs nombreux détails (sachant qu'une unité compte 20 ou 40 figurines, imaginez le temps nécessaire pour peindre toute une armée!).

Le système de jeu reste simple (du moins avec les règles de base), s'articulant autour de phases classiques (ordre, tir, mouvement, tir, corps à corps), mais avec deux éléments notables : la simultanéité presque totale (on ne s'endort pas pendant que l'autre joue!) et surtout une phase d'ordre intéressante : les deux adversaires placent, face cachée, un pion d'ordre (à choisir parmi Mouvement, Charger, Harceler et Tenir) devant chaque unité non engagée au corps à corps. Quand une unité doit se déplacer, le choix de la direction reste libre, sachant que tourner coûte des points de mouvement. On peut très bien avoir anticipé les mouvements de troupes adverses et être pris de court par la manœuvre réellement effectuée. Cela renforce grandement l'aspect tactique du jeu sans l'alourdir pour autant. Pour la résolution, on utilise un dé à 20 faces, quelques modificateurs viennent s'ajouter ou se soustraire au jet, le total final devant atteindre au moins 20. On peut éventuellement regretter l'usage de ce dé puisqu'il donne une trop grande amplitude de résultats, augmentant alors le facteur aléatoire (le dé à 10 faces aurait peut-être suffi?).

Des règles avancées et optionnelles (respectivement 34 et 37 pages) compliquent le jeu mais ont le mérite de couvrir presque tout ce qu'on attend d'un jeu sur le thème.

Elles vont du commandement à la magie, en passant par les types de formations, le moral, l'effet du terrain et les unités particulières (monstres, machines, chars...). Cerise sur le gâteau, une option permet de gérer la progression du feu sur le champ de bataille, au cas où des envies pyromanes vous prendraient. L'ensemble des règles, une fois maîtrisé, permet des parties très intéressantes de par l'échelle du jeu. Si vous avez de la place, du temps et que vous êtes quatre, essayez une bonne grosse partie sur neuf ou douze cartes avec des armées à 3000 points; cela peut être drôle!

L'achat des livrets d'armée est indispensable, tant pour avoir les règles spéciales s'appliquant à la race concernée et les cartes de recrutement (caractéristiques des unités), que pour avoir les informations qui complètent le background bien maigre de la boîte de base. Ce dernier reste assez bateau, avec un Empire humain puissant mais menacé par l'union des clans orques d'un côté, le harcèlement des barbares thaïns de l'autre, et la présence de l'inépuisable armée d'Isthak (orientée tantôt chaos, tantôt mortsvivants). Les Elfes (Hauts-Elfes et Elfes des bois), autrefois puissants, conservent surtout des unités d'élite. Les Nains sont comme souvent lents, mais restent efficaces au combat grâce à quelques inventions bien utiles (« robot géant » et deltaplane) et à leur célèbre robustesse.

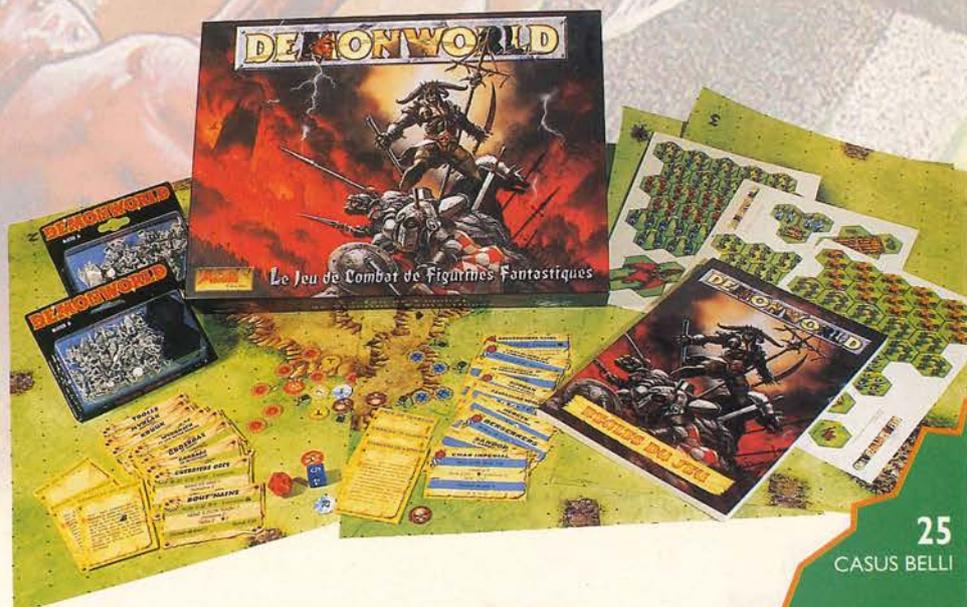
Au final, *Demonworld* semble être le plus « adulte » de par son côté stratégique, refusant la sur-enchère de puissance prônée par un jeu tel que *Warhammer*. Le rapport qualité/prix est largement en sa faveur : une armée à 1000 points pour moins de 2000 F (la boîte de base et un livret d'armée compris), on croit rêver! De plus, le jeu va s'enrichir de deux nouvelles armées (seulement cinq sont disponibles pour l'instant) avec l'arrivée en décembre des Thaïns (barbares en kilt!) et, au début de l'année prochaine, celle des Gobelins.

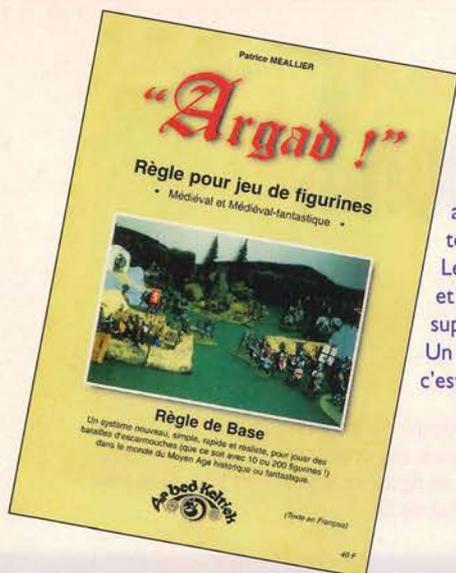


(Une unité de gardes orcs (Metal Magic))

Forteresse mobile (Metal Magic)

- *Demonworld* est édité
- en français par
- Asmodée Éditions.





Argad

Il existe une petite règle (en français et en breton !), peu coûteuse (40F), qui permet d'aborder le jeu avec figurines simplement : *Argad* ! Faite pour l'historique et le fantastique, elle s'appuie sur un système tournant avec des dés à 6 faces et un tour de jeu (en simultané) se découpant en Mouvement, Tir et Mêlée. Les troupes sont regroupées en cinq types (de l'inoffensif - Classe 1 - à l'homme d'armes - Classe 5) et les armes classées en grandes catégories. Une figurine est éliminée en obtenant un chiffre (après ajustements) supérieur à sa Classe. C'est un jeu d'approche qui peut séduire par son prix. Un regret : il n'y a pas pour l'instant de règles de magie ; pour le fantastique c'est un peu ennuyeux !

- **Argad est édité**
- **en français et en breton**
- **par Ar bed keltiek.**

Chronopia

L'escarmouche qui fait mouche !

La première pensée qui peut venir à l'esprit en voyant *Chronopia* est : encore un jeu de combat avec figurines dans un univers médiéval-fantastique !

Présenté sous forme d'un beau, mais fragile, livre d'environ 200 pages (vous pouvez dès l'achat détacher toutes les pages et les mettre sous plastique, dans un classeur !) donnant un ton d'ensemble assez sombre, il en ressort pourtant une envie de s'attarder tant les illustrations frappent l'œil. Un autre détail retient alors l'attention : les règles ne font que 48 pages et sont facilement repérables puisqu'elles constituent la seule partie noir et blanc du livre.

Le background, fouillé et original, occupe une bonne moitié de l'ouvrage. Les Sang-noirs (Orques, Gobelins, Ogres et Trolls) ont une culture moyen-orientale raffinée (la plus grande bibliothèque, aujourd'hui réduite en cendres, était orque !) et les Elfes sont des « vilains méchants » bardés de grosses armures et esclavagistes de surcroît. Les Humains Premiers-Nés comptent surtout sur leur nombre et leur magie qui affecte les données temporelles (très utile en combat !), tandis que les Dévots s'appuient autant sur de « faibles » unités de morts-vivants que sur de puissants démons. Les Nains, pour leur part, fonctionnent par clans, chacun ayant une spécificité influant sur le jeu (immunité à la peur ou attaque secondaire par exemple). Puis viennent les règles, les listes d'armées avec les sorts et les armes spécifiques à chacune des cinq races présentées, et quatre feuilles cartonnées fournissant divers marqueurs et gabarits.

Les règles sont d'un apprentissage plutôt facile car elles sont parsemées d'exemples clairs qui aident grandement à la compréhension. Les phases sont simples (initiative puis activation) ; chaque figurine dispose de deux actions à choisir parmi une liste variée. Les bandes doivent rester assez proches de leur chef pour pouvoir agir normalement. On utilise le dé à 20 faces pour résoudre les combats. Il faut obtenir un résultat inférieur ou égal au calcul suivant : valeur de Combat - Défense de l'adversaire +/- modificateurs. Si le coup passe, le défenseur a droit de faire un jet d'Armure. En cas d'échec, il encaisse une blessure (certaines

armes pouvant en causer plusieurs), souvent suffisante pour causer la mort.

Après lecture, on se rend compte que *Chronopia* ne joue pas dans la même cour que *Warhammer*, *Clan War* ou *Demonworld*, dans la mesure où il concerne plus des escarmouches que de véritables affrontements d'armées. Pour cette raison, c'est presque le jeu idéal pour les rôlistes qui veulent s'initier au jeu de figurines. Soit dans le but d'y jouer régulièrement, soit dans celui de résoudre des affrontements de taille moyenne. On peut alors se poser la question de savoir si l'importance accordée au background n'est pas disproportionnée, étant un peu trop riche pour servir de cadre à un jeu de rôle très... guerrier !

Au départ, les figurines étaient d'une qualité très moyenne, mais la sortie du supplément *Les Fils de Kronos* et des figurines qui correspondent à ces barbares nordiques vient effacer cette première mauvaise impression. Elles intéresseront autant le joueur de *Chronopia* que les rôlistes, et feront même des guerriers du chaos très originaux pour *Warhammer* ! Avec *Le Pays des Deux Rivières* (concernant principalement les Hommes-serpents), le nombre des armées disponibles est porté à sept. Le prix des figurines est accessible (24F pour un héros), et il en suffit d'une douzaine dans chaque camp pour commencer une partie.

En fait, si l'on excepte le prix un peu excessif du livre (259F), *Chronopia* est d'un réel attrait pour qui veut essayer ce type de jeu sans se ruiner. Le figuriniste confirmé autant que

le rôliste trouveront dans la gamme, outre certaines figurines plus qu'intéressantes, la possibilité de faire dans un délai raisonnable, une partie pour se changer les idées (et peut-être en avoir de nouvelles !).

Prêtresse stygienne (Heartbreaker)



- **Chronopia est édité**
- **en français**
- **par Descartes Éditeur.**



Un inimmuable de l'armée dévôte (Heartbreaker)





De gauche à droite : porte-étendard (Confrontation) ; seigneur elfe (Chronopia) ; cavalier elfe, nain sous une chauve-souris avec tromblon (MetalMagic) ; woflen et nain pour Confrontation ; œil sombre de l'armée dévote (Chronopia).

Clan War

Made in Japan

Clan War est directement issu de l'univers du jeu de rôle (et du jeu de cartes) *Legend of the Five Rings* (c'est-à-dire un monde proche du Japon médiéval), mais il n'en suit pas la même chronologie. Pour les fans : il se situe après le coup de force du clan Scorpion.

L'ouverture de boîte est réjouissante ! Tout le matériel proposé (deux livrets : les règles, les clans ; des aides de jeu, des cartes d'unités et de personnages, 4 dés à 10 faces) est de bonne facture. Et que dire des figurines en métal sorties des ateliers Ral Partha (6 généraux ou héros, 26 archers, 26 fantassins), qui sont tout bonnement magnifiques !

Un livret présente les différents clans qui s'affrontent, ainsi que leurs personnages marquants, les différentes troupes humaines, les races regroupées dans les non-alignés (dragons, ogres, gobelins, nécromanciens et morts-vivants), ainsi que diverses personnalités telles que les rôlins, une magicienne et certains héros maléfiques. (Petit regret : même si l'idée est sympathique, l'utilisation de termes japonais pour mettre dans le bain, risque de perturber les joueurs débutants...)

En parallèle de ce livret, des cartes reprennent les caractéristiques de toutes les unités présentées. Elles s'avèrent fort utiles sur la table afin de retrouver et d'exploiter au mieux les capacités des unités et des personnalités. Certaines cartes représentent des unités spécifiques à une maison ou une race. Les unités peuvent se différencier par des capacités ou des armements spéciaux.

Lors de la création de ses unités, le joueur a intérêt à constituer des unités homogènes issues d'une même carte d'unité (paysans, gardes de tel seigneur...).

En effet chaque unité ou personnalité a un profil regroupant les valeurs et la filiation liée aux Anneaux, la profession (uniquement pour les personnages), la force, la résistance, l'attaque, le nombre de blessures qu'une unité peut encaisser, le nombre d'attaques, le niveau d'entraînement et de moral. Trente cartes événementielles (ou cartes tactiques) permettent de priver, ou de faire bénéficier momentanément, une unité ou une personnalité d'une manœuvre supplémentaire, d'une charge fanatique (Banzai), d'une amélioration de capacités lors d'un tir, d'un test de moral modifié, de la possibilité de provoquer la peur chez l'ennemi, de perdre un tour dans la transmission d'un ordre, de résister à la magie, etc. La variété des événements rencontrés peut vraiment venir perturber la tactique élaborée par les joueurs, ce qui n'est pas un mal pour une époque où les combats étaient assez frontaux et basiques.

Le jeu est découpé en tours mélangeant des actions liées à la détermination de l'initiative (calculée avec la valeur de l'officier : + 1 jet de dé) de chaque unité. Les généraux et officiers peuvent utiliser leurs capacités de commandement pour modifier le résultat.

Les unités peuvent être commandées par des héros, mais aussi par des officiers et leur encadrement subalterne afin de recréer la chaîne de commandement.

C'est à ce stade que sont joués les cartes tactiques ainsi que certains sorts.

Viennent ensuite les mouvements et les tirs, toujours suivant l'ordre imposé par l'initiative. Le tour se termine classiquement par les combats et les tests de moral.

Le mécanisme du jeu est visiblement une version épurée de *Warhammer Bataille*.

Clan War dépasse le cadre de la simple escarmouche, car il oppose de véritables unités. Toutefois, chaque figurine équivaut à un homme, ce qui permet de glisser facilement des personnages issus du jeu de rôle au sein d'une unité.

Le livret de règles fourmille d'exemples et de schémas qui permettent de bien appréhender le mécanisme des combats, des formations, des manœuvres, etc.

Il explique aussi plus complètement les cartes tactiques, la magie, les duels entre les héros, l'armement.

Pour de nombreux joueurs, *Clan War* risque d'être trop éloigné des événements du jeu de rôle et plus encore du jeu de cartes. Mais il peut être utilisé comme une extension indépendante qui ravira ceux qui désirent jouer et évoluer dans l'univers du Japon médiéval. Il peut être considéré comme un jeu complet, dans un contexte quasi historique avec des ouvertures sur un univers fantastique... Mais *Clan War* est surtout un véritable wargame avec figurines, au système classique (mais avec une touche d'originalité : les cartes), fonctionnel et sans surprise, qui s'adresse plutôt à des joueurs expérimentés dans ce type de jeu.



- *Clan War* est un jeu
- en anglais édité
- par Five Rings Publishing.

Doji Kimura

Air: 5	Skills: Battle 3, Leadership 2, Defense 2, Iaijutsu 3
Earth: 3	Special: Unique
Fire: 3	Special Order: Once during the game, Kimura may challenge the leader of an enemy unit with which he is engaged to a duel. If the leader refuses, the leader is disarmed and placed in a non-combat position within the unit until the end of the engagement.
Water: 3	While so positioned, the leader's skills and abilities have no effect.
Void: 4	
TN: 8	Equipment: Katana, Light Armor
Wounds: 3	
ATT: +2	
DAM: +1	
#S: 1	
Cost: 115	Profession: Crane Samurai Glory: 4 Honor: 2

Dragon Flame

TN: 8	Special: Yumi Range: 18" close, 30" extended (+2)
Wounds: 1	ATT: Maximum of two units, 20 models total
ATT: +0/+1	
DAM: -1/+1	
#S: 1	
TL: 7	
ML: 7	
	Equipment: Yumi, Light Armor
Cost/Model: 15	Affiliation: Dragon Honor: 1

The Face of Fear

Play on a unit that you control which has a Fear effect. The Fear rating of that effect is increased by 2 until the end of the turn (e.g. Fear becomes Fear 2, Fear 1 becomes Fear 3, etc.).

After months of marching and fighting, the skeletal troops' flesh had peeled away, leaving only bleached and decaying bones.

Confrontation

Voilà un petit jeu d'escarmouche, bien loin des mammoths que sont les autres jeux présentés dans cet article. Même si *Confrontation* mériterait d'être amélioré sur quelques points, il part d'une bonne idée : chaque figurine vendue sous blister est accompagnée d'un petit livret présentant la règle du jeu. Ainsi, avec seulement quelques figurines, il est possible de jouer immédiatement. Parmi les autres points positifs, il y a le prix des figurines, qui est inférieur de 20% à celui pratiqué par Games Workshop.

La qualité de la gravure est là et les figurines marient, suivant les séries, humour et originalité. L'idée de fournir, en plus de la règle, une carte représentant la figurine achetée est très plaisante. Ces cartes ne sont pas inutiles puisqu'elles indiquent les différentes caractéristiques du personnage (dommage que les symboles utilisés ne soient pas très lisibles), et accessoirement font office de guide de peinture.

Le mécanisme de jeu est simple. L'initiative est déterminée à chaque tour et le tirage alterné des cartes peut obliger l'adversaire à mettre en place certaines troupes qu'il aurait aimé garder en réserve ou dévoiler au dernier moment. Cela règle élégamment le problème de l'aléatoire, et accentue l'importance du positionnement des troupes. La durée et le contenu du scénario sont décidés par les joueurs. Ils s'affrontent en opposant les caractéristiques de leurs figurines, en modulant attaque et défense, par une libre répartition des jets de dés. On peut par exemple choisir d'encaisser avant de retourner les coups, et alors bonjour les dégâts pour l'adversaire qui aurait tout misé sur l'attaque au détriment de sa protection... Les auteurs de *Confrontation* connaissent visiblement *Warhammer* et cela a laissé quelques traces, notamment dans la multiplicité des jets de dés.

Dernière nouveauté en date, le livret *Sortilèges* qui permet de mettre en place la magie, dont l'utilisation apporte un peu d'imprévu et de fun. L'utilisation des sorts (une vingtaine) est simple : chaque magicien dispose de « gemmes » qui symbolisent sa mana (ressource magique). Il doit en dépenser un nombre fixé par le type et la puissance du sort. Ensuite il doit réussir un jet de dé pour savoir si le sort prend effet. Les sorts sont décrits sur des cartes, le livret *Sortilèges* remplace les règles standard dans les blisters des figurines de magiciens, et l'éditeur a même prévu des pions à découper pour figurer les gemmes. *Confrontation* est vraiment fait pour jouer sur une petite surface de jeu avec peu de figurines, sous peine de dévoiler une lourdeur et une lenteur certaines. C'est une bonne introduction au jeu de guerre fantastique avec figurines car il ne nécessite qu'un investissement minime.

La guerre du plomb sévit aussi dans l'espace

Dans le prochain numéro, il sera question d'*Arkaal*, un jeu de figurines méd-fan de création française, pas encore finalisé à l'heure où nous faisons ce portrait de famille. Et nous ferons le point sur les jeux de SF en anglais : *Triptych Battleground*, *Heavy Gear*, *Noble Armada*, mais surtout les nouvelles éditions en français de *Warzone* et *Warhammer 40,000* !

Et si vous deviez choisir ?

Les grands débutants peuvent hésiter entre *Warhammer*, *Chronopia* et *Demonworld*. *Warhammer*, fait pour les batailles de masse, possède l'atout incontestable du choix : son suivi important offre de nombreuses possibilités d'armées et donc de styles de jeu. En négatif, une certaine lourdeur due aux trop nombreux jets de dés, et le prix des figurines, qui bien qu'ayant baissé, reste excessif. La préférence entre *Demonworld* et *Chronopia* se fera sur des détails : les figurines 15 mm de *Demonworld* permettent de jouer avec un petit budget, et les hexagones de terrain simplifient l'apprentissage. *Chronopia* séduira principalement par ses règles rapi-

des, qui permettent de jouer deux, voire trois parties dans une soirée...

Clan War, beau, cher, complexe et en anglais, est plus destiné à des joueurs ayant déjà tâté de la figurine. Le rêve serait, pour des rôlistes fans du *Livre des Cinq Anneaux*, de pouvoir jouer leurs personnages dans une bataille gérée par les figurinistes du club d'à côté (on peut rêver)...

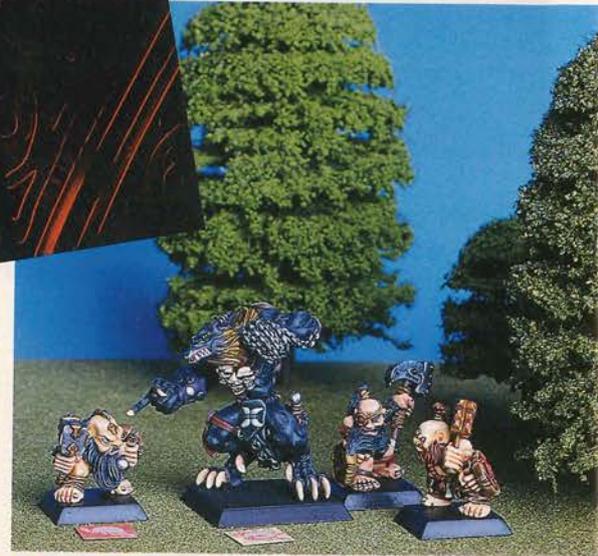
Marc Dodinot, Philippe Simon et Olivier Bau

Tableau comparatif

Jeu	Base	Suppléments	Armées disponibles	Figurines	Durée moyenne d'une partie	Difficulté 1/5	Rapport qualité/prix 1/5
Warhammer Bataille	490 F (boîte)	Livret d'armée (150 F l'un) Magie (300 F) 4 campagnes (150 F l'une)	13	Boîtes : 75 à 350 F Blisters : 45 à 150 F	8 h	3	2
Demonworld	450 F (boîte)	Livret d'armée (109 F l'un) 6 Cartes (110 F l'une)	5 (bientôt 7)	Blisters : 42 à 196 F	6 h	3 (4 avec toutes les règles)	4
Chronopia	259 F (boîte)	Fils de Kronos (159 F) Pays des 2 rivières (185 F) Campagne (180 F)	7	Blisters : 24 à 96 F Boîtes : 130 à 155 F	2 h	2	3
Clan War	600 F (boîte)	Aucun	6	Boîtes : 330 F Blisters : 48 à 84 F	6 h	3	2
Confrontation	Blister à partir de 50 F	Magie (règles simples) avec les blisters de décembre	5 (à terme 15)	Blisters : 35 à 125 F	45 mn	2	4



- Confrontation est édité en français par Rackham.



Le poilu est un wolfen, les petits sont des gnarls. (Rackham)

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

Hystoire de Fou
Après Rêve de Dragon,
Denis Gerfaud
repeint le jeu de rôle

CASUS Belli
L'Essentiel
Toute l'univers
des jeux
de rôle

INTERVIEW:
TSR
la création
selon Bill
Slavicsek

GUIDE DU CONSOMMATEUR
La gamme
complète de
**L'appel de
Cthulhu**
Plus de 75 suppléments couverts

n° 112 - février-mars 98
4 500 - 100-3020 F 70
338 FB - 2,50 FS - 2,25 \$ can
Rabat/Abonnement/50 pages 39 F

Et si vous choisissiez
**LES
DEUX ?**

CASUS Belli
L'Aventure
Toute l'univers
des jeux
de rôle
**Mousquetaires
& Sorcellerie**

BASIC
LE JEU
DE RÔLE
POUR TOUS

Quatre fois par an
Casus Belli Rouge « L'Aventure »
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.

Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.



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 :
 chèque à l'ordre de Casus Belli • Cochez la case de votre choix
 carte bancaire expire le : mois année
 N°

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

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.

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.

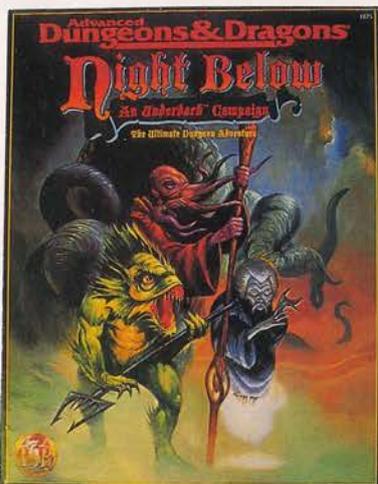
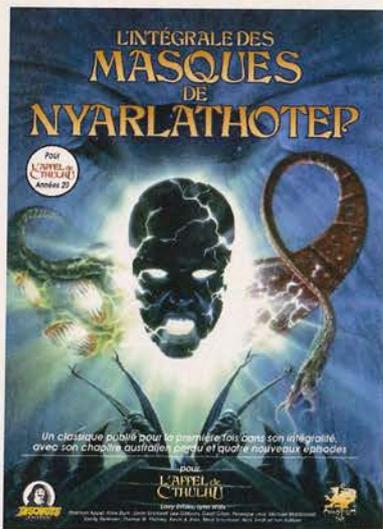


Le duel de l'hiver

Les masques de Nyarlathotep contre La nuit des profondeurs

Descartes Éditeur pense à vos longues soirées d'hiver en sortant deux campagnes monumentales :

La nuit des profondeurs
(traduction de *Night Below*)
et *Les masques de Nyarlathotep*
(nouvelle traduction).
Si entre les deux votre cœur balance, faisons le point...



A l'heure où nous imprimons, le dessus de boîte en v.f. n'est pas disponible.

POUR L'APPEL DE CTHULHU

Les masques de Nyarlathotep

- **Le genre.** A la base, une grosse enquête. Et puis, au fil des scénarios, l'action devient de plus en plus mouvementée, jusqu'à ressembler à du Indiana Jones...
- **Tout commence quand...** En 1920, l'expédition Carlyle est massacrée au Kenya, soi-disant par des « rebelles indigènes ». Oui, mais qu'est-ce que ce groupe d'égyptologues allait faire là-bas ? D'ailleurs, cette expédition était bizarrement composée... Et pourquoi les gens qui s'intéressent à cette affaire ont-ils tendance à décéder de mort violente ?
- **Nombre de joueurs.** Standard, entre quatre et six. La question devrait être : nombre de personnages ? Les scénarios de *L'appel de Cthulhu* sont généralement meurtriers, mais là, Chaosium s'est surpassé ! Comptez une moyenne de trois Investigateurs par joueur (j'en ai vu perdre neuf pers en succession rapide !).
- **Temps de jeu estimé.** Telle quelle, entre 50 et 100 heures. Si le MJ fait jouer tous les épisodes et prend le temps de les détailler, on peut prévoir le double... A raison d'une séance de huit heures tous les quinze jours, ça fait six bons mois de jeu !
- **Volume de préparation.** Les six scénarios composant la campagne sont très ouverts. Ils ne fonctionnent bien que si le MJ prend le temps de les compléter en rajoutant un PNJ ici, en détaillant un épisode là... Deux ou trois pages de notes pour chaque scénario suffit, mais je connais des MJ qui en rajoutent trente ou quarante...
- **A qui s'adresse cette campagne ?** A un MJ expérimenté, ayant du temps et de l'énergie à revendre. A des joueurs prêts à s'investir durablement, et qui aiment passer des mois à mettre bout à bout un puzzle compliqué, faire des déductions, élaborer des théories tordues, les confirmer...
- **A qui elle ne s'adresse surtout pas ?** A un meneur de jeu débutant. A des joueurs qui ne réfléchissent pas et foncent dans le tas avec des mitraillettes (c'est le meilleur moyen de se faire hacher menu).
- **Matériel de jeu.** Les règles, bien sûr. Si vous êtes consciencieux, vous pouvez y ajouter *Le manuel de l'Investigateur*, et surtout *Le guide de Londres* et *Le guide du Caire*. Si en plus vous êtes bosseur, prévoyez une après-midi en bibliothèque et/ou quelques bouquins avec des photos couleur de paysages égyptiens ou kenyans...
- **Pourquoi c'est un classique ?** Plusieurs raisons : l'histoire est un modèle de construction (souvent imité et jamais égalé) ; elle est extrêmement riche, proposant un catalogue très complet d'ambiances et de thèmes très différents ; et surtout, il y a quelque chose de gratifiant à avoir fait jouer un tel monument – il y a chez les joueurs qui s'en sont sortis un petit côté « moi je l'ai fait » qui n'a certainement pas nui à sa réputation...

POUR AD&D

La nuit des profondeurs

- **Le genre.** Grande quête épique, héroïque, pleine d'ennemis étranges et puissants, et de souterrains interminables et mal famés.
- **Tout commence quand...** Un groupe de jeunes aventuriers est attaqué par des malandrins. Ils sont précipités dans un vaste complot qui les emmènera jusque dans les profondeurs de la terre.
- **Nombre de joueurs.** Un minimum de 5 joueurs est nécessaire. Le maximum est lié à la capacité d'organisation du MD. Avec quelques ajustements, la campagne peut être jouée avec 3 ou 4 joueurs.
- **Temps de jeu estimé.** Comptez 250 à 300 heures de jeu, soit une soixantaine de séances (de cinq heures).
- **Volume de préparation.** La campagne est complète et quasiment prête à jouer. Puisqu'elle n'est pas située dans un univers AD&D particulier, le gros du travail consiste à l'insérer dans votre monde. Pour les amateurs d'improvisation, la structure même de l'histoire offre de multiples occasions (grottes supplémentaires, réactions des adversaires, intrigues à la surface...).
- **A qui s'adresse cette campagne ?** Un MD, même peu expérimenté, peut s'y lancer, mais ce n'est ni une campagne paisible ni un scénario pour bourrins. Les joueurs devront se montrer prudents, prévoyants, et ne pas taper sur tout ce qui bouge. Le roleplay n'est pas absent, puisqu'on rencontre moult PNJ et situations à intrigues.
- **A qui elle ne s'adresse surtout pas ?** Aux doux pacifistes et, surtout, aux gens qui ont peu de temps à y consacrer. 250 heures, c'est long, très long !
- **Matériel de jeu.** Le MD a besoin du *Manuel du Joueur*, du *Guide du Maître*, du *Bestiaire monstrueux* et du *Recueil de Magie*.
- **Pourquoi c'est un classique ?** *La nuit des profondeurs* offre à l'amateur des scénarios de qualité, représentatifs du jeu et faciles d'accès. Classique, elle l'est aussi car l'auteur ne cache pas sa filiation avec les premières campagnes AD&D. C'est un retour aux sources qui bénéficie de l'apport des vingt ans d'existence du jeu de rôle et tente d'accorder les caractéristiques de l'Ancêtre avec nos exigences actuelles. Elle marie donc harmonieusement PNJ pittoresques, roleplay et intrigues construites avec les grandes batailles, les souterrains interminables et les trésors colossaux des premiers temps du jeu. C'est parfois difficile, et certains passages tournent un peu au wargame (les modifier représente un peu de travail, mais pas grand-chose).
Attention, cette campagne ne sera disponible que fin janvier.

Tristan Lhomme
et François Doucet

Nouveautés



Nouveautés



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

BON DE COMMANDE

- Je souhaite recevoir
- CHATEAU ZENTHIL299,00
 - L'ÉPÉE DES VAUX49,00
 - LE RETOUR DE RANDAL MORN..49,00
 - LE SECRET DE LA FORÊT DES ARAIGNÉES49,00
- TOTAL.....

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

Nom

Prénom

Adresse

.....

Code postal

Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez 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. Royaumes Oubliés et le logo TSR sont des marques déposées par TSR Inc. TSR Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Cinq jeux ultimes

La crème de la crème



Il était une fois

Il est rare qu'un jeu ne ressemble à aucun autre. C'est pourtant le cas d'*Il était une fois*, sans doute le jeu de cartes le plus original de ces dix dernières années. Les cartes sont très simples : un mot et un dessin pour l'illustrer (Forêt, Prince, Combat, Métamorphose, Loup, Rivière, Sorcière...). Certaines indiquent une fin d'histoire possible (« Ils furent heureux et eurent beaucoup d'enfants ») ou « Tel est pris qui croyait prendre ». Nous sommes dans l'univers des contes de fées, mais ici ce sont les joueurs qui, ensemble, inventent et racontent une histoire.

Une fois les cartes distribuées, le premier joueur commence par la phrase magique, « Il était une fois... », et continue « ... dans un lointain pays, un bûcheron et sa femme qui vivaient dans une petite chaumière (carte Chaumière). Un matin, alors qu'elle sortait pour aller chercher de l'eau à la rivière (carte Rivière), elle vit une belle fée dans une robe blanche... ». Comme à la belote, vous pouvez couper : pour cela il faut avoir une carte spéciale, ou que le conteur cite quelque chose ou quelqu'un figurant sur l'une de vos cartes. C'est alors vous qui continuez l'histoire... Le vainqueur est celui qui parvient à jouer toutes ses cartes et à mener l'histoire à sa fin.

Comme le jeu de rôle, *Il était une fois* est un jeu de parole qui nécessite de l'imagination, et où gagner n'a pas beaucoup d'importance. Ce qui compte c'est d'inventer à plusieurs l'histoire la plus délirante, poétique, étrange, etc., possible. Les cartes sont suffisamment générales pour que chacun puisse improviser facilement un petit bout d'histoire et apporter sa touche à l'édifice d'un jeu unique et toujours renouvelé.

Bruno Faidutti

Il était une fois est édité par Halloween Concept.
Auteurs : Andrew Rilstone, Richard Lambert et James Wallis.
Nombre de joueurs : 3 à 6. Prix : 120 F.

Les colons de Katäne

Récemment découverte, l'île de Katäne est riche en ressources naturelles encore peu exploitées. Le plateau de jeu est modulable car composé d'hexagones disposés différemment à chaque partie. Il est presque vide en début de partie. Chaque joueur ne contrôle en effet que deux colonies qui lui fournissent des matières premières (brique, bois, blé, herbe, minerai) à l'aide desquelles il construit des routes, installe de nouvelles colonies et bâtit des cités. Peu à peu, la carte se remplit.

Les colons de Katäne sont assez proches des quakers. Ils ne répugnent pas au commerce, puisque les joueurs peuvent échanger des ressources, mais ils sont non violents, ce qui n'est pas banal pour un jeu de colonisation. Pas de guerres, pas même d'affrontements : les colonies et routes placées par un joueur sont imprenables, et le seul moyen de s'opposer à ses adversaires est de s'installer avant eux dans les régions qu'ils convoitent.

Le hasard, qui détermine à chaque tour quelles régions produisent des ressources, joue un rôle important mais n'est pas suffisant pour emporter la victoire. Une bonne gestion de son territoire et de ses cartes est primordiale.

Les colons de Katäne est sans doute l'un des plus abordables de la vaste famille des « grands jeux de société joués sur une carte où l'on doit contrôler le plus de territoires possible », mais ce n'est pas, loin de là, l'un des moins intéressants. L'absence de tout affrontement armé lui donne en outre un charme original.

Bruno Faidutti

Les colons de Katäne est édité par Descartes Éditeur.
Auteur : Klaus Teuber.
Nombre de joueurs : 3 à 4.
Prix : 200 F.

Il n'y a pas que le jeu de rôle dans la vie d'un joueur. Il y a aussi les jeux de plateau et les jeux de cartes (pas à collectionner) qui offrent une grande variété de plaisirs ludiques. *Casus Belli* a demandé à une vingtaine de joueurs invétérés de sélectionner dans cette catégorie les cinq meilleurs jeux en français actuellement sur le marché. Si vous cherchez un chouette cadeau à faire à des amis/parents non rôlistes ou un bon jeu pour les longues soirées d'hiver, lisez et faites votre choix parmi les gagnants.



3^e ex aequo

Élixir

Prenez une larve de *Magic*, une cuillerée de chaos, une dose de bonne humeur, une once de poésie et quelques gouttes de délire cosmique, et remuez très fort en disant « Abracadabra ». Vous obtiendrez une boîte d'Élixir, un étonnant petit jeu de cartes, sorte de *Magic* : *L'Assemblée* revisité par les Monthly Python et magnifiquement illustré. Chacun y joue un magicien à la cafetière un peu fêlée dont l'objectif n'est pas de massacrer ses adversaires à coups de boule de feu – c'est devenu si commun –, mais simplement de se procurer des ingrédients farfelus (langue de dragon, nez de troll, pointe d'ironie, cheveu d'ange...) afin de lancer le plus possible de sortilèges, le plus vite possible, sans trop se préoccuper du résultat. Les effets de ces sorts sont très variables. On peut obliger ses adversaires à courir autour de la table, à vous appeler madame ou dire « saperlipopette » à chaque phrase. Vous l'aurez compris, il y a très peu de jeux qui instaurent une aussi saine ambiance de délire qu'Élixir.

Pour renouveler l'intérêt du jeu, l'éditeur a sorti deux extensions, l'indispensable *Alambic* et le plus dispensable *Mandragore*.

Bruno Faidutti



Élixir est édité par Asmodée Éditions. Auteurs : Jean-Charles et Sylvie Rodriguez, Frédéric Leygonie. Nombre de joueurs : 3 à 8. Prix : 120 F.

3^e ex aequo

Courtisans

L'argument de *Courtisans* est simple : on joue des nobles venus s'en mettre plein les poches... pardon, servir Louis XIV à Versailles. A la cour, leurs Majestés, le roi et la reine, « ont leurs têtes ». S'ils vous apprécient, vous serez vite riche et puissant (et détesté des autres joueurs). Si vous n'avez pas la cote... il ne vous reste plus qu'à essayer d'y remédier en vous faisant remarquer, quitte à vous ruiner en fêtes et en cadeaux pour Leurs Majestés. La course aux titres, aux pensions et aux places lucratives est impitoyable. Tout cela rapporte du bon et bel argent, et

le premier à engranger 50 000 livres a gagné. Évidemment, quand on approche du chiffre fatidique, rester en vie tient de la gageure, mais bon... (la mort n'est qu'un inconvénient passager : on se réincarne immédiatement en un personnage de la même famille, mais du sexe opposé).

La franche détestation n'empêchant pas la politesse, les joueurs sont priés de se vouvoyer et de se donner les noms et titres de leurs alter ego fictifs...

Les manquements à l'étiquette sont, bien entendu, punis d'amendes.

Les ronds de jambe, c'est bien, mais faire des croche-pieds à ses petits camarades, c'est mieux !

Et là, *Courtisans* propose une belle palette de coups tordus, commençant à la diffamation et s'arrêtant au meurtre pur et simple. Aller chuchoter des horreurs à l'oreille royale sur le marquis de Carabas ne suffit pas toujours ? Qu'à cela ne tienne, il est temps de sortir les fioles de poison, de préparer les accidents de chasse, de peaufiner les lettres de cachet...

Toutes ces jolies choses sont soutenues par un système simple et redoutablement efficace, à base de cartes et d'une poignée de jets de dés.

Courtisans est très « rôle », et cela explique probablement mon enthousiasme. C'est le seul jeu de plateau dont, en dix ans (depuis *Aristo*, sa précédente incarnation), je ne me sois pas lassé.

Toutes ces jolies choses sont soutenues par un système simple et redoutablement efficace, à base de cartes et d'une poignée de jets de dés.

Courtisans est très « rôle », et cela explique probablement mon enthousiasme. C'est le seul jeu de plateau dont, en dix ans (depuis *Aristo*, sa précédente incarnation), je ne me sois pas lassé.

Tristan Lhomme



Montjoie!

Montjoie! retrace le déroulement de la guerre de Cent Ans en France. Basé sur la stratégie médiévale et particulièrement la guerre de siège, c'est un jeu extrêmement vivant et amusant, contrairement à ce que son thème pourrait laisser redouter. Le but du jeu est d'accumuler plus de points de prétendants (au trône) que ses adversaires en contrôlant des villes. Celles-ci sont regroupées en provinces plus ou moins étendues. Les joueurs marquent un point de prétendant par province qu'ils contrôlent entièrement à la fin d'un tour. Les villes occupées peuvent être fortifiées en châteaux, puis en forteresses. Et chaque ville rapporte des écus, selon son niveau de fortification. Ces écus permettent soit d'acheter des cartes de combat soit de renforcer les fortifications.

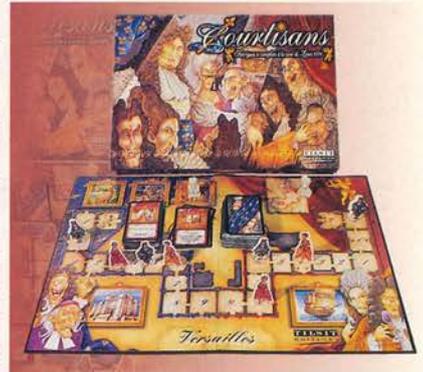
Les joueurs disposent d'une phase d'expansion et d'une phase de combat. L'expansion est limitée en fonction des villes que le joueur occupe, et pendant sa phase de combat un joueur peut déclarer une ou plusieurs attaques selon la situation politique du tour (guerre ou paix) qui est déterminée par un vote secret. La paix ne permet de lancer qu'une seule attaque. En état de guerre, par contre, le nombre d'attaques n'est pas limité. Lors des combats, les adversaires jouent des cartes qui leur servent aussi à se défendre. Cruel dilemme... Il est possible de soutenir les attaques d'autres joueurs, ce qui apporte une touche de diplomatie bien-venue.

Montjoie! est édité par Tilsit Éditions. Auteur : Pascal Bernard. Nombre de joueurs : 3 à 6. Prix : 320 F.

Montjoie! est un jeu très dynamique, aux mécanismes agréables et fluides. Il se place dans la lignée des bons jeux de plateau qui savent mélanger gestion, diplomatie, affrontements et renversements de situation inattendus.

Didier Monin

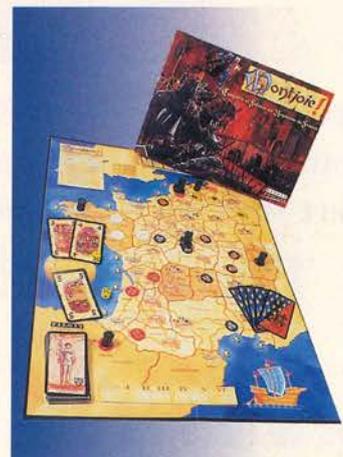
Courtisans est édité par Tilsit Éditions. Auteur : Philippe Mouchebeuf. Nombre de joueurs : 3 à 6. Prix : 260 F.



Dans les points

Formule Dé est arrivé sixième de notre petit sondage. Pour ceux qui ont raté une vitesse, rappelons que c'est un excellent jeu de course automobile qui prend en compte tous les éléments de la compétition : accélérations, freinages, gestion des virages, usure des pneus, etc. Descartes Éditeur propose une flopée de circuits qui permettent de varier les plaisirs et font de *Formule Dé* un must ludique capable d'enthousiasmer même les joueurs que la FI indiffère.

Formule Dé est édité par Descartes Éditeur. Auteurs : Éric Randall et Laurent Lavar. Nombre de joueurs : 2 à 10. Prix : 220 F.



Jouez dans Paorn

Un univers médiéval-fantastique complet pour 45 F

CASUS BELLI HORS SÉRIE

CASUS Belli

Tout l'univers des jeux de rôle

PAORN

Le Nouvel Âge

L'Aventure

Pour BaSIC, AD&D, Simulacres & tous les autres...

HS n°23 • novembre 98

T 2159 - 23 - 45,00 F - RD

328 FB - 12 FS - 7,75 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Un univers, six empires, mille dangers!

MOURIER 98

Depuis le « monde de Paorn » que les lecteurs de Casus Belli connaissaient déjà, douze ans se sont écoulés... La guerre des Laves a fait rage et la magie n'est plus tout à fait la même, que ce soit à Majistra ou dans les Quatre Empires!

Découvrez les Îles du Tarot et l'Unique Empire!
Découvrez le nouveau Paorn!

Dans ce numéro, notre Grand Écran AD&D est un « spécial découverte » de Paorn!
(d'autres scénarios Paorn vous seront proposés dans CB 118 et CB HS 24)



p. 36

La guerre de la bière

POUR WARHAMMER



p. 40

Corail

POUR POLARIS



p. 44

Chic-héroïne

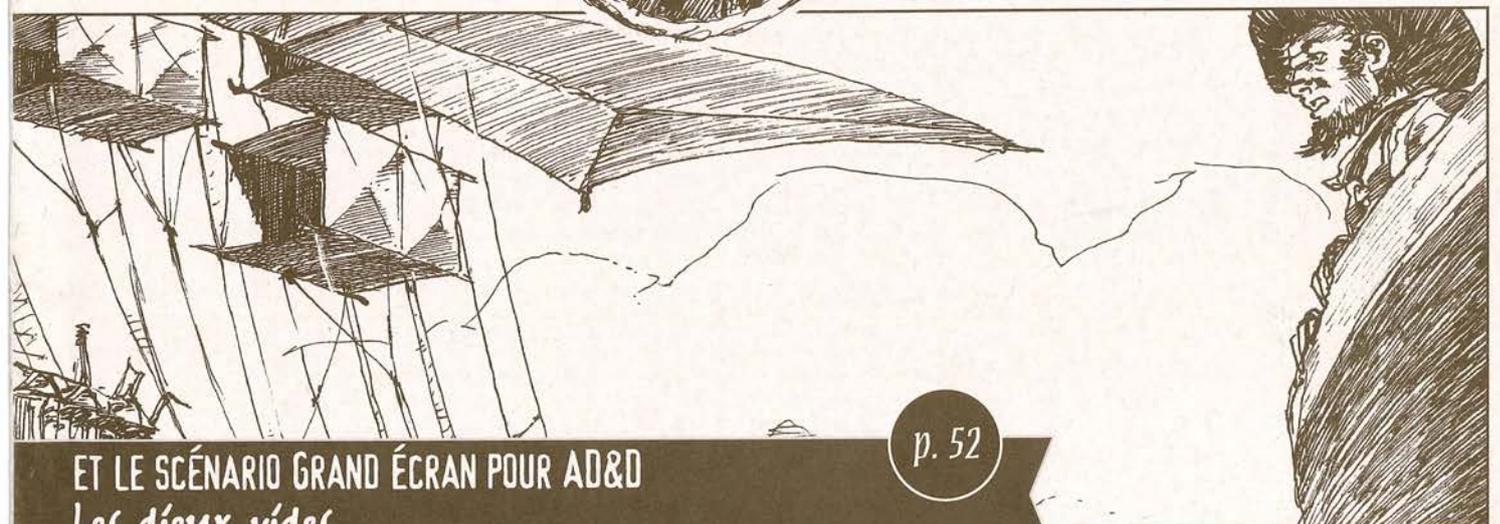
POUR VAMPIRE : LA MASCARADE



p. 48

Sombres Reflets

POUR DARK EARTH



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR AD&D
Les dieux vides

La guerre de la bière

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 personnages débutants, des joueurs de tous niveaux et un meneur de jeu peu expérimenté.



Introduction

Les aventuriers, pour une raison ou pour une autre, sont tous regroupés dans l'unique auberge-relais du village de Greishafen, une petite bourgade située au milieu de la Drakswald, sur l'une des routes commerciales les plus fréquentées de l'empire, celle qui relie Altdorf, la capitale, à Middenheim. Il vous appartient de déterminer avec chaque joueur en particulier pourquoi son personnage voyage entre Altdorf et Middenheim, selon sa carrière de base. Promesses d'embauche, raisons personnelles, mission de confiance pour un supérieur, fuite devant les tracasseries judiciaires de l'une ou l'autre des deux cités ou voyage de retour vers la demeure familiale sont autant d'excellents motifs.

Quoi qu'il en soit, les aventuriers parviennent tous à Greishafen en fin de journée. La température tombe rapidement, annonçant une nuit très froide. Il neigera sans doute bientôt. Le village ne regroupe pas plus d'une quinzaine de maisons. Le temple des voyageurs est en ruine. Ses restes calcinés, à l'entrée nord du village, contribuent beaucoup à assombrir l'ambiance. À la vue de ce spectacle, tout voyageur qui se respecte courra se réfugier à l'auberge locale, afin d'y prendre une chambre et un repas chaud, ainsi qu'un bain si possible.

À moins qu'ils n'aient des atomes crochus ou qu'ils aient déterminé dans leur histoire personnelle que certains d'entre eux se connaissaient déjà, les aventuriers n'ont pour l'instant aucune raison particulière de faire connaissance. Ils vont tous se retrouver dans la salle commune de l'unique auberge-relais du petit bourg, tenue par

maître Strauss, un homme laid et obtus, pas vraiment causant. Il possède sept chambres à l'étage, dont trois sont libres, mais réclame 2 couronnes d'or pour chacune. Il n'y a qu'un lit par chambre, mais on peut facilement y ajouter deux paillasses, pour la modique somme de 15 pistoles chacune. Un repas coûte 10 pistoles, pour une maigre ration de lard et de soupe. Ces tarifs sont évidemment prohibitifs, mais tout voyageur exprimant son avis là-dessus se verra invité à passer la nuit dehors, avec la neige, les loups et les brigands. Ceux qui ne peuvent s'offrir le confort des chambres individuelles peuvent louer une paille dans la salle commune pour 5 pistoles.

Hormis les personnages, la salle a d'autres occupants. Deux hommes de la milice sont installés sur des tabourets près de la cheminée. Leurs lourds manteaux sont suspendus à côté du feu, afin d'en chasser l'humidité. Ils sont en train de « reprendre confiance en eux » avec un grand pichet de vin chaud, dans lequel ils puisent abondamment. Un nain descend l'escalier en chancelant et s'installe à une table. C'est un voyageur, bien vêtu, qui a reçu plusieurs blessures, comme en attestent les divers bandages ornant son bras droit, sa tête et son torse. Une fille de salle assez quelconque et vêtue de haillons frotte doucement le parquet, en jetant des regards craintifs vers l'aubergiste à chaque fois qu'il passe auprès d'elle. Enfin, dans un coin, on peut voir un jeune homme de bonne taille mais très maigre, aux longs cheveux blonds filasse, vraisemblablement un marchand. Son regard apeuré oscille constamment entre la grande horloge située au fond de la pièce, les tables où sont installés les personnages et la lourde porte de chêne massif qui barre l'entrée.

« Vous êtes dans une auberge... »

Les heures passent lentement. Les deux miliciens finissent par se décider à poursuivre leur ronde. Ils saluent bruyamment l'aubergiste, remettent leurs manteaux et sortent. Une bourrasque de neige pénètre dans la pièce lorsqu'ils ouvrent la porte. Dehors, la température a rapidement chuté, et un manteau blanc recouvre désormais les rues. L'aubergiste somnole derrière son comptoir. La servante s'est endormie près du feu. Le jeune marchand blond s'approche discrètement et successivement des différents aventuriers et leur propose une affaire. Il semble très nerveux, et insiste lourdement pour que les personnages le rejoignent, allant jusqu'à leur promettre une couronne simplement pour qu'ils l'écoutent. C'est le genre de proposition qui ne se refuse pas...

Hans Bauer (c'est son nom) est le secrétaire de Dieter Haupfmann, un riche marchand d'Altdorf en route vers Middenheim pour y vendre sa cargaison de bière. Trois jours plus tôt, Hans a bu plus que de raison et au matin, il a manqué le départ de la caravane. Une bande de pillards a attaqué le temple des voyageurs le même jour, et Hans pense que ces brigands ont peut-être kidnappé son maître. Il n'a trouvé aucune trace de lui sur le chemin de Middenheim.

Le jeune homme explique aux aventuriers qu'il était chargé par la femme du sieur Haupfmann de le surveiller et de découvrir la source de sa soudaine prospérité (voir le paragraphe *L'histoire*). Il est quasiment certain qu'une partie de la solution à son problème se trouve au village : son

maître s'y arrêta chaque année, alors qu'une halte ne s'y justifiait pas toujours. Il espère que son patron reviendra, mais il en doute de plus en plus et craint qu'un malheur ne lui soit arrivé, ce qu'il aura bien du mal à expliquer à dame Frederika, vieille femme acariâtre n'admettant ni l'ivresse, ni l'incompétence, et encore moins la stupidité.

Hans craint de se retrouver au chômage. Il cherche à recruter quelques valeureux aventuriers pour l'aider à résoudre ses problèmes, c'est-à-dire découvrir pourquoi son patron a disparu, où il est allé et, si possible, l'origine de sa mystérieuse fortune. Hans promet 30 couronnes d'or par personne aux aventuriers s'ils retrouvent son patron. Il sait que son maître a rencontré le représentant local de la guilde des marchands, Gunther Schopenhaim. Il peut également leur préciser qu'Hauptmann a été reçu par Oliver Schlegg, le bourgmestre, le soir de leur arrivée à Greishafen, c'est-à-dire il y a quatre jours. Il n'a pas d'autres éléments en sa possession.

L'histoire

Dieter Hauptmann est un escroc sans scrupules. Simple écrivain public, il est parvenu dans sa jeunesse à séduire la fille d'un riche négociant en bières d'Altdorf. Voyant là un bon moyen de marier sa fille (un véritable laideron au caractère épouvantable), le vieux grigou a accueilli Dieter dans sa famille, avant de mourir dans des circonstances douteuses quelques mois plus tard. Dieter prit en main les affaires de feu son beau-père mais malgré son mariage, c'est Frederika qui resta seule gérante de la fortune familiale. Trois ans avant que notre histoire ne débute, par le truchement de personnes peu recommandables, Dieter entra en relations avec une bande de pillards orques et gobelins opérant sur la route commerciale reliant Altdorf à Middenheim, le plus souvent aux alentours de Greishafen.

Depuis, Dieter part tous les ans pour Middenheim pour vendre sa bière. C'est son plus gros convoi de l'année et cela justifie son déplacement. Il profite d'une halte à Greishafen pour entrer en contact avec les pillards, par l'intermédiaire de Strauss l'aubergiste, qui n'est autre qu'un demi-orque moins laid que la moyenne. Il leur achète le produit de leurs rapines, bijoux, bijoux et marchandises précieuses. Il les paie en bière et remet au chef des gobelins sa part en or sur les marchandises écoulées durant l'année par le biais des contrebandiers d'Altdorf. Inutile de dire qu'il le roule copieusement et qu'à ce jeu, il est devenu riche, à la grande surprise de sa femme, qui l'a toujours considéré comme « un bon à rien ».

Cette année, les choses se sont considérablement compliquées pour Hauptmann. Premier problème, sa femme a chargé Hans Bauer de l'accompagner lors de son voyage annuel à Middenheim afin de découvrir le secret de sa fortune, ce qu'Hauptmann a immédiatement compris. Il décida d'enivrer le jeune homme la nuit précédant l'échange et de le laisser à Greishafen. Une fois récupérés les marchandises des gobelins et l'or caché chez Schlegg, Hauptmann se faisait fort d'acheter le silence de Bauer, avec de l'or ou un coup de poignard selon le degré d'honnêteté de ce dernier. Plus grave, juste avant son départ, l'armée impé-

riale, prévoyant des manœuvres, a réquisitionné une bonne partie des stocks de bière de la capitale. Hauptmann n'avait donc plus de quoi honorer son accord avec les gobelins, qui prévoyait la livraison de vingt tonneaux de bière.

Il décida alors de jouer à un jeu dangereux. Il amena cinq barriques de bière aux gobelins, et quinze d'eau. De plus, il les paya en fausse monnaie. Il espérait être suffisamment loin de Greishafen lorsque les gobelins s'en rendraient compte. Hauptmann doublait ainsi son bénéfice et avait assez d'argent pour s'enfuir avec Ingrid, une chanteuse de cabaret d'Altdorf dont il est fou amoureux.

La bande des gobelins est dirigée par Gormurkhâ, un individu particulièrement intelligent pour sa race. Vampire de son état, il dispose de pouvoirs suffisants pour s'assurer une autorité absolue sur sa troupe de pillards. On se demande néanmoins quel suceur de sang peut avoir conçu le désir de créer un vampire pareil (1). Gormurkhâ dirige sa horde de main de maître, n'attaquant jamais trop près du village qui attire les caravanes et les riches marchands. Approché par Hauptmann, il a conclu un pacte avec lui. Jusqu'ici, tous deux n'ont eu qu'à se louer de cet accord, qui devait permettre à Gormurkhâ de rassembler suffisamment d'or et d'armes pour devenir un grand chef de guerre goblinoïde respecté par tous ceux de sa race.

Cette année, lorsqu'Hauptmann vint lui livrer les marchandises et l'or, Gormurkhâ se rendit immédiatement compte de la supercherie. Ivre de rage, il lança sa troupe à la poursuite du marchand. Ce dernier s'enfuit à bride abattue vers Greishafen, laissant ses gardes du corps ralentir l'avancée des peaux-vertes. Il était aux portes de la bourgade lorsque les gobelins l'ont finalement rattrapé. Ils se saisirent sans mal de lui et brûlèrent le temple des voyageurs dont le prêtre avait voulu se porter au secours de Dieter. Ce dernier fut ramené au repaire de Gormurkhâ. Depuis, il attend avec angoisse de savoir quel sort lui a été réservé.

Enquête à Greishafen

Les aventuriers ne disposent que de peu d'éléments pour mener leur enquête. Il va donc leur falloir obtenir des indices supplémentaires. Voici une liste des gens qu'ils peuvent interroger pour arriver à leurs fins.

● **Rudolph Strauss.** L'aubergiste est en réalité un demi-orque espionnant le village pour le compte de Gormurkhâ. Il ne sait pas ce qu'il est advenu d'Hauptmann, mais il suppose que les négociations ont tourné court. Dès le lendemain, il compte envoyer Lucia, sa servante, aux nouvelles pour savoir ce qu'il doit faire. Strauss sait suffisamment lire et écrire pour recevoir les instructions de Gormurkhâ. Il est ennuyé par la présence de Bauer qui ne semble pas vouloir repartir (Gormurkhâ ignore jusqu'à son existence) et surtout, il est inquiet à cause des aventuriers qui fouinent un peu trop à son goût.

1. Une dizaine d'années auparavant, Gormurkhâ fut envoyé par sa bande chasser dans la forêt. Il fut attaqué par un vampire complètement dégénéré qui, ayant un peu trop abusé des stupéfiants, prit le jeune goblin pour une princesse et décida de s'en faire une compagne.

● **Lucia.** Communiquer avec la servante ne sera pas facile, car elle est muette. C'est d'ailleurs la principale raison qui a poussé Strauss à l'engager. Lucia sait écrire son prénom, et ce n'est qu'en dessinant ou en mimant qu'elle pourra communiquer avec les aventuriers, si ces derniers en expriment l'envie. Son patron la terrorise et la traite comme une esclave. Elle sera d'une aide déterminante pour les aventuriers, mais tentera immédiatement de leur expliquer qu'elle est surveillée par Strauss. Il faudra que ces derniers déjouent la vigilance de l'aubergiste pour entrer en contact avec la jeune femme.

● **Gunther Schopenhaim.** Le représentant local de la guilde des marchands gère l'unique épicerie de la ville. C'est un petit homme maigre et très préoccupé, car ses approvisionnements se font de plus en plus rares au fil des années, pillards et brigands les attaquant de plus en plus souvent. Il a vu Hauptmann il y a quelques jours, et ce dernier lui a vendu un tonneau de bière, que Schopenhaim revend à son tour en bouteilles, légèrement coupée d'eau. Les deux hommes sont de vraies crapules, et ils ont sympathisé dès la première visite d'Hauptmann à Greishafen. Schopenhaim ne sait pas pourquoi son collègue venait au village, mais il peut livrer aux aventuriers un élément très important : il n'allait jamais plus loin. Il restait une bonne semaine, puis faisait demi-tour. Entre-temps, il s'était débarrassé de ses tonneaux de bière, sans que Schopenhaim sache comment. Il est bien loin de s'imaginer que son comparse trafiquait avec des gobelins. Il pense plutôt à de la contrebande avec des gens de Middenheim (« des fois que tous les tonneaux ne soient pas pleins de bière, vous voyez ? »).

● **Oliver Schlegg.** Le bourgmestre de Greishafen est doté d'un sérieux embonpoint et d'une intelligence limitée. Propriétaire des champs dans lesquels les paysans du village vont travailler, c'est un notable qui se pavane en ville dans ses beaux atours, des vêtements de soie et de satin qu'Hauptmann lui rapporte spécialement d'Altdorf. Il sert de banquier officieux à Hauptmann, conservant pour lui de fortes sommes en or que le marchand souhaite dissimuler à son épouse (sa fortune est encore plus importante que le soupçonne dame Frederika). Hauptmann l'a prévenu qu'il souhaitait récupérer son argent, ce qui laisse présager à Schlegg qu'il va désormais lui falloir trouver une autre source d'approvisionnement vestimentaire, mais il faudra que les aventuriers le mettent sérieusement en confiance avant qu'il ne livre cet élément.

● **Karl Szekler.** Réfugié de Kislef, cet homme de forte stature et à l'air peu engageant est le chef de la milice de Greishafen. Plusieurs rapports indiquant la présence de bandits lui ont été adressés, et son principal souci est d'éviter que le village ne soit la proie de ces hors-la-loi. Les quatre hommes qui travaillent avec lui sont soumis à une discipline très stricte. Ils prennent néanmoins le temps de souffler et de « faire leur ronde » à l'auberge aussi souvent que possible. S'il n'est pas aimé, Karl est respecté pour ses capacités guerrières et son courage. La destruction du temple des voyageurs lui fait craindre le pire, même s'il ne sait pas encore que c'est là l'œuvre de goblinoïdes.

● **Ludwig Tilchman.** Le médecin du village est un vieil homme aigri, constamment habillé de

P oints d'expérience (par personne)

- 50 si Haupfmann est libéré.
- 100 si Haupfmann est mené devant la justice.
- 30 pour avoir protégé Lucia.
- 10 par goblin et orque éliminé.
- 20 pour le grand loup.
- 100 pour avoir vaincu Gormurkhâ.
- 200 pour avoir détruit Gormurkhâ (non cumulatif).
- 400 si Dard est rendu à Frida-la-racine.
- 0/30 selon l'interprétation du rôle de chacun.

noir, dont l'air chafouin laisse présager qu'il en sait beaucoup plus qu'il ne veut bien le dire. Il insiste beaucoup pour que les habitants du village viennent régulièrement passer une visite médicale, et ne fait payer que ceux à qui il découvre une maladie. Il aime surtout examiner les jeunes filles mais, à part ce petit côté pervers, c'est un homme honnête et compétent, chassé d'Altdorf trois ans auparavant sous la fausse accusation de nécromancie. Il n'a jamais pu persuader Strauss, l'aubergiste, de venir le voir. Ce dernier le traite d'ailleurs d'escroc auprès de qui veut l'entendre. Les aventuriers rencontreront certainement Tilchman, et il leur proposera de passer le voir pour qu'il les examine, particulièrement s'il y a de jeunes et jolies aventurières parmi eux...

● **Frida-la-racine.** Vieille femme un peu sorcière, Frida est une alchimiste qui a vécu toute sa vie à Greishafen. Elle était la femme d'un bûcheron qui mourut sous les crocs d'une meute de loups, durant un rude hiver, trente ans plus tôt. Toute sa vie, Frida a soigné les gens grâce aux plantes et aux racines de la forêt (ce qui lui vaut son surnom), mais l'arrivée du docteur Tilchman l'a privée de nombreux clients. Depuis lors, ils ne peuvent pas se voir, et les termes de vieille folle et de sorcière répondent aux qualificatifs d'escroc et de croque-mort endimanché qu'elle ne manque pas de lui adresser à chaque fois qu'elle rencontre son rival. Frida sent au fond de son cœur qu'un grand danger menace Greishafen. Si les aventuriers se montrent sympathiques et patients, et surtout s'ils affirment leur volonté de régler le problème, elle leur fera don de ses plus précieux trésors : une fiole contenant trois doses de potion de Soïn, ainsi qu'une épée courte mais magique nommée Dard. C'est la meilleure alliée que les aventuriers puissent trouver dans le village, malgré les apparences.

● **Rolf Weilher.** Le nain blessé est un courrier au service de la maison impériale. Rolf apporte actuellement une lettre de l'Empereur lui-même au Graf Boris de Middenheim. Elle porte sur l'organisation d'une prochaine réunion entre princes électeurs, mais ne contient aucun détail confidentiel. Si les personnages engagent la conversation avec Rolf, il leur explique que la nuit dernière, il a été victime de brigands qui l'ont attaqué à deux lieues du village. Frappé par quelques flèches, il parvint à tourner bride et ne dut son salut qu'à la rapidité de son poney. Rolf reste évasif sur les raisons motivant son périple et sa destination, mais il explique volontiers à des aventuriers sympa-

thiques qu'en son for intérieur, il est persuadé que ces brigands n'étaient rien d'autre que des orques grimés pour ressembler à des humains. Rolf attend d'avoir suffisamment récupéré pour reprendre sa route. Il espère pouvoir partir le lendemain, les mauvaises conditions météo pouvant inciter les brigands à rester chez eux.

Étrange témoin

Les aventuriers vont mener leur enquête comme bon leur semble. Vous devrez sans doute improviser un minimum par rapport à la trame donnée ci-dessous. Lucia, la jeune servante, va finalement tenter d'attirer l'attention des aventuriers, à moins que ceux-ci ne soient directement venus la voir. Elle essaye de leur fixer un rendez-vous discret, à l'abri du regard de l'aubergiste. Un bien étrange interrogatoire aura alors lieu, lorsque Lucia tentera d'expliquer aux aventuriers que son maître veut l'envoyer dans la forêt le soir même pour obtenir des instructions des gobelins. Si elle parvient à se faire comprendre, Lucia supplie les aventuriers de l'aider, car elle ne souhaite pour rien au monde retourner dans l'antre de ces monstres. Si les aventuriers ont repéré l'étrange manège de l'aubergiste et de sa servante et qu'ils décident de la suivre, Lucia les conduira jusqu'au repaire des gobelins.

Il y a fort à parier que l'aubergiste passera un sale quart d'heure entre les mains des aventuriers, que ce soit avant l'exploration de l'antre des gobelins, ou après. Dans le meilleur des cas, les aventuriers préviendront Karl Szekler et ce dernier emprisonnera l'aubergiste, le médecin déclarant après examen que Strauss est bien un demi-orque. Ce dernier est une précieuse source de renseignements sur les effectifs adverses pour qui saura l'interroger.

Dans l'antre des gobelins

Les aventuriers découvrent finalement l'endroit où Haupfmann est retenu prisonnier. Hans Bauer offre de doubler la prime des aventuriers si ces derniers vont chercher son maître, persuadé que le marchand récompensera avec plaisir ses vaillants sauveteurs. Karl et ses miliciens refusent de pénétrer dans les souterrains, car s'ils venaient à périr, personne ne défendrait plus le village contre les gobelins.



Gormurkhâ



Lucia

Que se soit en suivant Lucia, ou bien guidés par elle, les aventuriers arrivent finalement devant l'entrée des tunnels. Le passage est gardé par deux gobelins assez bruyants qui se disputent le contenu d'une outre de bière. Déjà à moitié ivres, comme la plupart des goblinoides de la bande, ils auront le plus grand mal à percevoir l'approche des aventuriers, si ces derniers se montrent suffisamment discrets.

Une fois débarrassés des corps, les aventuriers pourront commencer leur exploration. Le repaire des gobelins est dans une ancienne mine courant sous une colline boisée située loin dans la forêt, à plusieurs lieues du village. Le tunnel d'entrée s'étend sur quelques centaines de mètres avant de déboucher sur une grande salle d'où partent trois tunnels secondaires. Dans cette salle se trouvent une demi-douzaine d'orques et autant de gobelins. La plupart sont en train de somnoler, presque ivres morts, les autres tentent péniblement de continuer à imbiber leur estomac gonflé de la bière qu'ils tirent de quatre tonneaux situés contre un mur. Les restes d'une quinzaine d'autres tonneaux jonchent un coin de la salle, dans une mare boueuse qui se révélera après examen être constituée d'eau. Les aventuriers vont certainement tenter d'éliminer rapidement tous les goblinoides présents, mais ils en seront empêchés par les grognements sauvages d'un grand loup. Réveillé en sursaut, le goblin qui dormait à côté libère alors sa monture et saisit son cimenterre, pendant que la bête se rue sur les aventuriers. Ces derniers ont un rude combat devant eux, quoique leurs chances de victoire soient importantes, du fait des caractéristiques réduites des goblinoides abrutis par l'alcool.

Étant lâches de nature, les goblinoides ont tendance à abandonner rapidement le combat. Malheureusement, l'alcool les rend plus braves que d'habitude. Pour chaque orque tué, faites un test de Peur pour tous les combattants. La fuite ou la destruction de la moitié de la troupe déclenche la fuite éperdue de tous les survivants. Une fois les «peaux-vertes» massacrés ou en fuite, les aventuriers peuvent se consacrer à l'exploration de leur tanière. Le tunnel de gauche mène à la salle du trésor, où les gobelins ont accumulés le fruit d'une année de rapines. On y trouve des soieries, des marchandises diverses, des bijoux et des vêtements, etc. Le tunnel de droite est bloqué par une grille de bois solide derrière laquelle Dieter Haupfmann attend de subir le châtement de Gormurkhâ. Il tente de se faire passer pour une victime des gobelins et supplie les aventuriers de le délivrer, leur promettant monts et merveilles en échange de sa vie. Le tunnel central mène aux appartements privés de Gormurkhâ. Le goblin, petit et rachitique même pour sa race, dispose d'une salle sèche et à peu près propre, au sol couvert de peaux et de tapis, et dotée d'un grand lit à baldaquin (ramené à dos d'orques d'un précédent pillage). Plusieurs grands coffres et armoires sont situés dans le fond de la pièce. Ils débordent d'armes et de pièces d'armure diverses, d'or et de breloques, cadeaux destinés à équiper ses futures troupes et à amadouer leurs chefs de guerre.

L'éveil du vampire

Le maître de la petite bande finit par se réveiller (arrangez-vous pour que les aventuriers n'arrivent dans son antre qu'à la fin de la journée). Alors que dehors, le soleil se couche, et que les aventuriers finissent de mettre en déroute ses troupes d'élite, il s'éveille, prêt à savourer sa vengeance.

Gormurkhâ sait d'expérience que les aventuriers sont des êtres dangereux. Il va donc essayer de les affaiblir avant de leur porter le coup de grâce. Gormurkhâ n'hésite pas à attaquer dans le dos. Si des aventuriers sont isolés du groupe, ils deviendront ses cibles privilégiées. Bref, si nos héros sont imprudents, ils risquent d'avoir de gros ennuis.

Acculé, Gormurkhâ n'hésite pas non plus à révéler la vérité aux aventuriers, et le rôle joué par Haupfmann dans cette affaire. Il insiste beaucoup pour garder le marchand, mais si les personnages lui expliquent qu'il sera puni par sa femme, Gormurkhâ lâche le morceau (ayant vécu au milieu de gobelins et d'orques, il est persuadé qu'il n'imaginera rien de plus cruel que dame Frederika).

En prime, si les PJ le tuent, ils pourront aussi récupérer le trésor. Il y en a pour quelques centaines de couronnes, qui leur assureront un bon départ dans la vie... et dans la carrière d'aventurier.

Xavier Langlet

Illustration : Stéphane Levallois

L ES PNJ

Pour Warhammer

► **Hans Bauer.** Scribe, 23 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	25	2	2	5	34	1	35	22	28	27	31	33

► **Rudolph Strauss.** Aubergiste, 38 ans, dispose de toutes les compétences de domestique. AL Mauvais.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	3	9	30	1	29	15	33	29	21	22

► **Lucia.** Domestique, 23 ans. AL Bon.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	15	17	2	3	5	33	1	29	13	35	37	38	36

► **Gunther Schopenhaim.** Marchand, 53 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	33	3	3	6	51	1	49	65	54	32	37	56

► **Oliver Schlegg.** Receleur, 49 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	40	35	4	3	10	35	1	32	45	31	47	42	48

► **Karl Szekler.** Garde, 32 ans. AL Loyal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	46	45	5	4	9	48	2	35	39	27	36	31	27

► **Les hommes de Karl.** Quatre gardes, 25 à 36 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	36	3	3	7	37	1	22	29	24	31	25	30

► **Ludwig Tilchman.** Médecin, 73 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24	23	2	2	6	24	1	64	53	69	47	50	24

► **Frida-la-racine.** Alchimiste niveau 1, 81 ans. AL Neutre. Sorts : Alarme magique, Apparition de petits animaux, Exorcisme, Feux follets, Malédiction.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	16	29	1	2	5	19	1	30	23	48	60	36	17

► **Dard, l'épée magique.** Épée courte augmentant les capacités de combat de son porteur de 20%. Dard est également capable de frapper les créatures éthérées et fait 2d6 de dégâts contre les morts-vivants (dont Gormurkhâ).

► **Rolf Weilher.** Nain, courrier, 48 ans. AL Loyal. Il ajoute une bonne hache à la panoplie du courrier nain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	23	5	6	9	38	1	35	56	54	69	55	27

► **Les orques ivres (6)**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	23	15	3	4	7	10	1	19	24	13	19	24	13

Cimeterre, veste de cuir. AL Mauvais. Leurs caractéristiques sont diminuées du fait de l'alcool.

► **Les gobelins bourrés (9)**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	15	15	3	3	7	10	1	08	13	13	08	13	13

Cimeterre, vêtements sales. AL Mauvais. Leurs caractéristiques sont diminuées du fait de l'alcool.

► **Le grand loup**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

► **Dieter Haupfmann.** Marchand fourbe, 36 ans. AL Mauvais.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	38	4	4	7	52	1	45	57	61	57	55	59

► **Gormurkhâ.** Goblin vampire. Voir p.251 des règles de Warhammer pour la description des vampires. Sorts : Flamme, Apparition de petits animaux, Malédiction.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	17	40	3	35	38	42	38	45	18

Sans doute le seul goblin vampire au monde, Gormurkhâ est loin de posséder la puissance de ses pairs. Il n'a jamais eu l'occasion d'apprendre le secret de la métamorphose en loup ou en chauve-souris.

Il est en revanche capable de prendre une forme éthérée, et il n'hésite jamais à le faire pour drainer la Force de ses adversaires. Il ne peut hypnotiser les mortels, car il est affligé d'une dysfonction visuelle (en clair, il louche). Il ne peut pas non plus contrôler de morts-vivants, dont il a une peur bleue.

Bien que relativement faible pour un vampire, Gormurkhâ n'en reste pas moins un adversaire très dangereux pour des aventuriers débutants. Gormurkhâ dispose de suffisamment de terre de son pays natal pour dormir en toute quiétude, et au vu de son faible pouvoir,

il ne doit dépenser qu'un seul point de magie par journée de sommeil pour être actif.

Il porte une tige noire et se bat au cimeterre.

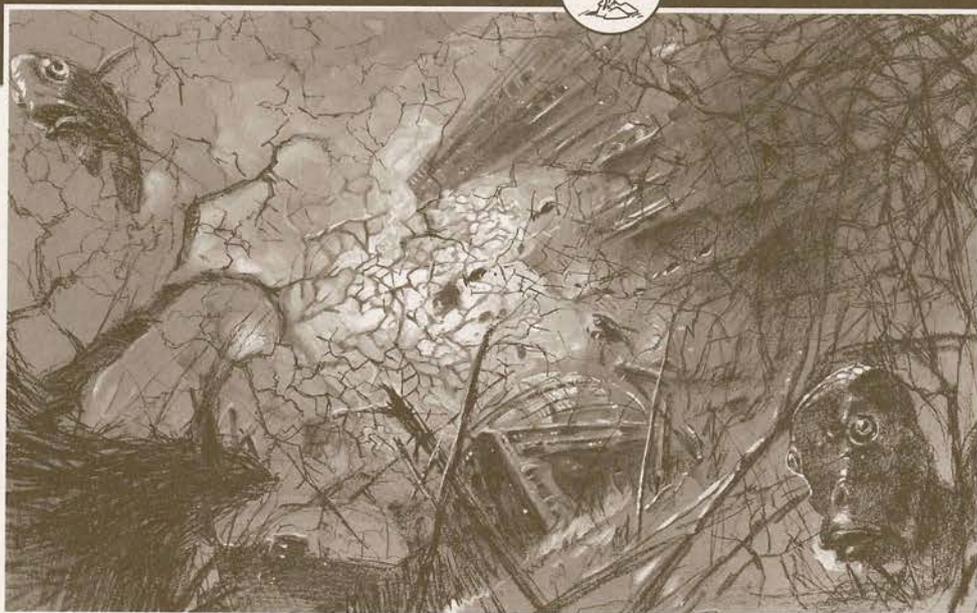
POLARIS

Corail

Pour fêter dignement l'arrivée de la seconde édition de « Polaris », rien de tel qu'un petit scénario d'initiation ! Histoire de découvrir

le monde, de se familiariser avec le système de jeu, d'approcher quelques-unes des grandes organisations sous-marines... ou tout simplement de réviser ses bases.

Ce gros tas de magouilles tout chaud conviendra aussi bien aux novices qu'aux vieux briscards.



L'incident de Rockhall

Un peu plus de deux semaines avant le début de ce scénario (J-16), une équipe d'hybrides du culte du Trident est envoyée au sud de la communauté de Rockhall, non loin d'Équinoxe. Une dizaine d'ouvriers se sont retrouvés bloqués sur le site d'une future base d'exploitation agricole, suite à une surprenante tempête sous-marine. Une fois arrivés sur les lieux, les hybrides se mettent à l'œuvre. Parmi eux, Gaan, un jeune qui participe à sa première opération à risque. Il est destiné à devenir le personnage majeur du scénario. Après une heure d'intervention, il reste deux techniciens bloqués sous une lourde charpente. La zone est encore agitée, les communications sont presque impossibles et Gaan, seul sur les lieux, tente désespérément de venir en aide aux hommes qu'il a localisés.

Trois heures plus tard, les hybrides rentrent faire leur rapport. Malgré les efforts du reste de l'équipe, Gaan et les deux ouvriers sont portés disparus. Alors qu'il était sur le point de libérer un premier technicien, Gaan a été surpris par une nouvelle secousse et l'explosion d'un générateur électrique coincé entre une poutrelle et la roche. Le lendemain, une fois les éléments calmés, seuls les employés du chantier sont finalement retrouvés par l'équipe envoyée en renfort. Peter Thorn est mort asphyxié et Gail Divers ne doit son salut qu'au respirateur installé par l'hybride avant l'explosion du générateur.

Prisonnier du corail

Si Gaan n'a pu être retrouvé par ses confrères, il n'est pas mort pour autant. Pris dans le jeu des courants, le corps de l'hybride a été porté sur

plusieurs centaines de mètres et déposé dans un ensemble de cavités artificielles. Là, enseveli sous les algues et les fragments de plastitane, il s'est posé contre un récif de corail mis à jour par des charges explosives du chantier. Gaan doit la vie à ces coraux qui, au travers de ses plaies ouvertes, lui ont fourni un incroyable mélange d'oxygène et d'énergie vitale. Il est alors loin de se douter que ce sont ces coraux qui ont provoqué la tempête pour empêcher la progression des travaux...

Après une semaine d'inconscience, l'hybride finit par reprendre ses esprits et croit n'avoir passé qu'un moment dans la grotte. Mais entre-temps, les travaux ont été interrompus et la zone placée en quarantaine. Constatant l'absence de son équipe, Gaan croit avoir été abandonné sur le site. Lorsqu'il décide de quitter les lieux pour rallier Équinoxe, son équilibre mental est beaucoup plus alarmant que son état physique. Ses blessures se sont en effet refermées grâce au corail, dont les propriétés médicinales sont régulièrement mises à profit dans les cités du Pacifique, mais son amnésie le perturbe gravement. Quelques heures plus tard, l'hybride rejoint donc la cité neutre, se heurte à une patrouille de Veilleurs filtrant le transit, prend la fuite et part se réfugier dans les niveaux inférieurs, où il reste caché jusqu'au jour J.

Réactions en chaîne

Il va sans dire que l'incident de Rockhall et la disparition de l'hybride ont attiré l'attention de nombreux organismes officiels, dont le culte du Trident. Les Veilleurs chargés du GSI ont attendu le rapport de la seconde équipe et le témoignage de Gail Divers pour conclure à la mort de Gaan. La zone de chantier a été fermée dans la journée et les responsables entendus dans le cadre d'une enquête de routine. L'affaire aurait été classée si les révélations des Veilleurs frontaliers et d'étran-

ges rumeurs provenant des étages inférieurs n'étaient pas venues éveiller la curiosité des Veilleurs d'Équinoxe.

Contraint de se déplacer pour se nourrir et assurer sa sécurité, Gaan a été repéré à plusieurs reprises. Autant dire qu'un hybride épuisé et hagard ne passe pas inaperçu dans les sous-sols de la cité neutre. Les rumeurs se sont donc propagées, amplifiées et déformées pour parvenir, par le biais des espions et des indicateurs, jusqu'aux oreilles du culte, du Soleil Noir, de la société Cortex et de Coralia Deventris, ambassadrice de la république du Corail sur Équinoxe.

● Au matin de J-6, deux jours après l'entrée remarquée de Gaan, le culte décide d'entamer une procédure de recherches dans la cité. L'objectif des Veilleurs est alors simplement de retrouver l'hybride, qui n'est pas encore identifié. Quelques jours plus tard, dans la nuit de J-2, une équipe de Veilleurs finit par remonter la piste des informateurs et tente d'établir un contact avec l'hybride. Les agents du culte sont alors pris sous le feu d'un groupe de mercenaires (voir plus bas). Gaan profite de la confusion pour s'enfuir. Par la suite, les caméras portatives des Veilleurs leur permettent d'identifier Gaan et quelques-uns des hommes armés.

● Les rumeurs qui circulent en sous-sol se fraient également un chemin jusqu'aux indicateurs de Cortex, l'une des plus puissantes corporations de recherche génétique de la région. La perspective de récupérer un hybride errant séduit immédiatement les responsables de la firme qui, sous sa façade respectable, abrite plusieurs départements secrets et illégaux. À J-4, la firme prend contact avec les chasseurs de corps, un organisme clandestin du niveau 4, et lance un contrat sur la tête de l'hybride. Comme on l'a vu, ces mercenaires attaquent les Veilleurs à J-2. Ils sont décrits un peu plus loin, au paragraphe *Les forces en pré-*

sence. Après cette date, la société Cortex poursuit ses recherches en s'abritant derrière les hommes qu'elle a engagés.

● À J-2, suite à l'affrontement, des agents du Soleil Noir apprennent l'existence de l'hybride et se lancent également à sa poursuite. Leur but est de le récupérer pour tenter de le convertir, une pratique courante dans la guerre qui les oppose au culte du Trident. Pour le moment, les deux agents chargés de l'affaire se contentent de suivre Gaan et d'attendre.

● À J-1, l'ambassadrice de la république du Corail reçoit un message codé provenant d'un de ses espions personnels. Jusque-là, Coralia Deventris n'avait prêté que peu d'attention à l'affaire, mais deux éléments vont la décider à entrer en scène à son tour. Tout d'abord, le message contient un extrait de l'enregistrement vidéo des Veilleurs. On y voit clairement le visage de Gaan couvert d'une sorte de duvet écaillé et de minuscules excroissances minérales. Ensuite, l'espion mentionne une «étonnante activité corallienne» dans la zone mise en quarantaine par le culte. Au jour J-1, l'ambassadrice envoie deux espions sur le site pour constater les faits. L'équipe revient à J+1, confirme l'existence d'une chaîne de coraux particulièrement réactifs et est envoyée à la recherche de Gaan. Coralia est la première à faire le rapprochement entre le corail et le comportement de l'hybride.

Les forces en présence

● Au jour J, les Veilleurs croient que les hommes qu'ils ont affronté à J-2 ont été engagés par le Soleil Noir pour récupérer Gaan. Plutôt que d'accélérer leurs recherches, ils ont donc décidé de suivre l'hybride dans l'espoir de remonter jusqu'aux commanditaires des mercenaires et de procéder à une arrestation massive. Une équipe de deux Silencieux a été affectée à la surveillance de Gaan, tandis que deux équipes de trois Veilleurs tentent de retrouver la piste des mercenaires. Ces trois équipes se bornent à suivre leurs ordres et n'interviendront directement qu'à partir de J+3 (voir plus loin). Avant cette date, elles pourront au mieux prendre part à un combat pour éviter que Gaan ne soit tué et faciliter la fuite de l'hybride.

● Les chasseurs de corps, douze hommes armés et entraînés, ne se gênent pas pour multiplier les actions. L'équipe engagée par Cortex fera tout pour récupérer Gaan le plus rapidement possible. Deux attaques sont décrites plus loin à titre d'exemple, mais vous êtes libres d'improviser toutes sortes d'embuscades à partir du jour J. Même si l'un des chasseurs est soumis à la question, il sera impossible de lui faire avouer le nom de son employeur du moment. Seul Rohan, le responsable de l'équipe, est au courant de l'implication de Cortex. Quoi qu'il arrive, la firme niera catégoriquement tout lien avec les mercenaires et fera jouer ses nombreux appuis pour assurer sa tranquillité.

● Les agents du Soleil Noir mettent quelques jours à comprendre pourquoi les Veilleurs s'intéressent autant à eux, bien qu'ils soient habitués à faire l'objet d'enquêtes et de filatures régulières. Les deux espions vont donc légèrement retarder leurs recherches pour percer à jour les motifs de

«l'acharnement» des Veilleurs. À J+1, après deux jours de contre-enquête, ils découvrent l'existence des chasseurs de corps, qu'ils se mettent à suivre discrètement pour partager leurs découvertes. Là encore, vous êtes libres d'utiliser les espions du Soleil Noir pour mettre en scène divers incidents ou rencontres, en tenant compte de la chronologie et de la progression des différentes enquêtes.

● Quant à Coralia Deventris et à ses hommes, ils se font aussi discrets que possible et n'interviennent qu'à J+5 (voir plus loin). Il n'y a a priori aucune raison que les personnages s'intéressent à eux, et encore moins pour qu'une rencontre se produise avant cette date. Cela n'empêche pas l'ambassadrice de se tenir informée de tous les rebondissements de l'affaire et, en cas d'urgence, d'envoyer deux mercenaires de confiance au secours de Gaan. Mais même dans ce cas, les hommes garderont secrète l'implication de Coralia et prétendront «passer par là quand l'hybride a été attaqué». Si vous faites intervenir ces mercenaires, utilisez les caractéristiques des chasseurs de corps.

● Et enfin, il y a Horm. Cet hybride, membre de la GSI depuis bientôt dix ans, assumait la fonction de chef d'équipe lors de l'intervention de Rockhall. C'est également lui qui a servi d'instructeur à Gaan. En découvrant l'absence de son ancien élève au rapport, il a aussitôt alerté les Veilleurs et demandé l'envoi d'une mission de récupération, à laquelle il s'est joint. En apprenant les incidents de J-8 et J-2, Horm s'est mis en tête de retrouver Gaan avant les autres, de peur qu'il ne lui arrive quelque chose. Ses supérieurs se sont très vite aperçus de ses recherches et, sans l'encourager ouvertement, le laissent agir dans l'espoir de résultats. En plus d'être expérimenté, Horm est un hybride, tout comme le fugitif, et risque de mieux prévoir les réactions de Gaan.

Horm peut intervenir à n'importe quel moment du scénario. Si son parcours n'est pas décrit, c'est pour laisser le choix d'utiliser ce personnage à votre rythme, voire de ne pas l'utiliser du tout. Si vous ne voulez pas compliquer les enquêtes en cours, l'hybride peut tout de même servir d'interlocuteur aux personnages si ces derniers contactent le GSI ou cherchent à se renseigner sur Gaan.

Introduction

Les personnages sont sur Équinoxe. Après avoir intercepté quelques rumeurs plus ou moins liées à l'affaire (on parle beaucoup dans les bars), le groupe va être conduit jusqu'à l'hybride par Steven, un gosse des rues qui les accoste sans détours. L'enfant leur parle «du monstre des sous-sols», un «homme-poisson couvert d'écaillés» qui semble servir de croquemitaine à sa bande de jeunes voyous des étages inférieurs. S'il est questionné avec tact, Steven peut apprendre aux personnages que «le mutant» erre dans les tunnels du niveau -4 depuis plusieurs jours, qu'il n'est visiblement pas agressif, mais que «beaucoup de monde lui tourne autour». Les personnages comprennent vite que le gosse cherche à tirer profit de sa découverte et, s'ils lui offrent suffisamment, ils se font facilement guider jusqu'aux tunnels où l'hybride a été repéré pour la dernière fois. Si le grou-

Chronologie

- **J-16** : Incident au chantier, les hybrides sont envoyés près de Rockhall.
- **J-15** : La seconde équipe retrouve Divers, Gaan est porté disparu, la zone est placée en quarantaine.
- **J-8** : Gaan reprend conscience, revient à Équinoxe et se heurte aux Veilleurs.
- **J-6** : Ouverture de l'enquête du culte.
- **J-4** : Cortex engage des chasseurs de corps pour capturer l'hybride.
- **J-2** : Affrontement entre les mercenaires de Cortex et les Veilleurs. Deux agents du Soleil Noir se lancent à la poursuite de Gaan.
- **J-1** : Coralia envoie deux espions près de Rockhall.
- **Jour J** : Début du scénario, les personnages rencontrent Gaan.
- **J+1** : Les espions de Coralia rentrent à Équinoxe et partent à la recherche de l'hybride.

pe se désintéresse de Steven, arrangez-vous pour que l'enfant se fasse enlever quelques minutes plus tard, presque sous les yeux des personnages. Les agents du Soleil Noir ou les chasseurs de corps seraient parfaits dans ce rôle, à moins que vous ne préfériez faire entrer Horm en scène. Dans ce cas, l'hybride accoste Steven et se fait guider jusqu'au niveau -4 sans tapage et sans enlèvement.

De la rencontre de Steven à celle de l'hybride, il est possible de placer toutes sortes d'événements pour animer le trajet des personnages ou aiguïser leur curiosité. Filature, rencontre plus ou moins agréable, contrôle de Veilleurs, intervention des chasseurs de corps, affrontement entre deux gangs des sous-sols, etc. Si vous possédez *Équinoxe*, utilisez la description des étages inférieurs et des créatures pour compliquer la descente du groupe. Sinon, sachez que les étages inférieurs sont vraiment très mal fréquentés et que les humains y côtoient des créatures des plus insolites.

La rencontre

Pour échapper à ses poursuivants, Gaan est obligé de changer régulièrement de refuge. Guidés par Steven (normalement), les personnages le trouvent prostré, couvert d'un vieux manteau troué, dans un conduit d'aération. Si Steven est présent, il refuse de trop s'approcher du conduit et se fait payer avant de rejoindre ses compagnons (une vingtaine d'orphelins unis autour d'une vieille femme qui leur sert de mère adoptive). Au premier abord, l'hybride a l'air drogué, ou tout du moins malade. Il s'adresse aux personnages de façon totalement incohérente, alternant des moments de silence avec des crises de tremblements spectaculaires. Il fait beaucoup d'allusions à «son abandon», «au complot du culte» et à un mystérieux «virus» dont il est persuadé d'être porteur. Si les personnages font preuve de patience et de tact, Gaan finit par se calmer et accepte de raconter son histoire. L'incident de Rockhall, les deux techniciens bloqués, l'explosion du générateur, tous ces éléments sont déformés

La mutation de Gaan

À l'inverse des personnages, vous savez déjà que la « maladie » de Gaan est liée aux coraux de Rockhall. Comme le confirme le rapport des espions coralliens, cette souche possède d'étonnantes propriétés. L'échange énergétique qui a sauvé la vie de l'hybride a également facilité l'implantation de germes qui, à court terme, vont s'attaquer aux os et au système nerveux de Gaan. L'hybride sert tout simplement d'hôte à une entité minérale particulièrement intelligente, dont le but n'est autre que la reproduction et l'expansion de son espèce. Si les mutations physiques cessent d'évoluer assez vite, le comportement de Gaan va sensiblement se modifier à partir de J+3, au moment où la volonté du corail prendra définitivement le contrôle de l'hybride.

par la certitude de Gaan d'être victime d'une « machination du culte ». Selon lui, ses supérieurs auraient tout mis en scène pour expérimenter une nouvelle drogue (« un truc spécial pour les hybrides »). Gaan est également persuadé que « les types » qui le suivent sont envoyés par le culte pour suivre l'évolution de « sa transformation ». Sa peau, notamment celle de son visage, est couverte d'écailles, d'excroissances minérales et de plaques nacrées qu'il s'obstine à gratter frénétiquement. Si le rapprochement entre les modifications corporelles de Gaan et celles de certains habitants de la république du Corail semble évident, il est impossible de déterminer l'origine de ses mutations. Son cas est unique en son genre.

L'implication des personnages

Le groupe peut décider d'agir pour plusieurs raisons, de la simple générosité à l'envie de savoir, en passant par la perspective de profit. S'il les sent intrigués par son histoire, Gaan propose aux personnages de l'aider à « contrer les plans diaboliques du culte ». Il est suffisamment perturbé pour leur promettre monts et merveilles et trouver les mots pour se rendre convaincant. À ce stade, le corail influence déjà son mental. Si les révélations de Gaan ne suffisent pas à motiver les personnages, vous pouvez utiliser Horm, les Veilleurs chargés de l'enquête et/ou les espions du Soleil Noir. Chacune de ces factions possède des informations qu'elle peut partager avec le groupe, dans le cadre d'un contrat officieux. Horm se joint aux PJ pour comprendre ce qui est arrivé à son compagnon. Une fois les personnages lancés, il se met en retrait. Les Veilleurs peuvent engager des indépendants « qui ont approché l'hybride » pour qu'ils assurent sa protection, ce qui facilitera leur travail de surveillance des autres groupes. Les Veilleurs ne communiquent aucune information confidentielle et, bien entendu, démentent tout projet de « drogue à hybride ». Quant aux espions du Soleil Noir, qui prennent

Coralia



soin de masquer leur affiliation, ils peuvent également demander aux personnages de protéger Gaan et d'enquêter sur les mercenaires lancés à sa poursuite. À partir de J+2, Coralia peut elle aussi chercher à utiliser les personnages pour suivre l'évolution des mutations de Gaan. Plusieurs options sont donc possibles (et même cumulables) pour impliquer les personnages dans l'affaire. La seule alliance à éviter pour l'instant concerne les chasseurs de corps, qui doivent rester les principaux « méchants » du scénario.

Comment gérer l'enquête

À partir de là, les personnages sont livrés à eux-mêmes et ce sont leurs initiatives qui vont donner forme à l'enquête. Gaan doit juste servir de déclencheur et, de temps à autre, fournir quelques informations plus ou moins contradictoires et/ou inutiles. Les deux sites importants sont les niveaux inférieurs d'Équinoxe, où le groupe risque de passer la majeure partie de son temps, et le chantier de Rockhall. Si les personnages n'en ont pas l'idée, Gaan leur propose d'aller explorer les lieux « à la recherche de preuves ». L'enquête est rythmée par l'évolution de l'hybride et les interventions des différentes factions. Pour éviter les répétitions, alternez des séquences de combat, des scènes de filature ou de poursuite, des moments

de calme propices au dialogue et des retournements de situation spectaculaires.

Le seul événement incontournable est l'intervention de Coralia Deventris, par qui viendront les explications et le dénouement de l'affaire. D'ici là, utilisez les éléments dont vous disposez pour construire l'aventure autour des personnages.

Le site de Rockhall

La zone mise en quarantaine englobe l'ensemble du chantier, soit une dizaine de kilomètres carrés. La plaine est jonchée d'éléments de construction tordus, de véhicules enlisés et de barges étanches transportant des matériaux variés. Placée sous la surveillance des Veilleurs, elle est complètement déserte. Les personnages n'ont cependant aucun mal à s'en approcher, les responsables de l'enquête jugeant préférable d'attendre « un événement » plutôt que d'appréhender tout de suite Gaan et ses associés. Vous pouvez tout de même placer un barrage aux sorties de la cité qui forcera le groupe à faire preuve d'imagination.

Sur place, hormis les décombres et les pièces détachées, les personnages peuvent s'intéresser aux cavités que Gaan leur désigne. Là, ils découvrent une importante souche d'un corail bleuté, légèrement fluorescent (et pas phosphorescent), dont les facultés ne pourront être mises à jour que par une analyse poussée en laboratoire.

Si un personnage tente de prélever un échantillon, il y a de grandes chances pour que son armure soit entaillée par les arêtes tranchantes du corail ou, si son blindage est trop important, qu'elle emporte un fragment de corail qui provoquera une coupure au moment opportun. Dans ce cas, appliquez les règles de contamination (voir le paragraphe suivant) en augmentant l'Intensité du corail à 18.

Contamination

À partir de J+3, le corail peut très bien décider de s'infiltrer dans le corps des personnages. Pour ce faire, Gaan devra soit attendre qu'un échange de fluides puisse s'opérer de façon « réaliste » (suite à une blessure, par exemple), soit profiter du sommeil d'un des personnages pour lui injecter un peu de son propre sang. Un personnage contaminé de cette façon doit effectuer un jet de Résistance aux poisons contre l'Intensité du corail (14). Après ce premier jet, le personnage doit en effectuer un nouveau à chaque heure jusqu'à ce qu'il obtienne trois échecs ou trois réussites (soit un maximum de cinq jets). Aucun artifice ne peut interrompre le processus d'implantation tant que le personnage n'aura pas de lui-même résisté, ou cédé à la puissance du corail. Les personnages empathes et/ou porteurs de la mutation Polaris n'ont besoin que de deux réussites pour résister définitivement au corail.

En cas d'implantation réussie, le personnage dispose d'un temps d'incubation de quatre jours avant que les mutations ne s'opèrent. Dès ce moment, il commence à subir l'influence grandissante du corail et doit lutter contre sa volonté pour entreprendre des actions jugées néfastes par le corail (à vous de voir). L'Intensité du corail est de 5 au départ et augmente de 2 points par journée d'incubation. Les jets d'opposition s'ef-

Pour Polaris

fectuent avec la Volonté. Cette caractéristique peut être majorée de 5 points suite à un jet d'Empathie réussi contre l'Intensité actuelle du corail. Quoi qu'il arrive, le(s) personnage(s) touché(s) par le corail seront soignés à temps par les agents de Coralia Deventris (voir *Le dénouement*). Mais ils ne le savent pas...

Pour donner une dimension plus angoissante à l'intrigue, jouez sur un début d'épidémie. Confrontez les personnages à la multiplication du corail et ce, même s'ils n'ont pas encore découvert la nature de la mutation. Gaan a eu largement le temps de communiquer ses germes à une foule de mendiants et de gosses de la rue au cours de son errance. Pour éviter qu'Équinoxe ne se transforme en un champ de coraux vivants, rappelez-vous que le corail a besoin de quatre jours avant d'être autonome, et donc de pouvoir se dupliquer. Un échange de fluides pendant cette période d'incubation n'a pratiquement aucune chance de provoquer de mutation (l'Intensité est divisée par dix).

Face à un début d'épidémie, les Veilleurs réagissent très vite. Ils décident d'arrêter Gaan et ses compagnons. Improvisez une course-poursuite dans les rues d'Équinoxe et contraignez les personnages à vraiment choisir leur camp, voire à s'allier avec le Soleil Noir ou les chasseurs de corps de Cortex. Les conséquences d'une telle alliance sont laissées à votre seul jugement, mais sachez que les deux organisations finiront tôt ou tard par tenter d'éliminer les personnages, devenus inutiles ou trop gênants.

Le dénouement

Passé J+5, Coralia peut intervenir quand bon vous semble et mettre un terme au scénario. Grâce aux analyses et aux rapports de ses collaborateurs, elle finit par découvrir les propriétés de la souche de Rockhall et peut ainsi négocier un arrangement avec le culte. Coralia propose de faire déplacer la souche, permettant ainsi aux travaux de se poursuivre, et de convoquer sur Équinoxe des empathes capables d'enrayer l'implantation du corail chez les victimes locales. En échange, elle demande tout naturellement le droit d'exploitation de la souche, en permettant généreusement aux scientifiques du culte de suivre l'évolution de certains projets à venir. Pressé par la menace et le nombre croissant de victimes, le culte finit par accepter. Si les personnages ont été touchés par le corail, ils sont amenés dans les locaux du culte pour recevoir une visite des empathes. Une heure plus tard, ils ressortent sains et saufs, sans aucun souvenir de la manœuvre. S'ils ont échappé ou résisté au corail, ils seront tout de même convoqués par l'ambassadrice, qui les remercie pour leur coopération et les assure de toute sa sympathie.

Au terme d'une longue séance de reconditionnement, Gaan finit par rejoindre sa section. Il ne gardera pratiquement aucun souvenir de cette partie de sa vie. Quant aux autres acteurs, ils peuvent fort bien décider de refaire surface au moment où les personnages s'y attendront le moins.

Julien Blondel

illustration : Stéphane Levallois

► Gaan

1,82 m, 76 kg, hybride du GSI
 AGIL 16/64% RÉS 18/72%
 RAP 14/56% VOL 16/64%
 SG-FD 14/56%
 FOR 15/60% GAB 16/64%
 CHA 12/48% IN 13/52%
 INST 15/60%
 Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +3.
 Course 13, Fatigue 16.
 Seuils : Inc 12, Lég 8, Grav 16, Crit 25, Fat 50, Mort 75.
 Talents : Armes blanches 6, Armes de poing (Pistolet hybride) 10, Corps à corps 6, Esquive 6, Connaissance du milieu naturel 7, Connaissance milieu social (culte 7, Équinoxe 5) et toute compétence utile à 6 (milieu marin) ou 3 (milieu urbain).

► Horm

Mêmes caractéristiques avec +2 à toutes les compétences.

► Les chasseurs de corps

AGIL 14/56% RÉS 15/60%
 RAP 14/56% VOL 14/56%
 SG-FD 16/64%
 FOR 15/60% GAB 14/56%
 CHA 12/48% IN 13/52%
 INST 15/60%
 Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +2.
 Course 15, Fatigue 11.
 Seuils : Inc 10, Lég 7, Grav 14, Crit 21, Fat 43, Mort 54.
 Talents : Toutes catégories d'armes à 5, Armure 4, Connaissances générales 6, Connaissance milieu social (mercenaires) 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Discrétion 4, Pilotage chasseur 4, Premiers soins 5, Langage des signes 4.
 Équipement : Cuir, pistolet lourd, dague, fusil d'assaut, communicateur.

► Les espions de Coralia

Mêmes caractéristiques que les agents du Soleil Noir, avec Armes blanches 8, Armes de poing 5, Défense 8 et dague neurale pour seule arme.

► Les agents du Soleil Noir

AGIL 15/60% RÉS 16/64%
 RAP 16/64% VOL 16/64%
 SG-FD 18/72%
 FOR 14/56% GAB 14/56%
 CHA 12/48% IN 14/56%
 INST 18/72%
 Réaction 8, Perception 16, Bonus aux dégâts +2.
 Course 16, Fatigue 15.
 Seuils : Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 23, Fat 46, Mort 69.
 Talents : Armes blanches 7, Armes de jet 6, Armes de poing 7, Connaissance du milieu naturel 5, Connaissance du milieu social (culte 8, Soleil Noir 12), Corps à corps 6, Esquive 6, Déguisement 6, Discrétion 8, Interrogation 6, Lecture sur les lèvres 6, Premiers soins 5, Informatique 5, Électronique 5, Système de sécurité 6, Tactique 5.
 Équipement : Cuir moléculaire, champ antichoc HôM 45, pistolet choc, disques-drones, dague neurale, fausse ID, communicateur fréquence interne.

► Les Veilleurs

AGIL 14/56% RÉS 14/56%
 RAP 16/64% VOL 16/64%
 SG-FD 18/72%
 FOR 14/56% GAB 15/60%
 CHA 13/52% IN 12/48%
 INST 14/56%
 Réaction 8, Perception 13, Bonus aux dégâts +2.
 Course 15, Fatigue 11.
 Seuils : Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 22, Fat 45, Mort 67.
 Talents : Toutes catégories d'armes 6, Armure 6, ATE/ATM 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Démolition 4, Discrétion 6, Langage des signes 3, Orientation 4, Connaissance du milieu social (culte 10, Mercenaires 6), Connaissance du milieu (Équinoxe) 8, Premiers soins 4, Stratégie 4, Survie 6, Tactique 6.
 Équipement : Kevlar, pistolet lourd, fusil d'assaut, grenades, casque, dague, communicateur.

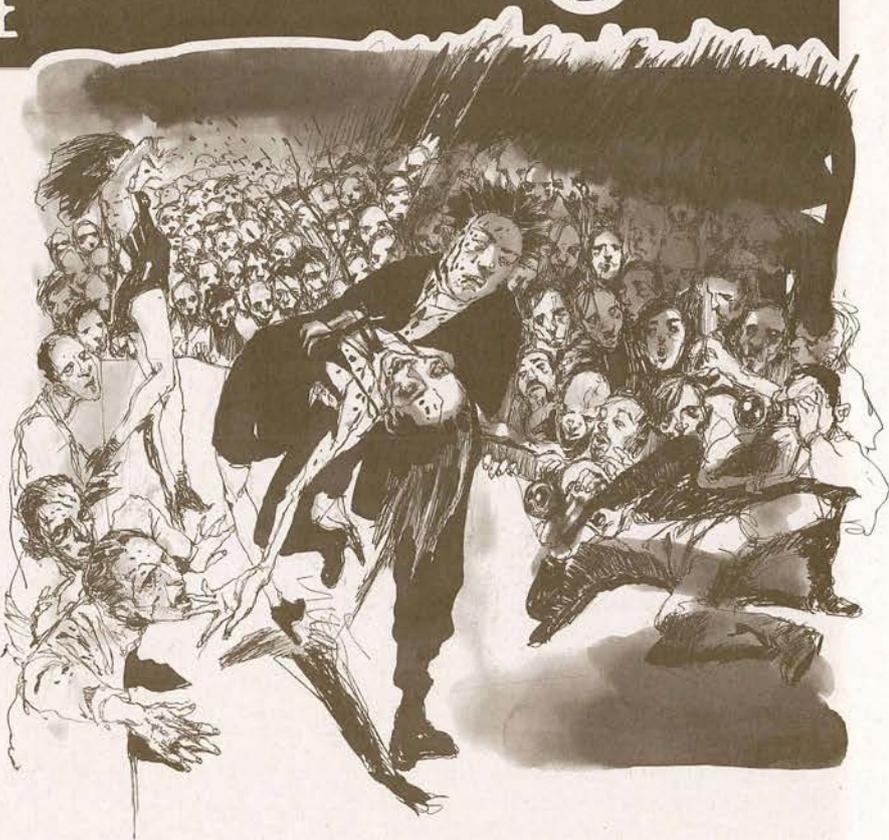
Gaan



VAMPIRE : LA MASCARADE

Chic-héroïne

Un scénario avec de vrais morceaux de Versace dedans, convenant à des joueurs, des personnages et un Conteur raisonnablement expérimentés. Plusieurs protagonistes sont laissés dans le flou afin de pouvoir être adaptés à votre version de Paris. « Los Angeles by Night », épuisé mais réédité dans « Cities of Darkness, vol. 2 », peut servir mais n'est pas indispensable.



Deux Toréadors fâchés, très fâchés

Klaus Spiegel fut le pape de la mode parisienne des années 70. Le premier à avoir répercuté l'esthétique hippie dans le milieu de la haute couture, il attira pour cette raison l'attention de François Villon. Chanel lui fit un pont d'or et, la nuit même où il signait, il reçut l'étreinte du prince. Mais Spiegel est avant tout un avant-gardiste, il entra vite en contradiction avec l'esprit conservateur de Villon. Au tournant des années 70 naquit le mouvement punk, largement influencé par les anarchs. Villon défendit à son rejeton de prendre la vague. Pour toute réponse, Spiegel quitta Paris pour Los Angeles, la capitale anarch, et se mit à son compte. Villon sortit de l'affaire humilié et tenta à plusieurs reprises de discréditer le fils ingrat, sans succès. Dans les années 80, Spiegel se retira du monde de la mode (officiellement, il a sombré dans la drogue) et Villon oublia sa rancoeur. Les vieux amis correspondirent un temps, parlèrent de se revoir...

En 1996, Villon se prend d'une nouvelle toquade. Il voit l'avenir de la mode dans un jeune prodige nommé Stéphane d'Argenlieu, qui prépare une collection qu'on dit très novatrice, d'inspiration tibétaine. Il en fait sa goule.

En mars 96, Spiegel annonce à Villon qu'il a découvert une nouvelle muse qui a ravivé son intérêt pour la couture. Sa collection automne-hiver sera présentée aux États-Unis à l'été 96. Il propose à Villon de présenter sa collection printemps-été à Paris pour fêter enfin leur réconciliation. Villon hésite, puis accepte. Évidemment, l'histoire finit mal. Le défilé ambiance boud-

dique de Stéphane d'Argenlieu rencontre un accueil poli quand le style « chic-héroïne » de Spiegel connaît un succès mondial. Dès lors, on espère à la cour de Paris que Spiegel va se décommander pour le deuxième défilé. Venir serait faire affront au prince, voire raviver les prétentions des anarchs parisiens. Mardi 7 janvier, l'avion de Spiegel se pose à Roissy...

Deux Toréadors pas si fâchés

Au XVI^e siècle, Triboulet, le bouffon de François I^{er}, attira l'attention d'un Toréador qui en fit sa goule. Au XVIII^e siècle, une Setite détourna le lien de sang de Triboulet à son profit (cette faculté est présentée dans le *Clanbook Setite*). Après la Révolution, Triboulet refit surface. Devenu vampire, il expliqua qu'il avait été étreint par son maître avant que celui-ci ne trouve la mort. Compte tenu des circonstances, sa création fut acceptée... et les Setites eurent un agent dans la place.

En 1996, après deux siècles de bons et « loyaux » services, Villon autorise Triboulet à engendrer. Son choix se porte sur Fanch'Kerbrak, l'acteur vedette de *Den-Huela-Lann*, que la critique a intronisé « plus mauvais film de tous les temps ». Kerbrak passa aux yeux de Villon comme une nouvelle bouffonnerie de Triboulet. Très vite, le rejeton feint de se fâcher avec son sire, affichant ouvertement ses convictions anarchs. Entre le nabot contrefait et le sosie de Van Damme, la discorde est de façade. Elle permet aux Setites d'avoir prise des deux côtés de la scène politique. Et, en janvier 97, une occasion inespérée se présente de faire régner le chaos pour la gloire de Set.

Convocation

Mardi 7 janvier, 3 h 00 du matin, musée du Louvre. Villon a sa tête des mauvais jours. Il affecte de contempler ses toiles et laisse l'un de ses assistants exposer leur mission aux PJ. Celui-ci fait un résumé on ne peut plus partial de la situation : une vermine anarch de Los Angeles se rend à Paris à l'occasion des défilés de haute couture. La présence de ce Spiegel est tolérée. Il convient néanmoins de le surveiller pour l'empêcher de semer le trouble et, accessoirement, de repérer les vampires qui lui témoignent de la sympathie. Il restera le minimum de temps nécessaire. Arrivé ce soir à 5 h du matin, il repart demain à la même heure. Les PJ sont invités à faire appel à leurs goules pour la surveillance diurne (si ils n'en ont pas, on leur en fournit). Spiegel est accompagné par sa goule-égérie. Tout PJ Toréador ou au concept mondain peut être au courant (Manipulation, diff. 8) des relations entre Villon et Spiegel. Sinon, il leur reste juste le temps de se renseigner auprès de leurs contacts.

Et si... les personnages sont anarchs ?

Le scénario est prévu pour des membres de la milice privée du prince ou, au moins, des sympathisants de Villon. Mais il est possible de l'adapter pour des anarchs. Après tout, la venue d'un « homme libre » est suffisamment rare pour que les PJ veillent l'accompagner comme groupies. Ils se heurtent alors à Triboulet, délégué par Villon comme surveillant. C'est lui qui fournit le poison à Virginia. Spiegel une fois emprisonné, ils chercheront à prouver que Villon a tout organisé et découvriront ainsi la vérité.

Roissy

Les PJ attendent Spiegel carton en main ou en cherchant à le reconnaître dans la foule. C'est un petit homme rondouillard, à la longue tignasse hirsute et au visage masqué par un foulard à la Michael Jackson. À ses côtés se trouve Virginia Taylor, une grande bringue efflanquée au teint cadavérique et aux dents jaunes ; à la voir, on comprend mieux l'inspiration de la collection. Ils semblent surpris du comité d'accueil (et ce d'autant plus que les PJ seront nombreux). Spiegel explique qu'il connaît Paris et n'a pas besoin de guide. Aux personnages d'être diplomates pour justifier leur présence. S'ils s'imposent lourdement, Spiegel sera d'une humeur massacrant et cherchera à leur fausser compagnie par principe. Évidemment, les PJ peuvent aussi opter pour une filature discrète, mais s'il s'en rend compte, Spiegel pourrait les massacrer en toute bonne conscience : il ne pouvait pas deviner leurs motivations...

Le couple descend au *George V* et investit la meilleure suite. Virginia commence à mettre la zone en demandant à un groom de faire monter de la poudre. Malheureusement, le jour se lève et les PJ vont devoir se faire remplacer par leurs goules. La journée se passe sans problème. Virginia sort à 13 h 00, fait les magasins et dîne avec un quadra en costard avant de se rendre avec lui dans les catacombes. C'est le responsable de l'aménagement du décor du défilé. Évidemment, les goules risquent de ne pas le deviner et, le soir venu, les PJ se poseront beaucoup de questions.

Je passe à la télé

Spiegel se lève à 21 h. Le couple doit se rendre dans un studio télé, en banlieue, à l'occasion d'un débat-provoc sur le thème « la drogue, un phénomène de mode ? ». Ils jouent le rôle d'invités principaux et l'émission est en direct. Si les PJ tentent de les empêcher de s'y rendre, Spiegel, furieux, téléphone à Villon qui se résigne à donner son feu vert. Mais, au dernier moment, Virginia refuse de partir : elle attend des fleurs. Celles-ci arrivent à 22 h 05, envoyées par un certain « M. Antoine ». Si les PJ les interceptent, ils constatent qu'elles contiennent un nombre impressionnant de « sachets d'entretien »... que Virginia se met aussitôt à sniffer.

Dans les coulisses, les PJ croisent Stéphane d'Argenlieu, invité comme contradicteur de Spiegel et défenseur de la morale dans la mode. À 5 minutes du début de l'émission, Virginia et Spiegel, qui l'a mordue, planent très très haut. Soudain, un individu vêtu d'un T-shirt marqué « Den-Huela-Lann » explose le service de sécurité, vient serrer la main du couturier et lui tient un discours type : « j'aime vachement ce que vous faites, enfin la mode j'en ai rien à battre c'est des trucs de pédés mais c'ky faut c'est pas se laisser faire par le système... ». Les PJ pourront apprendre que l'homme est un Toréador anarch du nom de Fanch'Kerbrak. Spiegel est tellement défoncé qu'il le trouve amusant et lui propose de venir participer au défilé. Kerbrak accepte « si y'a des meufs ».

À 22 h 45, le débat commence... et devient vite houleux. Quand un médecin demande à Virginia si elle consomme de la drogue, elle acquiesce,

ajoutant que pour qui sait se shooter c'est sans risque. Spiegel croit bon d'ajouter qu'il est la preuve vivante que l'héroïne conserve. Plus tard, d'Argenlieu demande à Spiegel pourquoi il a quitté Chanel malgré tout ce qu'il devait à cette entreprise. Il s'attire cette réponse : « Je me conçois comme représentant de la contre-culture et, à ce titre, il est hors de question que je travaille pour une institution. Je ne suis pas un bouffon comme François Villon, qui parlait pour les pendus mais cirait les pompes de Louis XI ». D'Argenlieu blêmit, marmonne une menace et quitte le plateau. Évidemment, les mortels ne comprennent pas les raisons d'un tel comportement.

À ce stade, la Mascarade est compromise, et les PJ risquent de vouloir interrompre l'émission avant que les choses ne dégénèrent vraiment. Sinon Spiegel se tiendra bien, comprenant qu'il est déjà allé trop loin. Si les PJ l'accusent de briser la Mascarade, il fait porter la responsabilité de l'incident sur d'Argenlieu « dont la réaction était disproportionnée pour une phrase qui ne choquait personne ». Spiegel ne renoncera en aucun cas à se rendre au défilé, obligeant les PJ à briser eux-mêmes la Mascarade pour l'arrêter.

Prêt à porter

Après l'émission, Spiegel se rend directement dans les catacombes où il arrive vers 1 h 00 du matin. Une des cavernes principales a été aménagée pour le défilé. On y accède par un réseau sinueux de galeries fléchées, d'autres couloirs servant de coulisses. Sur place, on trouve déjà les mannequins salariés, bon nombre de journalistes, le public mondain ainsi que tout ce que votre version de Paris compte de sympathisants anarchs. La rumeur de la vanne lancée sur Villon s'est répandue comme une traînée de poudre, et tous veulent féliciter leur héros. Si les PJ sont connus comme laquais de Villon, ils risquent d'être un peu chahutés, sans plus (on est en public!). Spiegel s'excuse très vite pour aller s'occuper des derniers préparatifs. Il est suivi de Kerbrak. Vers 1 h 30, nouvelle bousculade. Cette fois, se sont les pro-Villon, parmi lesquels Triboulet, qui veulent en découdre avec Spiegel et se heurtent aux anarchs. Présence du bétail oblige, les PJ vont sans doute s'interposer. À défaut, Spiegel ramène lui-même le calme : « Allons messieurs, si vos goûts esthétiques ne sont pas les miens, respectez au moins nos règles communes, celles de la courtoisie ! ». Les nouveaux venus se mêlent à la foule et tout rentre dans l'ordre.

À 2 h 00 pétantes, le défilé commence sur un fond sonore techno-*rap*. Dans le cortège des mannequins-junkies émaciés, Kerbrak fait une apparition remarquée dans un look Frankenstein bricolé à la hâte. Spiegel se désintéresse de la scène pour discuter avec les anarchs parisiens. Ils s'en tiennent à des généralités sur la politique vampirique, mais cela risque de faire bourdonner les oreilles de Villon. Les joueurs peuvent relever les noms des participants pour les lui cafter. Une petite heure plus tard, pour clore le spectacle, Virginia Taylor paraît dans une robe de mariée tout à fait standard. « Une note de blancheur dans un monde de putes »... sauf qu'à mi-parcours ses yeux se révulsent, elle a des convulsions et finalement dégueule sur les cameramen. Dans l'as-

Fanch'Kerbrak, sa vie, son œuvre

En 1995, Kerbrak n'est qu'un chômeur brestois qui glande dans les salles de culturisme et d'arts martiaux.

Il est embauché par une petite équipe d'étudiants tout juste sortis d'une école de cinéma. Ensemble, ils réalisent *Den-Huela-Lann* (« Highlander », en breton approximatif) un lamentable remake pirate de *Braveheart* et de *Highlander*, filmé au caméscope dans la forêt du Cranou avec la participation bénévole d'une asso de GN. Trois heures de baston avec des épées en mousse ! Le bide fut sans appel, mais le film attira pourtant l'attention de producteurs des films pirates : des Setites de Los Angeles. Ils expédièrent un courrier aux membres de l'équipe sur le thème : « On a reconnu en vous les nouveaux Tarantino, on vous embauche pour tourner le prochain Alien ». Arrivés dans leur résidence californienne, l'équipe fut aussitôt capturée et soumise aux pires tortures. Au bout d'une semaine, tous sont morts sauf Kerbrak qui semble y prendre goût. Les Setites en font une goule, puis l'expédient à Paris pour qu'il soit étreint par Triboulet. Devenu vampire, il ouvre une salle de sport où il subjugue une horde de culturistes pas très vifs avec ses « disciplines ninjas » et une bonne dose de Présence.

sistance c'est l'expectative, s'agit-il d'un ultime happening ? Quelques applaudissements fusent, puis cessent lorsque Virginia se met à cracher du sang. Un cri retentit, Spiegel bondit sur scène et commence à la traîner en coulisse. Il semble l'embrasser dans le cou. Près des PJ, un vampire murmure : « le con, il va l'étreindre en public... ». Mais Spiegel s'arrête, il s'étrangle, recrache, tombe en arrière. La plaie à la jugulaire, qu'il n'a pas fermée, se met à gicler en tous sens. Un mannequin se précipite sur scène pour aider, glisse dans le sang et le vomi et s'étale. La scène est sordide, crade, très chic-héroïne. Si les personnages n'ont pas réagi, Triboulet fait diversion. Muni d'un extincteur, il arrose cameramen et photographes en hurlant « au feu ! ». En un instant, dans l'assistance tétanisée, c'est le Heysel. On se bouscule, on se piétine dans les galeries étroites... et ces putains de cellulaires qui marchent pas sous terre pour appeler des secours ! Un bon réflexe serait d'intercepter les caméras et les photographes pour étouffer l'affaire. Laissez les PJ croire que c'est possible, puis confrontez-les à une équipe du câble qui retransmettait en direct. Too bad !

Le bilan de la soirée est accablant : au moins quatre blessés dans le public, un mort (Virginia), et la Mascarade violée. Les policiers envoyés sur place, dirigés par une goule du prince, ne font pas de problèmes aux vampires présents, à l'exception de Spiegel. Saisi par Triboulet et ses potes, le couturier est arrêté. Si les PJ s'en inquiètent, un inspecteur leur répond « ordre de Villon ! ».

Mise en place

La partie linéaire du récit s'achève, elle ne servait qu'à poser la situation. Voyons ce qui s'est réelle-

ment passé. Virginia Taylor était un pion depuis longtemps corrompu par les Setites. Elle a séduit Spiegel et l'a incité à revenir en France dans le cadre d'un plan consistant à déclencher une guerre entre Paris et Los Angeles. La seule chose qu'elle ignorait, c'est que le plan passait par son sacrifice. Dans les coulisses du défilé, Kerbrak, qu'elle connaissait comme Setite, lui ordonne de sniffer une ligne qu'il lui a préparé.

L'héroïne est largement coupée à la strychnine. Voyant sa muse mourir, Spiegel tente le tout pour le tout mais, mais sentant le poison dans son sang, il ne parvient pas à l'étreindre. Légalement, il a brisé la Mascarade et mérite la mort, mais les circonstances laissent deviner un complot de Villon, qui en veut à Spiegel depuis des années. Des deux côtés de l'océan, les Setites vont se lancer dans un activisme tout azimuts pour faire monter la pression.

Réactions

Dans un premier temps, Villon sera ravi de l'incident. Il ne tient pas rigueur aux PJ de leur échec. Spiegel était venu mettre la zone, il l'a mise. À présent, il va payer : il sera jugé et exécuté. Pour les médias, le couturier a eu une crise de démence qui l'a poussé à égorger sa compagne avec ses dents, alors qu'elle faisait une overdose. On trouve une quantité impressionnante de drogue au *George V*. « Comme quoi on est puni par où on a péché », conclut PPDA au journal de 20h. Mais, très vite, des versions différentes circulent dans le milieu vampirique, y compris parmi les pro-Villon. Dès jeudi, un groupe de pression pour la libération de Spiegel se met en place dans le milieu anarch. Il s'est constitué sous l'impulsion de Kerbrak, bien que celui-ci se mette au second plan derrière un vampire de votre campagne (de préférence un anarch prestigieux et pas futé). Le même soir, Villon convoque les PJ. Il est troublé. L'autopsie de Virginia a révélé la présence de strychnine. Il tient l'information secrète mais pressent le coup fourré. Les personnages sont chargés de faire comprendre aux anarchs qui est le patron (si vous sentez qu'ils ont envie de baston) et de restaurer son honneur en prouvant qu'il n'est pas impliqué. Il ne prend pas la peine d'affirmer son innocence aux PJ. Lui poser la question serait un affront. Il est possible qu'ils le croient coupable et essayent plus ou moins adroitement de le couvrir.

Enquêtes

En gros, les PJ ont la nuit de jeudi à vendredi pour désamorcer le conflit. Après quoi, le flot des événements ne leur laissera sans doute plus le temps de jouer les détectives. Attention donc ! Si vous entendez employer ce scénario comme « petite histoire sans conséquence », assurez-vous que les joueurs résoudre l'enquête dans les temps. D'un autre côté, il est certainement beaucoup plus drôle de laisser la crise s'envenimer...

● **Considérant que la drogue était empoisonnée, ils peuvent s'informer sur sa provenance.** Virginia ne pouvait en faire passer à l'aéroport. À dîner, elle a demandé au décorateur du défilé par qui s'en procurer ; il lui a indiqué « M. Antoine », le dealer officiel du gotha. Renseignements pris, il

**K : Kerbrak ; S : Spiegel ;
V : Virginia ;
T : Triboulet.**

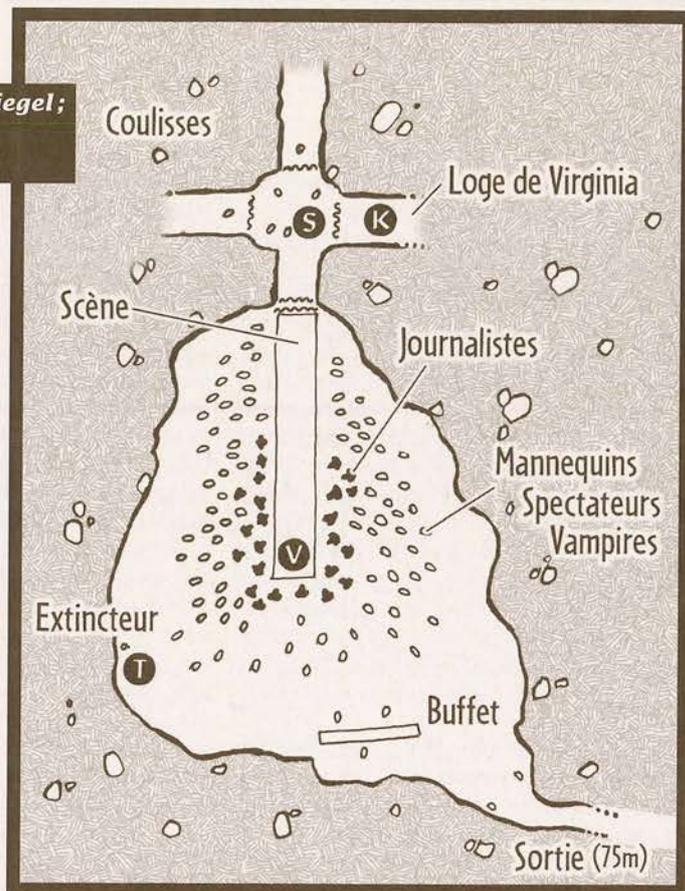
s'avère être la goule d'un proche courtisan de Villon (à vous de voir qui). Accusé, il dément en bloc : sa came est sûre et il n'aurait rien fait sans ordre. Informé, Villon hésite puis accepte sa version. Il invite les PJ à chercher ailleurs. Néanmoins, si la situation dégénère vraiment, M. Antoine et son maître serviront de fusible pour désamorcer le conflit.

● **Consulter la version des faits de Spiegel serait judicieux.** Il est détenu dans un département spécial de la Santé, officiellement pour démence. Ce n'est pas loin d'être vrai. Il oscille entre le désespoir et la haine pure. Il est sûr que Villon est responsable de tout mais, selon lui, il aurait eu recours à Kerbrak pour empoisonner Virginia. C'est en effet le nom qu'elle lui a murmuré avant de mourir.

● **Surveiller Kerbrak à la lumière de cette info ou tout simplement comme activiste anarch permet de surprendre une conversation téléphonique avec Triboulet.** Évitez les révélations évidentes du style « gloire à Set ! », ils sont prudents. Kerbrak fait un rapport à son maître sur les activités des anarchs (voir *Pourrissements*). De là à conclure que Kerbrak infiltre les anarchs pour Villon, il n'y a qu'un pas. Seules des écoutes prolongées permettront de comprendre que Kerbrak excite les anarchs sur ordre de Triboulet. Soit dit en passant, il ne vénère pas directement Set, il suit la Voie du guerrier, une philosophie qui mélange la morale kung-fu (version série télé) et le sadomasochisme. Fouiller sa salle de sport ne permet pas de découvrir le pot aux roses sous la forme d'une chapelle égyptienne...

Pourrissements

● **Vendredi 10**, un Nosferatu plutôt anarch met la main sur le rapport d'autopsie de Virginia grâce à une de ses goules qui travaille à la morgue. La rumeur trouve donc une confirmation flagrante. De leur côté, les goules de Kerbrak taguent les murs du Louvre avec des « Villon ordure ! Libère Spiegel ! » vengeurs. Cette nouvelle atteinte à la Mascarade est un motif légitime pour que Villon procède à des arrestations. Les PJ sont envoyés cueillir quelques anarchs dans leurs repaires (celui de Kerbrak est déjà déserté). Les prisonniers nient toute responsabilité. La rumeur des arrestations se répand vite, trop vite. La plupart des anarchs sont avertis par des coups de fil anonymes, et seuls deux ou trois seront pris. Dès lors, tout ce que la ville compte d'anarch bascule dans l'illégalité. Après un moment de stupeur (« Qui est assez con pour briser ainsi la Mascarade ? »), ils en arrivent à la conclusion que c'est



Villon lui-même qui se crée des prétextes pour éliminer ses ennemis. La même rumeur se colporte d'ailleurs dans l'entourage du prince et, après tout, c'est possible. Faites douter les PJ ! Si vous les sentez mollir, Triboulet les prend à part et feint de se confier à eux. Dans un style très « tempête sous un crâne », il leur confie ses interrogations : « Je sers Villon fidèlement depuis deux siècles, comme je sers la Camarilla depuis cinq siècles. Je suis avant tout partisan de l'ordre, j'obéis au prince parce qu'il est le garant de ma sécurité, le défenseur de la Mascarade ! Or, voyez les choses en face : l'affaire Spiegel, les tags... à qui profite le crime ? ». S'ils semblent se ranger à ses idées, il leur confie que « les choses peuvent changer, Villon n'est pas le seul défenseur de la Camarilla ». Plus tard, les anarchs parisiens entrent en contact avec leurs acolytes américains. Spiegel avait des amis à LA, notamment le très redouté Christopher Houghton (Toréador 5^e génération, voir *LA by Night*). Il exige de Villon la libération de Spiegel. Villon, au fond, aimerait pouvoir le faire, mais céder serait à présent pris pour un signe de faiblesse.

● **Samedi 11**, une goule repère un rassemblement d'anarchs dans un squat de La Courneuve. Pour affirmer son autorité, Villon commande une opération coup de poing aux PJ et à quelques fidèles, parmi lesquels Triboulet. Évidemment, Kerbrak est aussitôt prévenu et l'opération tourne au désastre. Le bâtiment est piégé par des bombes artisanales (butagaz, clous et éclats de bois), qui provoquent des dommages aggravés. Puis les anarchs attaquent de l'intérieur et de l'extérieur du bâtiment. Ils n'ont heureusement que des revolvers de petit calibre, des pistolets à grenaille et des pieux en bois. Confrontés à des tirs d'armes automatiques, ils décrochent vite, mais faites quand même peur aux PJ. Ils se croyaient jusque-là dans le camp du plus fort, la situation peut changer... sur quoi repose leur fidélité à Villon ? Après le carnage vient l'heure des règlements de

**Pour Vampire :
La Mascarade**

► **Klaus Spiegel,
couturier anarchiste**

Toréador 6°, étreint en 1971

FOR 3 DEX 6 VIG 2

CHA 4 MAN 4 APP 3

PER 6 INT 3 AST2

Capacités : Mode 6, Empathie 5, Étiquette 3, Connaissance de la rue 3.

Disciplines : Auspex 3, Présence 5, Célérité 2, Puissance 4.

Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Humanité : 6.

Volonté : 7.

► **Virginia Taylor, pion corrompu**

FOR 2 DEX 4 VIG 1

CHA 5 MAN 4 APP 4

PER 3 INT 2 AST 4

Capacités : Mode 3, Empathie 5, Connaissance de la rue 3, Se shooter 4.

► **Triboulet, bouffon bossu
qui ne rigole plus**

Setite 12°, étreint en 1793

FOR 2 DEX 5 VIG 2

CHA 4 MAN 5 APP 1

PER 4 INT 4 AST5

Capacités : Empathie 4, Esquive 5, Connaissance de la rue 3, Armes à feu 3.

Disciplines : Présence 5, Serpents 4, Présence 3, Domination 4.

Vertus : Insensibilité 4, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Voie de Typhon : 7.

Volonté : 9.

► **Fanch'Kerbrak,
boy's band à lui tout seul**

Setite 13°, étreint en 1995

FOR 4 DEX 2 VIG 4

CHA 2 MAN 1 APP 5

PER 2 INT 1 AST3

Capacités : Connaissance de la rue 3, Sport 4, Bagarre 4, Mêlée 4, Armes à feu 1, Torture 2.

Disciplines : Célérité 2, Occultation 2, Présence 2.

Vertus : Insensibilité 5, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Voie du guerrier : 4.

Volonté : 4.

Signes particuliers : Il s'efforce de parler anglais car « aille traillou tou bi internationaleuh ».

► **Stéphane
d'Argenlieu,
Versace en devenir**

FOR 2 DEX 4 VIG 1

CHA 3 MAN 3 APP 3

PER 4 INT 2 AST 1

Capacités : Mode 4, Étiquette 3.

Volonté : 6.

comptes. La goule qui a fourni l'information se jette sous le métro avant de parler. Son maître, pourtant connu comme proche du prince (voyez qui selon votre campagne) préfère disparaître. La trahison est dans l'air! Le prince ne s'appuie plus que sur ses plus sûrs alliés. En fait, le « traître » n'y est pour rien, Triboulet avait établi depuis longtemps une « dérivation » sur le lien de sang de la goule.

● **Dimanche 12**, Christopher délègue à Paris son exécuteur préféré, Joaquim Murietta. Si vous ne possédez pas *LA by Night*, imaginez le bourrin de vos cauchemars (DEX 6, Armes à feu 6, Célérité 6, Nature/attitude : moi voit, moi tue). Il assure les anarchs du soutien indéfectible de Los Angeles, ce qui incite quelques « tièdes » à changer de camp. Là-dessus, Kerbrak annonce qu'il a obtenu par des potes de Marseille la livraison d'armes de guerre.

Côté Camarilla, les choses s'enveniment encore. Beaucoup de fervents défenseurs de l'ordre apprécient peu d'être ostracisés comme « traîtres potentiels » par Villon. Évidemment, ils sont aussi les plus réceptifs aux rumeurs qui lui attribuent la responsabilité des événements. Quelle que soit votre version de Paris, vous avez sûrement un ou plusieurs Anciens (surtout Ventrués) qui ambitionnent d'être prince à la place du prince. Un premier prétendant se déclare vers 3 h00 du matin. Le prince risque d'y voir son véritable adversaire, celui qui a organisé tout le complot. Par ailleurs, il pourrait être amusant qu'un ou plusieurs autres candidats se présentent en même temps... à présent le pouvoir est au bout du fusil. Qui sait? Les personnages vous surprendront peut-être en se mettant à rassembler des partisans.

● **Lundi 13**, les défilés continuent et ce soir, c'est celui de Stéphane d'Argenlieu! Les PJ risquent de s'attendre à ce qui va se passer et ne pas le quitter d'une semelle. Murietta l'attend à la

sortie de son hôtel particulier et le liquide ainsi que tout son service d'ordre (il ne veut que d'Argenlieu et n'élimine pas définitivement les PJ, à moins que durant le défilé du 8, ils n'aient profité des événements pour abattre Spiegel. Dans ce cas, ils sont les premiers sur sa liste).

Enfin, un peu avant l'aube, le Justicar du clan Toréador arrive incognito à Paris. Une enquête sur Villon a en effet été commandée par d'autres prétendants au trône, plus intelligents que ceux qui se sont montrés au grand jour...

Fins ?

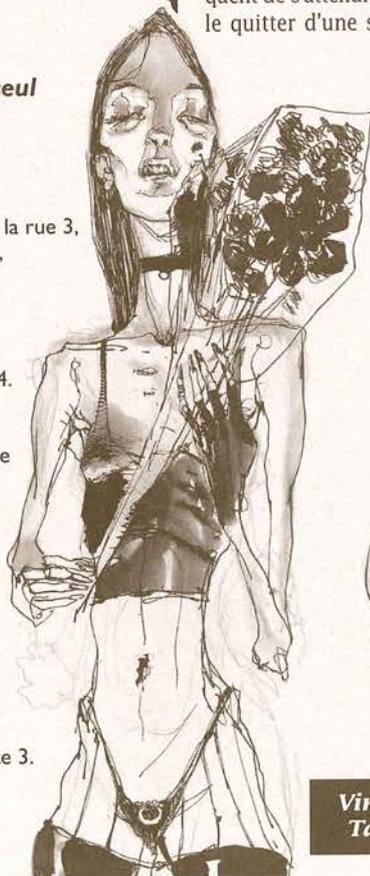
Récapitulons. Nous avons d'un côté de vigoureux anarchs parisiens secondés par de non moins vigoureux anarchs californiens; de l'autre quatre ou cinq sympathiques Ventrués qui postulent au trône en se tirant dans les pattes; et entre les deux le jovial François Villon qui n'entend pas lâcher une miette de son pouvoir. Plus les Setites qui jettent régulièrement de l'huile sur le feu. Plus un Murietta très énervé qui tire sur tout ce qui se présente sans exceptions.

Secouez pour obtenir les alliances, les plans féroces et les règlements de comptes indispensables, et vous avez de quoi jouer jusqu'au prochain millénaire. Inutile de dire que tout cela peut finir mal, très mal. Évidemment, tout peut s'arrêter si les PJ démasquent Kerbrak. Attention cependant à ce que leur accusation ne passe pas pour un nouveau complot de Villon contre un gêneur!

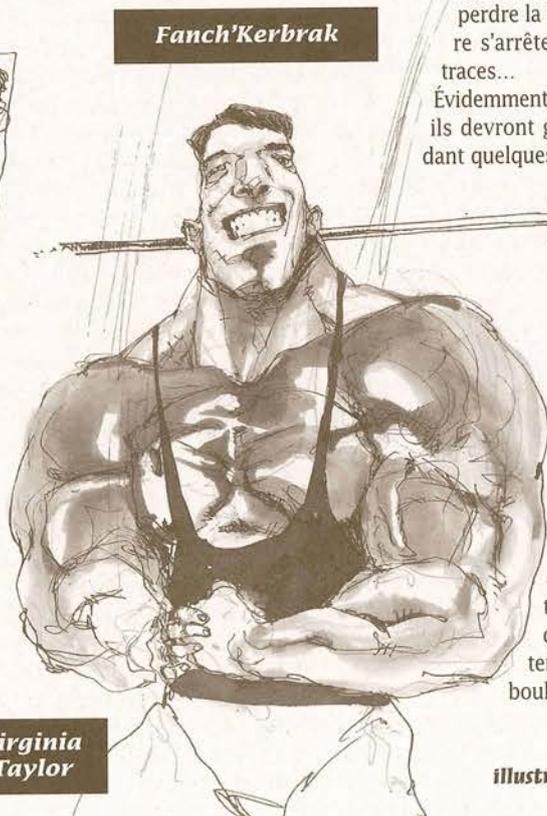
S'il devient nécessaire de lâcher du lest, Villon fait exécuter M. Antoine et son maître, officiellement coupables d'avoir voulu lui plaire sans sa permission en liquidant Spiegel. Le couturier sera libéré. Reste à voir quand Villon prendra cette décision. Avant lundi, son image en sort affaiblie, mais le conflit cesse. Après la mort de Stéphane d'Argenlieu, Villon sera obligé d'exécuter Spiegel pour ne pas perdre la face. Le conflit peut encore s'arrêter là, mais il laissera des traces...

Évidemment, si les PJ trahissent Villon, ils devront garder un profil bas pendant quelques temps. Si vous disposez de *LA by Night*, vous pouvez donner un nouveau tour à votre campagne en mettant en scène une guerre secrète dans laquelle les PJ feront du tourisme...

Au fait, comment réagissent les autres cités de France? Lorsque vous en aurez assez, arrangez-vous pour que les Setites soient découverts. C'est à cela que sert le Justicar, tôt ou tard il posera des questions à Spiegel, remontera à Kerbrak et de là à Triboulet.



Virginia Taylor



Fanch'Kerbrak

Bran LeLouët
illustration : Stéphane Levallois
plan : Cyrille Daujean

DARK EARTH

Sombres Reflets

Ce scénario est prévu pour des joueurs et un MJ de tous niveaux, débutants comme vétérans, mais s'adresse en principe à des personnages déjà initiés à l'univers de « Dark Earth ». L'aventure se déroulant dans l'Obscur, vous pourrez l'intégrer très facilement dans n'importe quelle campagne.



L'histoire

Au sein d'un chaos, un milieu de l'Obscur particulièrement tourmenté, une petite communauté humaine a décidé de s'installer à proximité d'une carrière de sable afin de fabriquer des miroirs. Les miroirs, rappelons-le, sont un bien très précieux dans Sombre-Terre, car ils peuvent amplifier les rayons d'une lumière trop rare. Menée par Sambor, un exilé phénicien, cette communauté devint rapidement une référence dans son domaine. Elle monta une petite usine de fortune, se spécialisa dans le rachat ou le recyclage des objets miroitants de l'Avant et vécut ainsi durant près de dix ans. Malheureusement, comme c'est souvent le cas dans les chaos, le milieu renfermait une petite mare d'archessence sombre. Elle se répandit dans une partie du sable servant à la fabrication des miroirs, donnant ainsi naissance à plusieurs miroirs contaminés. Ces miroirs, sortes de shankréatures minérales, ont la propriété de faire naître des « reflets » d'archessence, une conscience noire capable de se déplacer de miroir en miroir et de menacer sérieusement la communauté... et les PJ, bien évidemment mêlés à cette histoire.

Introduction

Les PJ sont dans l'Obscur, pour une raison quelconque qui s'inscrit dans votre campagne. Épuisés, ils sortent d'un bourbier éprouvant, et progres-

sent actuellement dans un milieu qu'un Marcheur expérimenté reconnaîtra facilement : le chaos. Tout autour d'eux, ce ne sont que cratères, terres ravagées et labourées par la chute de météorites issues du Grand Cataclysme. Des vautours noirs comme l'ébène volent en cercle au-dessus du groupe. Sinistre présage. L'ambiance est lourde, pesante, le milieu présentant toutes les caractéristiques qu'affectionnent les « monstres » de l'Obscur : ténèbres encore plus profondes que d'ordinaire, relief accidenté permettant de se dissimuler, pas de stallite à proximité... Pour corser le tout, un crachin tenace vient de se mettre à tomber, frigorifiant un peu plus les personnages qui n'en avaient pas franchement besoin. Bref, les PJ voudraient bien se reposer, mais ne prendront pas le risque de s'arrêter sans avoir trouvé un abri sûr. Ils ont d'ailleurs tout intérêt à en trouver un rapidement, car la nuit va tomber d'ici quelques heures, et avec elle, une obscurité totale.

Nos héros reprennent espoir en apercevant des lumières à l'horizon. En s'approchant, ils repèrent une construction apparemment humaine, une haute tour rudimentaire, qui ressemble plus ou moins au cylindre d'un canon. Fabriquée en métal, cette tour est reliée par un couloir de pierre long de dix mètres à une petite usine, un gros rectangle aux tubulures d'aciers. Plusieurs lampes à huile accrochées aux gouttières du bâtiment dispensent une lumière faible, mais très réconfortante dans la situation actuelle des personnages.

La communauté du miroir

On ne peut accéder à l'intérieur de la bâtisse que par une lourde porte en bronze située sur le bâtiment rectangulaire. La tour n'a apparemment pas d'accès extérieur. Si les PJ frappent à la porte, un petit clapet métallique s'ouvre, et les personnages sont dévisagés, longuement, plus encore que ce qui se fait habituellement dans les haltes de l'Obscur. Après leur avoir posé les questions de rigueur (« Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ? »), un homme aux traits tirés finit par leur ouvrir la porte.

Il fait bon à l'intérieur, mais l'ambiance est morose. La bâtisse n'est pas aménagée comme une habitation, mais évoque plutôt une usine, avec ses meules, ses marteaux et ses forges. Les habitants, au nombre de dix, semblent inquiets, sursautant fréquemment devant les gestes anodins des personnages.

En se montrant patients et calmes, les PJ devraient parvenir à discuter normalement avec les membres de la communauté. Reprenez les informations décrites dans le chapitre *L'histoire*, sans mentionner la présence d'archessence sombre, bien entendu. Insistez bien sur la valeur extrême que les artisans prêtent aux miroirs. Parlez des nombreux clients de la communauté, dont les volontaires de l'Ordre-Miroir, des Marcheurs nâhias, qui les utilisent pour construire leurs fameuses tours-miroirs. Mentionnez, enfin, la

présence récente de monstres aux abords de la tour, qui inquiète beaucoup les hôtes des PJ. Abordez ensuite le problème de Sambor, le maître de la communauté, qui s'est enfermé depuis la veille dans la tour avec deux fidèles, condamnant l'accès par le couloir. Cela faisait plusieurs jours que Sambor semblait bizarre, comme s'il craignait qu'un monstre de l'Obscur ne pénètre dans la tour. Mais nul ne s'attendait à une action aussi radicale. Le problème est que toutes les réserves de nourriture se trouvent dans la tour. Les dix autres membres de la communauté se sont donc retranchés dans la petite usine, en attendant de trouver le courage d'agir. Faibles et mal nourris, ils n'osent pas tenter l'escalade pour déloger Sambor.

Ils prient alors les PJ de le faire à leur place. Ce qu'ils peuvent leur offrir en échange? Leurs maigres économies, 100 lux en tout, que leur chef, Sambor, garde dans son escarcelle. Les artisans vont jusqu'à proposer en plus des lux un « miroir de lampe », ajustable à l'intérieur d'une luxance ou d'une lampe de Marcheur. Ce miroir permet de concentrer les rayons de lumière dans une direction précise, augmentant la portée de l'éclairage d'environ 50% (en terme de règles, l'indice d'éclairage est augmenté de 1 point). Un tel miroir peut facilement être vendu 50 lux.

Investir la tour

Avant de se lancer à l'assaut, les PJ voudront peut-être demander aux membres de la communauté condamnés à rester dans l'usine des précisions supplémentaires sur les lieux.

Ces derniers les connaissent parfaitement et aimeraient bien qu'on ne détruise pas la porte d'entrée, accessible par le couloir. Il s'agit, là encore, d'une grosse porte en bronze. Elle protège les habitants de la tour d'une éventuelle invasion de créatures de l'Obscur dans l'usine. Pour les PJ, la meilleure solution consisterait en fait à escalader la tour, à franchir son couronnement et à entrer par la trappe située au sommet. Les membres de la communauté respectent Sambor ainsi que les deux hommes qui l'accompagnent. Il faudrait éviter de les tuer, seulement les ramener à la raison...

Si les PJ décident d'enfoncer la porte de bronze, ils constatent que l'opération est très difficile et très bruyante. S'ils disposent d'explosifs, ils n'auront aucun problème pour la faire sauter. S'ils n'en ont pas, en revanche, il va leur falloir occasionner 30 points de dégâts, sachant que la porte possède l'équivalent d'une armure complète de 8 points. Inutile de préciser qu'il va falloir beaucoup de coups avant de réussir à l'enfoncer.

Si les PJ optent pour la solution la plus sage, l'escalade, ils vont devoir se montrer adroits. Faites-leur effectuer un test d'Agilité + Grimper contre un seuil variant de 3 à 5, en fonction de la méthode employée. La tour étant particulièrement lisse et abrupte, un jet raté signifie automatiquement une chute. Si la marge d'échec est strictement inférieure à 2 points, la chute n'occasionne que 8 points de dommage, et le PJ a droit à un test de Résistance pour limiter les dégâts. Si la marge d'échec est supérieure ou égale à 2, le PJ a fait une très mauvaise chute : il encaisse 12 points de dommages, mais a toujours droit à un test de Résistance. Si au moins un personnage parvient à atteindre le som-

met de la tour, il peut lancer une corde (s'il en a une) à ses compagnons, qui n'ont plus qu'à réussir un test de Force contre un seuil de 2R.

En parcourant la tour, les PJ découvrent des pièces encombrées d'une multitude de miroirs. Chaque étage possède une fonction particulière. Le rez-de-chaussée est une salle de garde. Les premier et deuxième étage font office de dortoirs où logent les membres de la communauté. Le troisième étage renferme les réserves de nourriture. Au quatrième étage, enfin, se trouvent les appartements de Sambor. Il ne s'y trouve pas au moment de l'entrée des PJ. Il s'est réfugié au premier étage, pour échapper à une nouvelle apparition de ce qu'il pense être un « démon ». Pour se défendre, Sambor ne compte que sur ses deux fidèles, aussi paniqués que lui. Tous sont victimes de leurs reflets (voir l'encadré *Les Sombres Reflets*) et offrent une résistance de principe.

Avant de confronter les PJ à Sambor et à ses fidèles, soignez l'ambiance qui règne dans la tour lors de leur exploration. Décrivez un bruit suspect dans une petite salle voisine, suivi d'un inquiétant silence. Partout, dans les escaliers mais également dans toutes les salles, la communauté a entassé des miroirs, des « disques de l'Avant » (sortes de CD-Rom réfléchissant la lumière) et d'autres objets miroitants, avant qu'ils soient réparés et vendus. Des dizaines de chandelles se reflètent dans ces miroirs créant une ambiance étrange. Parfois, les PJ se heurtent à des trompe-l'œil, de grands miroirs qu'ils avaient pris pour une entrée... Ils ont de plus en plus l'impression de se retrouver à l'intérieur d'un labyrinthe de glaces. Et puis, il y a cette curieuse sensation de présence... Ne viennent-ils pas de voir, du coin de l'œil, un mouvement dans ce miroir? Quand ils parviennent à repérer son origine, il n'y a plus personne. Un peu plus tard, les PJ croient apercevoir une silhouette. Mais cette fois, il s'agit bien de quelqu'un : un des fidèles de Sambor panique en voyant les PJ et leur tire dessus avec son pistolet à rugie. Quel que soit le résultat de son tir, il fuit juste après pour prévenir son chef.

On s'assoit et on parle...

Une fois Sambor et les siens hors d'état de nuire (ils croient d'abord avoir affaire à des démons, mais dès qu'ils ont perdu la moitié de leur Vie, ils lâchent leurs armes et reprennent leurs esprits), les PJ et les autres membres de la communauté peuvent essayer de comprendre ce qui se passe. Les PJ ont déjà senti l'atmosphère oppressante qui règne dans la tour. Certains ont cru être suivis et apercevoir des reflets sombres et fugitifs dans des miroirs. Les membres de la communauté sont gênés mais peuvent témoigner dans le sens de Sambor : effectivement, depuis peu, il se passe des choses bizarres, certains ont des hallucinations et ne comprennent pas ce qui arrive. Un empoisonnement? On ne sait pas vraiment. Sambor, lui, est catégorique : il affirme que des démons hantent la tour, que personne ne quittera cet endroit vivant. Sa peur est sincère car il a déjà vu son double, un reflet vague mais reconnaissable qui virevoltait autour de lui et voulait le convaincre de fuir. Sambor est persuadé qu'il ne faut pas quitter la tour sous peine d'emporter les démons avec soi.

L'hologramme

Si les PJ mènent un semblant d'enquête, celle-ci ne leur dévoile pas grand-chose dans un premier temps. Tout ce qu'ils peuvent constater, c'est qu'on ne trouve pas la moindre trace d'intrus, ni sang, ni trace de pas dans la poussière, rien.

Si les PJ continuent d'explorer la tour, décrivez néanmoins un étrange appareil à l'un d'entre eux (de préférence un Bâtitisseur ou un Marcheur). De forme cylindrique, constitué de plusieurs plaques polies extrêmement brillantes, il s'agit visiblement d'un objet de l'Avant. Il a été récupéré par Sambor, qui n'a jamais cherché à le faire fonctionner. Il s'agit en réalité d'un projecteur holographique datant des années 2050. Si un PJ passe deux heures à l'étudier, faites-lui procéder à un test d'Érudition + Avant (SR 4) ou Sens + Observer (SR 5). Si le test est réussi, l'appareil se déclenche soudainement : un homme, légèrement translucide, apparaît au milieu de la pièce. Curieusement vêtu d'une tenue très brillante, il semble parler, se déplaçant de temps en temps de long en large dans la salle. On ne l'entend pas (l'appareil, miraculeusement opérationnel, a tout de même subi des avaries en trois cents ans). Une telle apparition provoquera la stupeur chez les artisans, qui en déduiront que la solution du mystère se trouve sans doute là. Peut-être l'appareil s'est-il déclenché tout seul? Ou quelqu'un l'a mis en route par mégarde? Bien sûr, c'est une fausse piste.

La mort frappe !

Un nouvel incident ne tarde pourtant pas à se produire. Les PJ entendent un cri, suivi d'un bruit sourd. Il semble venir de l'étage directement supérieur. En se rendant sur place, les aventuriers découvrent le cadavre d'un membre de la communauté, du sang s'écoulant de sa tempe. S'ils pensent à inspecter les lieux, les PJ découvrent du sang sur un mur. Il s'agit de celui de la victime. Pris de panique en voyant apparaître son double, le pauvre diable s'est battu contre un Sombre Reflet, croyant recevoir des coups alors qu'il se les infligeait lui-même. Il a fini par se fracasser la tête contre un mur. Même s'il n'y a aucun signe d'intrusion, les PJ peuvent tout aussi bien conclure qu'on l'a fracassé contre le mur.

Si les PJ veulent s'en aller, mettez en scène un reflet qui se matérialise devant un personnage, ricane et les persuade que la solution du problème se trouve sur place, dans la tour. Puis, le Sombre Reflet monte les escaliers... et disparaît. S'ils essayent de le suivre, les PJ atteignent le sommet de la tour et découvrent, comme par hasard, que la trappe par laquelle ils sont peut-être arrivés est toujours ouverte. Soit ils ne l'ont pas fermée soit, s'ils vous ont bien précisé qu'ils y pensaient, c'est l'un des hommes de Sambor qui l'a ouverte (« J'ai cru entendre quelque chose dehors, j'ai voulu regarder »). Nul doute que la « créature » a pu sortir par là.

Autour de la tour

Les PJ peuvent parfaitement décider de jeter un coup d'œil aux abords de l'usine, notamment s'ils pensent que le reflet s'est enfui par la trappe de la tour. En observant attentivement les alen-

tours, les PJ finissent par trouver des traces de pieds humains griffus, qui contournent un gros rocher. S'ils commencent à les suivre, confrontez les PJ à une shankréature (un Écorché, par exemple), qui leur saute dessus du haut du rocher où il s'était tapi. Tous ensemble, les PJ devraient en venir à bout. Serait-il la cause de tous les problèmes?

Les Sombres Reflets

Ces créatures étranges n'ont pas d'existence matérielle. Elles se servent du reflet d'un miroir et de la conscience d'une victime pour exister, et se nourrissent de son énergie vitale et psychique.

La victime proche d'un miroir (à moins de 10 mètres) verra une illusion presque parfaite. Si le reflet l'attaque, la victime sera persuadée qu'elle est agressée. Si elle subit des blessures à cause du Sombre Reflet, elle s'infligera inconsciemment les mêmes blessures.

Si la victime reçoit une blessure mortelle, elle meurt d'une crise cardiaque.

Plus quelqu'un regarde un miroir contaminé, plus le Sombre Reflet perçoit le psychisme de l'observateur, et plus il devient à même de se matérialiser. Si le miroir est brisé, le Sombre Reflet ne peut plus agir, mais il pourra se réfugier dans tout autre objet miroitant situé à moins de 10 mètres.

Les Sombres Reflets peuvent se matérialiser sous la forme d'une personne réelle. Ils ont une vague notion du psychisme de leurs victimes et s'en servent pour les effrayer. Puisse le plus possible dans les actions passées de vos PJ pour faire réapparaître des ennemis qu'ils croyaient morts ou des amis disparus. À chaque fois, ces apparitions tentent soit d'effrayer les PJ, soit de les convaincre de rejoindre un stallite. À chaque fois, le but est le même : trouver un lieu où les reflets sont nombreux... et les victimes aussi.

À la fin de l'aventure, les PJ, même s'ils croient s'être débarrassés de la menace, resteront néanmoins affectés. Au cours des prochaines aventures, décrivez leur peur chaque fois qu'ils regardent un miroir : certains ne reconnaissent pas leur visage, d'autres voient des yeux qui les observent, etc. Un jour, vous pourrez matérialiser un nouveau Sombre Reflet. Faites alors perdre 1 point d'Énergie (définitif) aux personnages, puis 1 point tous les mois. La seule manière de se guérir de cette contamination consiste à se purifier auprès d'une pierre runka. Un Élu (comme L'Hermine, par exemple) pourra aider les PJ, moyennant une petite mission en faveur des Maisons, bien entendu.

La nuit, tous les reflets sont gris

Dès les premières heures de la nuit, les Sombres Reflets, désormais suffisamment imprégnés du psychisme des PJ, vont tenter de les effrayer pour qu'ils quittent l'endroit au plus vite et les emmènent dans une halte plus peuplée, voire un stallite où ils pourront contaminer des centaines de personnes.

Les manifestations se multiplient dès qu'un PJ se retrouve seul. Le reflet tente d'abord de jouer sur les souvenirs du PJ, de faire apparaître un disparu auquel le personnage tenait tout particulièrement (un compagnon d'armes tué lors de la croisade de la ville-mouvement, par exemple). De telles apparitions ressemblent généralement à une projection holographique de mauvaise qualité, mais gagnent en netteté si le souvenir est vivace et très précieux pour le PJ. Si le groupe évite soigneusement de se séparer, faites apparaître une vision commune, un personnage qu'ils connaissent tous, comme Monsieur L'Ambre, par exemple.

Le meilleur moyen de se débarrasser d'une apparition consiste bien entendu à briser tous les miroirs qui vous entourent. En revanche, et c'est le principal problème, la communauté ne verra pas d'un très bon œil qu'on détruise ainsi son

gagne-pain. Le paragraphe *Les protagonistes*, plus loin, vous présente les réactions de ses principaux membres. Les PJ devront les convaincre ou les mettre hors d'état de nuire. Masquer un miroir ne suffit pas. On peut éventuellement le casser ou le mettre dans une autre pièce. Cette dernière solution est envisageable, si les PJ y pensent : on peut rassembler tous les miroirs de la tour dans l'usine afin de limiter l'influence des Sombres Reflets.

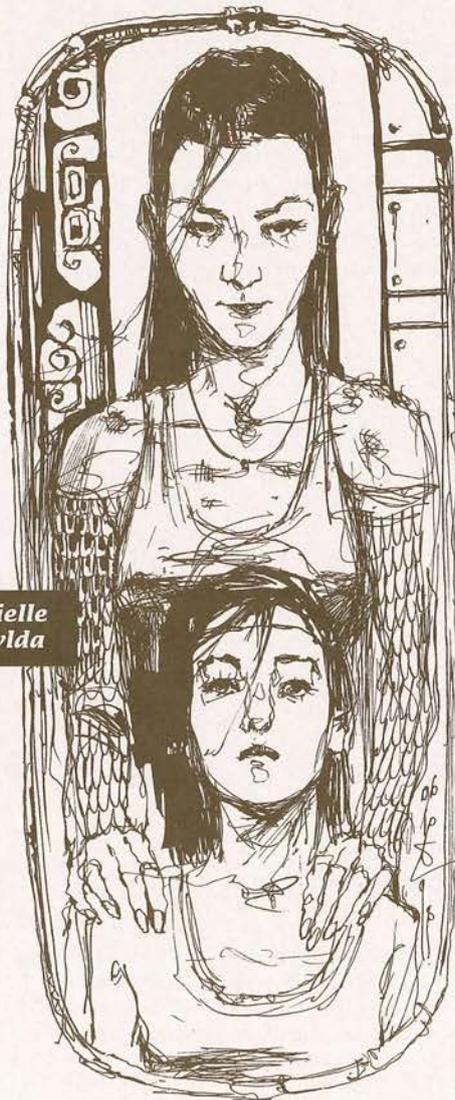
Hantises

Lorsque les Sombres Reflets comprennent que les PJ ne se laisseront pas faire par des apparitions liées au passé, ils passent à la vitesse supérieure et jouent avec les doubles des PJ. Ils vont s'efforcer de créer un climat de méfiance et de paranoïa, en faisant croire que certains PJ sont possédés. Dès que l'un d'eux est séparé du groupe (ce qui risque d'arriver puisque les membres de la communauté sont aussi victimes des apparitions et commencent à vouloir fuir dans l'Obscur), ils se manifestent. Jouez sur la paranoïa, faites croire aux autres joueurs que l'un des personnages est possédé et ne contrôle plus ses actions. Si le joueur concerné commence à douter, c'est que vous vous en sortez bien. À ce moment-là, si les PJ craquent ou si un membre de la communauté arrive à quitter la tour, vous pouvez mettre en scène la confession de la jeune Sylda.

La confession de Sylda

Sylde est une jeune fille de 14 ans qui travaille dans l'usine. Ses parents font partie de la communauté depuis cinq ans et jusqu'aux événements récents, elle n'avait pas son pareil pour polir les miroirs et leur redonner leur éclat d'antan. Sylde a vu le liquide noir (l'archessence sombre) dans la sablière. Elle n'a rien dit, de peur que la carrière soit abandonnée et qu'avec ses parents, elle soit obligée de repartir dans l'Obscur qu'elle déteste. Elle pense que le sable est contaminé, même si elle ignore par qui et par quoi. Elle a envie de faire confiance aux PJ et leur confiera ses soupçons en mettant l'accent sur les miroirs. Elle a compris qu'il faudrait tous les détruire mais elle n'ose le suggérer car, là encore, l'usine risque d'être abandonnée. Sylde peut se révéler une arme à double tranchant. Avec elle, les PJ peuvent comprendre à quoi ils ont affaire. En revanche, s'ils envisagent de briser tous les miroirs sans considération et sans y mettre les formes (persuader Sylde, par exemple, qu'ils l'accompagneront, elle et ses parents, jusqu'au prochain stallite), la jeune fille risque de prévenir la communauté. Même si ses membres sont terrifiés par les événements de la nuit, ils n'hésiteront pas à tomber sur les PJ si ces derniers menacent les miroirs.

Les PJ peuvent fort bien se rendre dans la carrière. Suivant les indications de Sylde, ils trouveront effectivement un résidu d'archessence sombre, et donc la confirmation que les miroirs ont vraisemblablement été contaminés par la noire substance. S'ils ont du feu avec eux, les PJ pourront brûler le résidu liquide. Ce sera toujours ça de purifié!



Medielle et Sylde

Les protagonistes

● **Sambor.** Créateur de la communauté, ancien Bâisseur phénicien ayant construit les plans de l'usine, Sambor est un colosse à la barbe noire et fournie, vêtu d'un large pantalon de contremaître et d'un épais chandail noir. Depuis le début des événements, Sambor n'est plus que l'ombre de lui-même. Les yeux cernés, le teint pâle, il ne parle que des « démons qui passent dans les miroirs », des diables qui « vous observent et n'attendent que votre sommeil pour venir se nourrir de votre âme ». Sambor est facilement manipulable si les PJ ont la bonne idée de l'utiliser pour parvenir à leurs fins. En le persuadant qu'on peut exorciser la tour, il consentira à faire jouer son influence pour persuader la communauté de briser tous les miroirs et d'abandonner les lieux. En revanche, si les PJ le laissent à ses hantises, il bascule rapidement dans la folie et commence à se méfier de tout le monde avant de se barricader dans ses appartements. Si on le laisse faire, il finit par se donner la mort.

● **Les parents de Sylva, Kad Ver et Medielle.** Ils ont tous deux une trentaine d'années et sont visiblement des gens de bonne volonté. En d'autres termes, ils sont prêts à écouter les arguments des PJ et à se résoudre à détruire les miroirs, si c'est la meilleure solution. Ils sont assez influents dans la communauté, en particulier Medielle. Cette femme aux longs cheveux bruns et au visage émacié est très sensible à la sécurité de sa fille. Si elle est convaincue que le fait de demeurer dans la communauté présente un quelconque danger, elle jouera de son charisme pour convaincre les siens de quitter l'endroit au plus vite en détruisant l'usine.

● **Mafez, ancien esclave du stallite de Nâh.** Cet artisan nâhia, un grand échalas d'une trentaine d'années, a échoué dans la communauté par hasard et presque mourant. Depuis, il ne vit que pour cette liberté retrouvée et travaille d'arrache-pied pour remercier la communauté de l'avoir accueilli. C'est lui qui s'oppose le plus fermement à toute initiative visant à briser les miroirs. Il est même capable d'organiser une expulsion en règle des PJ.

La confrontation finale

À la fin de la nuit, les reflets tentent de tout pour le tout et créent des images de chaque membre de la communauté pour un affrontement en règle. Les PJ doivent donc affronter leurs « doubles », qui possèdent exactement les mêmes attributs, aptitudes, équipement, etc. En revanche, ils ne disposent d'aucun point d'Énergie, ce qui devrait aider les PJ à les vaincre. Vaincre son double ne tue pas définitivement le Sombre Reflet, mais l'affaiblit considérablement pour plusieurs mois.

Attention, même s'ils ressemblent à des « illusions », les Sombres Reflets effectuent de vrais dégâts : un reflet qui vous plante un poignard dans le cœur vous tue bel et bien. De toute façon, les PJ seront bien obligés d'en venir à la dernière extrémité, c'est-à-dire briser tous les miroirs, ce qui fera disparaître (provisoirement) les reflets. Dans ce cas, ils auront à affronter la communauté où à la persuader qu'ils

agissent pour son bien. S'il y a un Prôneur parmi les PJ, il fera un test de Communication + Éloquence ou Empathie contre un seuil de 3. Pour les non-Prôneurs, le seuil passe à 5. Malheureusement pour les PJ, il est impossible de tuer les Sombres Reflets. Il faudrait pour cela une pierre runka, dans le genre de la « pierre de lumière » décrite dans *La croisade de la ville-mouvement*, ou encore une purification prolongée au sein d'un stallite majeur. Si tous les miroirs sont brisés, les reflets se transposeront en « état d'hibernation » dans n'importe quel objet miroitant porté par les PJ (jusqu'à la prune d'un œil).

Dans ce cas, vous pouvez estimer que de le Sombre Reflet est en sommeil et qu'il finira par ressurgir. Cela ne veut pas dire pour autant qu'au premier miroir venu, les reflets réapparaîtront, même si les PJ risquent de souffrir de phobies face à ce genre d'objets. Faibles et réduits presque à rien, les reflets peuvent sommeiller durant plusieurs années, formant une bombe à retardement que vous pourrez mettre en scène au moment opportun.

Mathieu Gaborit et Léonidas Vesperini
illustration : Stéphane Levallois

LES PNJ

Pour Dark Earth

► Sambor

Agilité 2 (Camoufler 2, Grimper 3)
Force 4 (Forcer 3, Lancer 3, Porter 4)
Hargne 2 (Agresser 2, Supporter 2)
Prestance 3 (Impressionner 3, Influencer 3)
Résistance 3 (Endurer 2)
Sens 3 (Observer 3, S'orienter 1)
Trempe 2 (Motiver 1, Résister 1, Surmonter 1)

Aptitudes

Arts Martiaux 2 (Katar 3, Pistolet à roue 2)
Communication 2 (Éloquence 2, Empathie 2, Marchandage 4)
Érudition 3 (Avant 2, Coutumes Bâisseurs 3, Marcheurs 2, Intendance 3, Lettres 1, Chaudron des Enfers 2, Nâh 1, Solaria 2)
Relations 2 (Quartiers de Phénice : Inventeurs 3, Pente 1, Écharpes Pourpres 1 ; Communauté du miroir 6)
Survie 2 (Milieux : Chaos 4, Obscur 2)
Techniques 3 (Matériaux : Métal 2, Pierre 2, Verre 3, Miroir 5 ; Énergies : Huiles 2)
Armure : Vêtements de qualité (Protection 1).
Possessions : Distillateur (indice 2), escarcelle contenant 100 lux, filtre (indice 2), gourde, portefaix, katar, objets miroitants de l'Avant (disques laser, écrans à plasma, etc.).
Vie : 13.
Énergie : 1.

► La Shankréature

Reprendre les caractéristiques de l'Écorché, p. 56 du livret 2 de *Dark Earth*. Appliquez les règles de contamination suivantes : un personnage griffé par l'Écorché a 1 chance sur 6 d'être contaminé au niveau 2 (voir *Les Marcheurs*, p. 52).

► Mafez

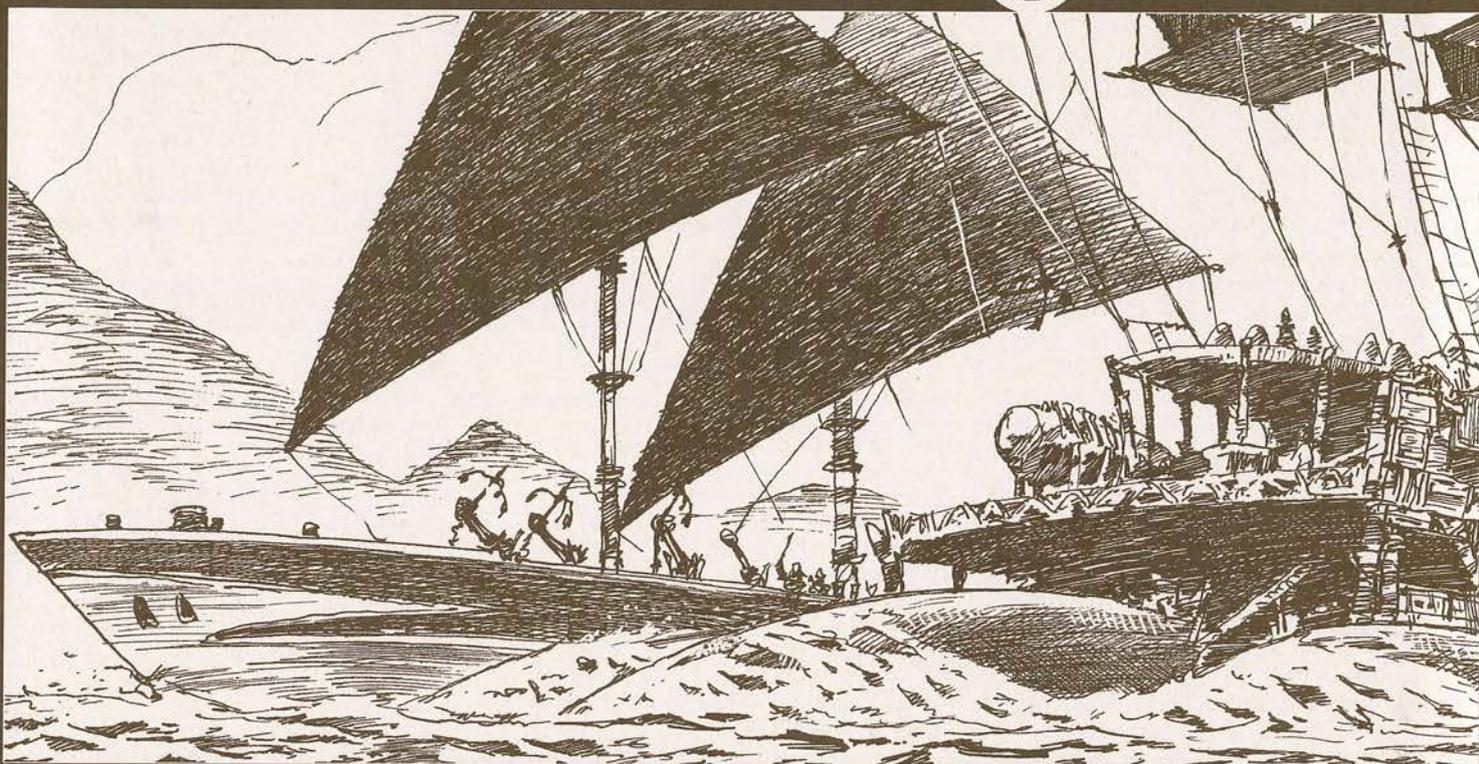
Agilité 3 (Camoufler 2, Esquiver 2)
Force 3 (Forcer 2, Porter 4)
Hargne 2 (Agresser 2, Supporter 3)
Prestance 2
Résistance 3 (Contrôler 2, Endurer 2)
Sens 2
Trempe 2
Aptitudes
Arts Martiaux 2 (Poignard 3)
Communication 2 (Baratin 2, Empathie 2, Hurle (patois nâhien) 3)
Érudition 1 (Coutumes bâisseurs 1, marcheurs 2)
Relations 1 (Nâh : Puits d'Onyx 2 ; Communauté du miroir 3)
Survie 2 (Animaux : Insectes 2, Chacrales 2,

Héronces 2, Eben 2, Scorpions 2 ; Milieux : Chaos 1, Obscur 3)
Techniques 1 (Matériaux : Verre 2, Miroir 3)
Armure : Cuir bouilli (Protection 2).
Possessions : Poignard, escarcelle contenant 20 lux, petit miroir.
Vie : 13.
Énergie : 3.

► Membre typique de la communauté du miroir

Agilité 3 (Camoufler 1)
Force 2 (Forcer 1, Porter 2)
Hargne 2 (Agresser 1, Supporter 2)
Prestance 2
Résistance 2 (Contrôler 1, Endurer 2)
Sens 2
Trempe 2
Aptitudes
Arts Martiaux 2 (Piochard 2, Pistolet à roue 1)
Communication 2 (Baratin 1, Empathie 1, Marchandage 1, Érudition 1)
Relations 1 (Communauté du miroir 3)
Survie 2 (Animaux : Vulpes 2 ; Milieux : Chaos 2, Obscur 2)
Techniques 2 (Matériaux : Verre 2, Miroir 3)
Armure : Néant.
Possessions : Piochard, escarcelle contenant 10 lux.
Vie : 11.
Énergie : 2.





Ce scénario dans le monde de Paorn (voir notre HS 23) est destiné à des aventuriers de niveau expérimenté et un groupe de joueurs compétents, qu'ils connaissent déjà Paorn ou non.

Prologue

LA GENÈSE

Au commencement

À l'âge incertain qui vit l'apparition des premiers elfes, nains et hommes sur Paorn et Majistra, quelques Hesperys, curieux de découvrir ceux qu'ils appelaient les Seconds-Nés, quittèrent leurs plaines natales pour visiter les terres nouvellement créées par les dieux. Pour se divertir (et sans doute aussi pour satisfaire un besoin impérieux de défier leurs créateurs), plusieurs décidèrent de prendre en main la destinée des tribus qui vivaient là et de les mener sur les chemins du savoir et de la magie. C'est ainsi que sur le plateau de Paorn, un Hesperyd du nom de Rog'Hon enseigna aux hommes l'usage d'une forme très simplifiée du Tarot. Pour appuyer son enseignement et pallier le peu de talent dont faisaient preuve ses élèves, il créa six talismans, six puissants focus, inspirés des arcanes majeurs du

Tarot : l'Étoile, le Trèfle, le Cœur, l'Oiseau, le Poisson et la Faux.

Fort de cette connaissance, le clan mené par Rog'Hon ne tarda pas à prendre l'ascendant sur ses rivaux. Elfes et nains se firent plus rares sur Paorn à mesure que les diverses tribus humaines se ralliaient à la bannière de Rog'Hon et étendaient les frontières de leur empire d'un bout à l'autre du plateau. Les tarologues, devenus de puissants magiciens, s'approprièrent un millénaire durant le pouvoir spirituel et matériel. Rog'Hon, sans doute lassé de ce jeu et satisfait d'avoir interféré avec la volonté des dieux, disparut et s'attacha avec les siens à une autre tâche : la conquête des royaumes divins. Chacun connaît la suite de cette autre histoire...

Quand vint le déluge, les prêtres de Paorn, dont l'influence n'avait cessé de croître ces derniers siècles, accusèrent les magiciens de faire usage d'une science impie. Le Tarot, instrument d'orgueil selon eux, avait provoqué la colère des dieux et la perte des Hesperys. En quelques décennies, les tarologues furent déclarés hors-la-loi et pourchassés à travers tout Paorn. Les plus sages s'isolèrent dans les régions inhospitalières du pays. Les plus amers se regroupèrent secrètement au cœur des cités en sectes aux mœurs décadentes où ils oublièrent peu à peu leur formidable héritage. Dans le même temps, l'empire, brutalement privé du pouvoir politique que représentaient les magi-

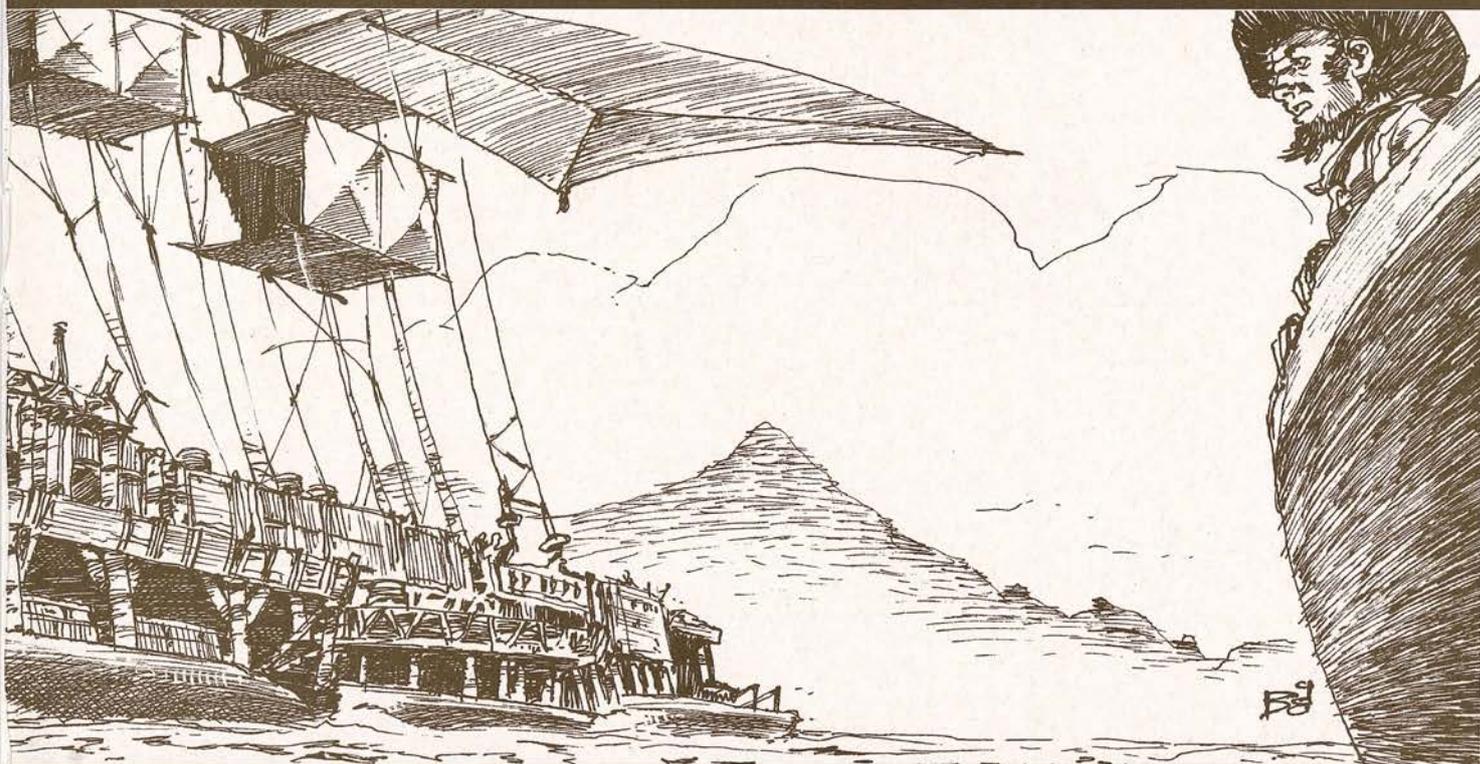
ciens, se déchira en guerres intestines et fratricides. D'innombrables provinces firent leur apparition, gouvernées par autant de prêtres et de roitelets paranoïaques et xénophobes. Les arcanes furent perdus et la grandeur de l'empire sombra dans l'oubli.

Plus près de nous

Bien plus tard, quelques figures historiques, tels Sorbhan le Terrible ou les dynastes de Bouroutch, jetèrent les fondations des quatre empires. À l'est, dans un pays sur le point de devenir la Burgonnie, un homme du nom de Celius Angelin, érudit et hagiographe à la cour, se retrouva un jour en possession de deux des six arcanes de Rog'Hon. Intrigué par leur similitude en dépit de leurs origines disparates (il avait hérité la première d'un obscur grand-oncle et acheté la seconde à un marchand venu de l'ouest), Celius mena des recherches pendant plus de vingt ans et épuisa sa fortune et sa santé pour finalement découvrir trois autres arcanes. Il n'en comprit que très partiellement les origines et les fonctions et hasarda qu'ils étaient l'œuvre d'un magicien particulièrement puissant, probablement issu du mythique « proto-empire » auquel quelques rares légendes faisaient allusion.

À sa mort, son fils Ocelius se retrouva sans le sou, avec pour seul héritage les cinq arcanes.

LES DIEUX VIDES



4 à 6, lassés du mercenariat et en quête d'un idéal à défendre. Il s'adresse à un meneur de jeu. La présence d'un noble et d'un érudit digne de ce nom parmi les personnages est recommandée.

Plus matérialiste et infiniment moins scrupuleux que son père, il s'acoquina avec une petite guilde de magiciens et tira bien vite d'immenses pouvoirs des artefacts hesperys. Les activités de la guilde se firent plus louches, plus lucratives aussi, et son influence s'étendit rapidement à l'administration burgonne. Pendant plusieurs générations, les Angelin bâtirent en Burgonnie un réseau d'influence à faire pâlir d'envie la rüll, usant et abusant de l'espionnage, de la magie et de l'assassinat. Tout s'écroula pourtant quand les Burgons s'accoutumèrent à vivre entourés d'accidenteurs. Ils devinrent au moins aussi habiles à ce jeu que les Angelin eux-mêmes. L'arcania fut fondée, les magiciens fonctionnarisés et les sorciers des Angelins impitoyablement pourchassés. Après la faillite de la maison Angelin, le dernier patriarche légua les arcanes en sa possession à ses cinq fils. Les Angelin rescapés se dispersèrent aux quatre coins de Paorn pour échapper aux dizaines d'accidenteurs lancés à leur poursuite.

De nos jours

Perredin Anglius

Perredin Anglius de Linamaz, un descendant de la maison Angelin, se trouve actuellement en possession de l'arcane du Cœur. Sa famille, réfugiée depuis plusieurs générations au royaume du Sal-

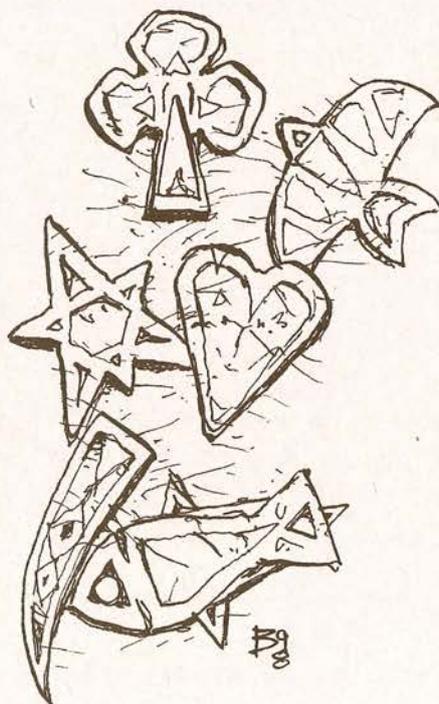
thar, n'a pas eu beaucoup de difficultés à s'habituer au climat de suspicion et d'espionnage aiguë qui y régnait avant l'Ire et la Vague bleue. Très ambitieux, Anglius a hérité de la charge de bailli de son père (une récompense du roi Drogon pour

divers « services » rendus au Salthar) mais il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin.

Très récemment, Anglius a pris connaissance d'antiques carnets rédigés par Célius. Cette lecture a jeté un jour nouveau sur l'artefact en sa possession. Tout naturellement, le bailli projette désormais de réunir les arcanes et de restaurer le pouvoir des Angelin (en commençant, par exemple, par s'emparer du titre de chancelier). Il n'a qu'une très vague idée de ce que peuvent lui apporter les arcanes mais, avec le renouveau de la magie sur Paorn, c'est un atout qu'il n'a aucune intention de laisser à d'autres.

Ermelun le Majistride

Sur l'île de Gonn, à l'époque où Trill'Aj attirait à lui les magiciens de Paorn et Majistra pour l'aider à maintenir le maelström, un Majistride du nom d'Ermelun, passionné de cosmologie, prit connaissance de la légende de Rog'Hon. D'abord fasciné à l'idée que d'aussi puissants objets puissent encore se trouver sur les Terres très anciennes, Ermelun en vint peu à peu à reconsidérer son opinion sur les Hesperys et leur histoire. À mesure qu'il poursuivait ses réflexions et ses recherches sur la genèse, il lui apparut clairement que les profonds déséquilibres dont souffraient Paorn et Majistra trouvaient leur origine dans la démesure des ambitions hesperys et



E n termes techniques

Un personnage en possession d'un arcane est en mesure de l'utiliser pour lancer différents sortilèges. Il faut qu'il ait une idée de la nature et de la symbolique de l'objet et qu'il s'en approprie les pouvoirs, c'est-à-dire qu'il passe un certain temps à étudier ses motifs et mémoriser leurs entrelacs complexes (vous pouvez également exiger un jet de Sagesse). Chaque arcane dispose d'un nombre de charges par jour dépendant du nombre d'arcanes en possession du lanceur : 1 charge pour une arcane, 3 charges pour deux arcanes, 6 pour trois, 10 pour quatre, 15 pour cinq et enfin 21 charges pour les six arcanes réunis. Le lancement d'un sort nécessite un nombre de charges égal à son niveau. Les sorts accordés par les arcanes sont les suivants :

- **L'Oiseau** : Poussée (magicien niv.1), Cantique (prêtre niv.2), Flèche de feu (magicien niv.3), Invocation animale I (druide niv.4), Fléau d'insectes (prêtre niv.5).
- **La Faux** : Soins mineurs * (prêtre niv.1), Retardement du poison (prêtre niv.2), Catalepsie (prêtre niv.3), Soins majeurs * (prêtre niv.4), Soins ultimes * (prêtre niv.5). Les sorts marqués d'une astérisque sont réversibles.
- **Le Trèfle** : Lumière (magicien niv.1), Force (magicien niv.2), Boule de feu (magicien niv.3), Arme enchantée (magicien niv.4), Passe-muraille (magicien niv.5).
- **L'Étoile** : Détection de la magie (prêtre niv.1), Augure (prêtre niv.2), Localisation d'objets (prêtre niv.3), Divination (prêtre niv.4), Vision réelle (prêtre niv.5).
- **Le Cœur** : Sommeil (magicien niv.1), Oubli (magicien niv.2), Suggestion (magicien niv.3), Maladresse (magicien niv.4), Chaos (illusionniste niv.5).
- **Le Poisson** : Changement d'apparence (illusionniste niv.1), Image miroir (magicien niv.2), Force fantasmagorique (magicien niv.3), Effroi (magicien niv.4), Invisibilité améliorée (illusionniste niv.4), Magie des ombres (illusionniste niv.5).

Enfin, les arcanes sont surtout de puissants focus qu'un magicien ou un clerc peut utiliser pour amplifier les effets de ses sortilèges. Ces effets sont laissés à votre appréciation. N'hésitez pas à faire spectaculaire si vous avez l'impression que c'est pour le bien du scénario (Corulkhan en fournit un bon exemple lors de la scène finale).

pas seulement dans la nature capricieuse des dieux.

Quelques mois avant que ne s'effondrent les lignes thaumaturgiques assurant la pérennité de la cité du fond des eaux, Ermelun quitta les îles du Tarot et rentra à Majistra, persuadé qu'un cataclysme sans précédent se préparait et bien décidé à ne pas laisser l'histoire des Seconds-Nés malmenée une nouvelle fois par celle des Hesperys. L'Ire lui donna raison. Sur Gonn, on murmura même que le Majistrade n'était pas étranger à la catastrophe, son départ coïncidant étrangement avec les premiers dysfonctionnements des machines de Trill'Aj...

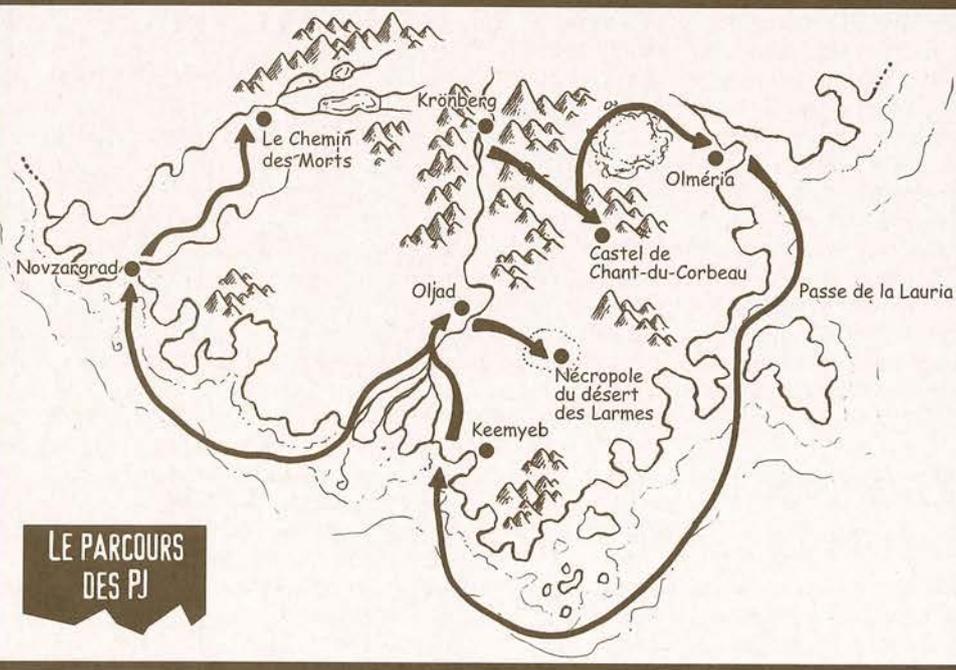
De ce jour, Ermelun mit tout en œuvre pour retrouver les arcanes. Il lui fallut quatre ans et l'aide d'un courageux capitaine de l'océan oriental pour retrouver le premier d'entre eux, le Trèfle, tombé aux mains d'un féroce pirate de la passe de la Lauria. Trois autres années de recherches lui furent nécessaires pour localiser le Cœur – en possession d'Anglius – et la Faux, perdue depuis la chute du Premier Empire. Les jugeant en sécurité, Ermelun décida de les laisser où elles se trouvaient, d'autant que ses recherches en Burgonie avaient mis sur ses traces un investigateur de l'arcania. Après avoir chargé deux hommes de confiance de surveiller le Cœur et la Faux, le magicien s'enferma dans son laboratoire de Cansteborgh pour étudier l'arcane du Trèfle. Il en ressortit avec la conviction que Rog'Hon n'était pas le seul maître d'œuvre des arcanes. Les dieux eux-mêmes, pour une raison qu'il ne pouvait entrevoir, avaient pris part à leur création, probablement à l'insu de l'Hesperyd : loin d'avoir contrarié les projets des dieux, Rog'Hon avait servi leurs intérêts (voir ci-après pour connaître toute la vérité sur ces objets). Aux yeux d'Ermelun, les arcanes apparurent dès lors comme les instruments du destin, des objets de grand pouvoir dont l'usage même, au-delà de ses effets immédiats, influait depuis toujours sur l'histoire des Seconds-Nés : d'abord utilisés à des fins égoïstes par le Premier Empire, ils avaient provoqué sa chute et favorisé le déséquilibre magique entre Paorn et Majistra.

Dissimulés ensuite, leur disparition avait marqué l'émergence des quatre empires et frappé d'immobilisme les civilisations occidentales. Ermelun est aujourd'hui convaincu que celui qui s'emparera des arcanes marquera l'âge qui s'annonce d'une empreinte indélébile. Et il a fermement l'intention d'empêcher qu'elles tombent entre de mauvaises mains.

Corulkhan

Il se trouve qu'un autre Majistrade s'intéresse depuis longtemps aux arcanes. Corulkhan est magicien lui aussi, et pas des plus recommandables puisqu'il exerce l'art interdit de la nécromancie. Bien connu des lormages de Cansteborgh, sa vilénie et sa morbidité ne sont plus à démontrer. Peu avant l'Ire, il a jugé bon de se faire oublier un temps en se réfugiant sur l'île de Gonn. Dissimulé sous les traits d'un simple enchanteur, il s'est intéressé aux travaux d'Ermelun. Le nécromancien n'a pas manqué de noter que l'arcane de la Faux lui permettrait probablement d'étendre ses pouvoirs de manière considérable. Corulkhan a quitté l'île à la suite d'Ermelun et s'est installé en República Palana, d'où il a mené ses propres recherches en toute tranquillité.

Contrairement à ce qu'on est en droit de penser, Corulkhan ne recherche pas la Faux pour sa seule puissance, mais parce qu'il entretient le secret espoir que l'artefact lui permettra de réaliser un « miracle » : ramener à la vie sa femme, morte il y a plus de vingt ans, emportée au matin de sa vie par un mal contre lequel médecins et magiciens ne purent rien. Le jeune Corulkhan en conçut un chagrin immense et c'est ainsi qu'il s'engagea sur le chemin ô combien corrompue de la nécromancie, persuadé d'y trouver un moyen de ramener sa femme d'entre les morts. Au cours de ses recherches, il a avisé une très ancienne légende tsovranienne faisant mention d'un Chemin des Morts, au plus profond des terres du Grand Nord. Persuadé qu'il s'agit d'une porte vers les enfers, il ne lui manque plus que la Faux pour l'ouvrir et y retrouver sa bien-aimée.





Destin et pouvoir des six arcanes

Comme le soupçonnent Ermelun et Corulkhan, les arcanes sont bien plus que de simples objets magiques. Quand ils furent forgés par Rog'Hon, les dieux, déjà passablement exaspérés par les turpitudes des Hesperys, virent d'un très mauvais œil qu'ils s'amusaient ainsi avec leurs créations. D'abord tentés de détruire les arcanes, ils se ravisèrent quand ils constatèrent que l'expérience semblait profitable aux Seconds-Nés. Partout, les tribus menées par Rog'Hon et les siens essaïmaient, s'étendaient et prospéraient, appréciant la beauté du monde et s'initiant aux arts et à la connaissance. Ce début prometteur encouragea les dieux à enrichir les arcanes d'une parcelle de leur pouvoir, d'un simple souffle dont ils ne mesureraient pas encore toutes les conséquences. Car dès lors, quiconque manipulait les arcanes influait inconsciemment sur le monde et les civilisations, les teintant subtilement de bien ou de mal, de loi ou de chaos, selon la nature de ses actions. Les dieux ne comprirent leur erreur que plus tard, quand les tribus les plus puissantes commencèrent à s'entre-déchirer pour la possession des artefacts. La violence et l'orgueil, canalisées et multipliées par la puissance des artefacts, s'étendirent rapidement au reste du monde. Nul dieu ne put intervenir car l'étincelle divine qu'ils avaient insufflé aux arcanes avaient fait de ces objets leurs égaux, des «divinités» mécaniques sans âme ni conscience. Les six artefacts restèrent donc sur les Terres très anciennes.

Acte I

LE SALTHAR

Au « Géant bancal »

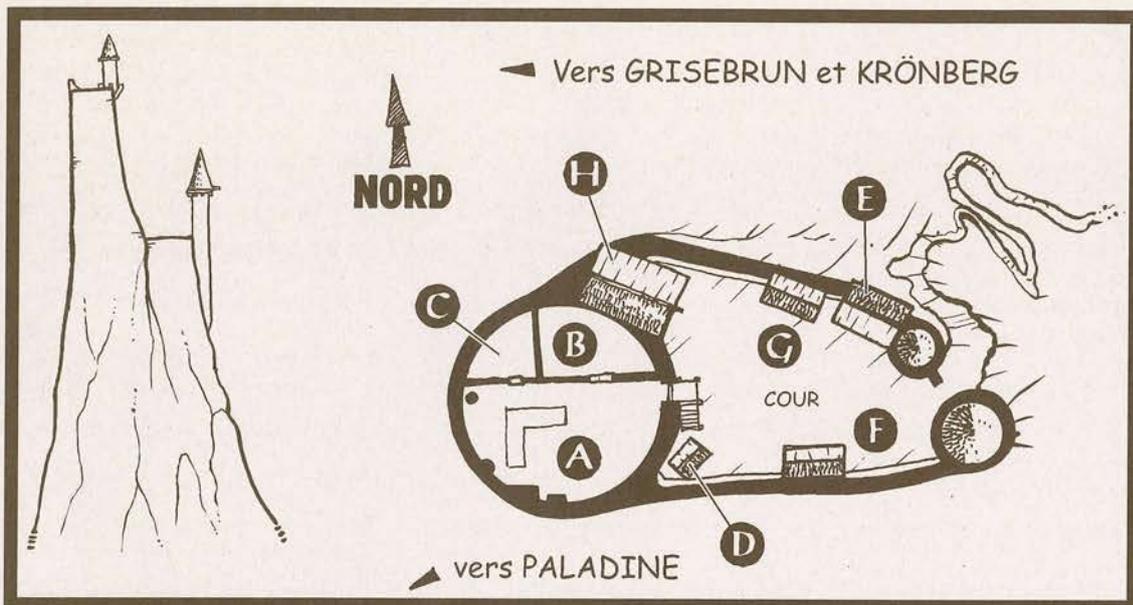
Krönberg, un soir d'hiver. Les personnages, de préférence originaires du Salthar ou d'un autre des quatre empires de Paorn, se connaissent depuis quelque temps déjà. Sans doute ont-ils participé ensemble à l'un ou l'autre des événements extraordinaires survenus sur les Terres très anciennes depuis une dizaine d'années. Tranquillement attablés dans l'alcôve la plus confortable de la taverne du *Géant bancal*, au cœur de la ville basse, le quartier populaire de Krönberg, ils aperçoivent une vieille connaissance, Horbel le Roux, qui vient de pénétrer avec fracas dans l'établissement. Horbel est un vétéran de la guerre des Laves, un géant à l'œil bleu et à la chevelure encore roussie par les cauchemars qu'il a affrontés au Pays Noir. Empoisonné par le soufre qu'il respira des semaines durant, il a abandonné le métier des armes pour celui «d'agent de placement». Il est aujourd'hui connu de tous les aventuriers saltharites et se charge, contre une commission rondelette, de mettre en contact les mercenaires et leurs employeurs. Il s'assure tou-

jours de la relative honnêteté des missions qu'il propose. À ce titre, il a la réputation d'être très peu surveillé par les espions du roi Drogon, ce qui en fait l'intermédiaire idéal pour qui veut être discret. Avisant nos héros, Horbel s'assied à leur table et leur annonce sans plus de palabres qu'il vient d'être contacté par un homme important pour une mission qui s'annonce difficile, mais lucrative. «J'espère que les voyages ne vous effraient pas, conclut-il, car je crois bien que le bonhomme compte vous entraîner par monts et par vaux.» Si les personnages sont intéressés, ils doivent se rendre la nuit suivante au cimetière populaire de Krönberg, où on leur donnera leurs instructions. Comme toujours, ce genre d'introduction fonctionne bien mieux si les personnages ont déjà travaillé avec Horbel, l'idéal étant de leur avoir fait jouer un premier scénario où le vieux guerrier aura servi d'intermédiaire.

À l'heure dite, les personnages se retrouvent au milieu des tombes. La brume qui noie habituellement la ville basse y est plus dense encore que de coutume. Un homme de stature moyenne, tout de noir vêtu et ostensiblement armé, s'approche et leur fait signe de le suivre. Il les conduit à travers le Labyrinthe jusqu'au quartier lacustre où les attend un deuxième homme et un frère esquif. L'embarcation quitte très discrètement le port de Krönberg et accoste une demi-heure plus tard sur la berge occidentale du lac de Kruth. Des montures sont mises à disposition des personnages et les emmènent jusqu'à une tour en ruine dominant une crique discrète où ballote un petit voilier. Anglius les attend au rez-de-chaussée, escorté d'une demi-douzaine de spadassins.

LE CASTEL DE CHANT-DU-CORBEAU

- A - Grande salle.
- B - Cuisines.
- C - Salle de garde et armurerie.
- D - Maison de Balbek.
- E - Barbacane.
- F - Baraquement des mercenaires du Rittmark.
- G - Baraquement des soldats du castel.
- H - Maison des serviteurs.



C'est un homme d'une trentaine d'années, grand et d'allure monacale, au visage très marqué. Il se présente rapidement et n'a clairement pas de temps à perdre : « Mon nom est Perredin Anglius, bailli du Linamaz septentrional. J'ai ici en ma possession un objet (il sort d'une gibecière l'arcane du Cœur, un petit médaillon en argent) qui appartient à ma famille depuis de très nombreuses générations. J'ai toutes les raisons de croire qu'il en existe quatre autres, probablement dispersés au moment où les miens quittèrent la Bourgogne (les personnages sont en droit de tiquer mais le bailli ne leur laisse pas la possibilité de l'interrompre). Je souhaite que ces objets me reviennent. Je crois savoir qu'une autre branche de ma famille est susceptible de posséder l'un d'eux. Il s'agit du baron d'Angevin, dont la seigneurie s'étend au sud du Haut Melkiar. » S'ils l'interrogent, le bailli peut encore leur apporter les précisions suivantes.

- Sa famille, appelée autrefois les Angelin, a quitté la Bourgogne depuis une vingtaine de générations. Anglius ne tient surtout pas à ce que cette information s'ébruite (même si les relations entre le Salthar et la Bourgogne se sont nettement améliorées depuis la Vague bleue, c'est typiquement le genre de secret qui permettrait de faire pression sur lui). À ce titre, même s'il n'est pas regardant sur les méthodes employées par les personnages, il souhaite un minimum de remous autour de cette affaire.

- Ses espions lui ont rapporté que d'autres personnes s'intéressent, sinon aux arcanes, tout au moins à sa famille. Depuis deux ans, plusieurs individus se sont présentés aux portes de la bibliothèque généalogique impériale d'Olméria et ont demandé l'accès aux archives concernant les Angelin (ce sont bien sûr Ermelun, Corulkhan ou leurs agents). Pour autant qu'il le sache, l'entrée leur a été refusée.

- Interrogé sur les circonstances de la fuite des Angelin, Anglius reste très évasif. Il se contente de parler de vendetta et raconte aux personnages comment son ancêtre partagea les arcanes entre ses cinq fils.

- Il souhaite retrouver les arcanes pour des raisons... sentimentales. C'est une manière polie de dire que les personnages n'ont pas à le savoir. Au

besoin, il leur rappelle que Horbel propose habituellement des hommes qui savent ne pas trop poser de questions.

Il va de soi qu'Anglius offre de récompenser plus que largement les personnages. Il commence par leur verser une confortable avance (à votre convenance) et leur en promet autant pour chaque arcane qu'ils lui rapporteront.

La confiance règne...

Un homme d'influence tel que Perredin Anglius ne peut déceimment laisser une demi-douzaine d'aventuriers crapahuter en Salthar et Bourgogne avec en poche son plus lourd secret et le moyen de mettre la main sur cinq puissants artefacts. Il a donc engagé plusieurs autres mercenaires en les chargeant de surveiller les faits et gestes des personnages, et d'intervenir s'ils devaient le trahir ou commettre une trop lourde erreur.

- **Arnolfon** est le chef de la bande. C'est un petit homme chauve et bedonnant d'une quarantaine d'années, plutôt vif d'esprit et sans l'ombre d'un scrupule. Son physique quelconque peut tromper les personnages, mais il est capable de prodigieuses prouesses acrobatiques. Il est susceptible de trahir son employeur le moment venu.

- **GürI** est un demi-ogre qu'Arnolfon utilise habituellement pour couvrir ses arrières. Ses deux mètres cinquante et ses deux cents kilos lui interdisent de participer directement aux opérations qui exigent de la discrétion. Il voyage souvent à part du groupe, pour ne pas attirer l'attention. Il est trop stupide pour penser à ses propres intérêts.

- **Qzatl du Pays Noir** est un spadassin d'origine yinhanthi, au teint sombre et à la mine farouche. Peu causant, bon archer et très habile au maniement de l'épée, il est le garde du corps d'Arnolfon. Sa loyauté est indéfectible.

- **Belfor l'Aristocrate** est le seul véritable lettré du groupe. Maître du déguisement, il possède quelques sorts d'illusionnisme. Il n'a surtout pas son pareil pour se fondre dans n'importe quelle foule, de la plus populaire à la plus guindée. En cas de gros problème, il n'hésite pas à abandonner ses compagnons à leur sort.

- **Bronnheel** a récemment rejoint la bande. C'est un homme d'une trentaine d'années, plutôt sédui-

sant : cheveux clairs, regard noir et profond... Il parle avec un accent indéfinissable. Ses compagnons se méfient encore de lui, avec raison puisqu'il n'est autre que l'homme de confiance chargé par Ermelun de veiller sur l'arcane du Cœur. Ayant eu vent qu'Anglius engageait des aventuriers, il est parvenu à se faire accepter par Arnolfon peu de temps avant que le mercenaire n'accepte la mission du bailli. Bronnheel ne sait encore que peu de choses sur les personnages, sinon qu'ils doivent retrouver plusieurs objets pour le compte du bailli. Nul besoin d'être devin pour comprendre qu'il s'agit des arcanes... Bronnheel peut communiquer à distance avec Ermelun, actuellement à Cansteborgh, grâce à ce qui ressemble à un petit tambourin. L'objet enchanté lui permet, une fois par jour, de tenir une conversation d'une dizaine de minutes avec le Majistride. Il l'a d'ores et déjà averti de ce qui se passe à Krönberg.

Les cinq mercenaires vont s'efforcer de suivre les personnages où qu'ils aillent, discrètement mais sans plus. Si nécessaire, Arnolfon dépêche Bronnheel auprès d'Anglius pour recevoir des instructions ou tenir le bailli au courant des progrès des personnages. Si ces derniers s'aperçoivent qu'ils sont suivis, Arnolfon ne s'en émeut pas particulièrement et continue de les surveiller sans plus chercher à se dissimuler. S'ils provoquent une confrontation directe, le mercenaire fait tout pour l'éviter. Au pire, il leur explique qui l'a engagé et les enjoint à continuer leur mission comme si de rien n'était : « Vous deviez bien vous douter que messire Anglius ne vous laisserait pas la bride sur le cou ? Non ? Vous êtes d'une naïveté confondante... »

Les barons d'Angevin

Le domaine des Angevin constitue une première étape idéale pour les personnages (et c'est de toute façon le seul indice dont ils disposent au début du scénario). Les Angevin sont effectivement une autre branche des Angelin. Réfugiés au Salthar depuis quatre siècles après des fortunes diverses, ils n'ont pas bénéficié des mêmes occasions de faire fortune que les Anglius et se sont davantage intégrés au milieu rural du royaume. La

baronnie des Angevin s'étend d'ouest en est, en bordure de la Reipublica Palana. Le voyage depuis Krönberg à travers le relief tourmenté du Salthar n'est pas de tout repos, d'autant qu'il faut composer avec les épouvantables conditions climatiques de l'hiver saltharite. Rendez leur progression aussi difficile que possible : engelures, congères, chutes de pierres, loups affamés... Comble de malchance, à l'approche du col du Miskal, les voyageurs réalisent avec horreur que le relais où ils comptaient passer la nuit a été enseveli sous une gigantesque avalanche. Transis de froid, il leur faut d'urgence trouver un abri pour la nuit, par exemple en disputant sa tanière à un ours en pleine hibernation...

Le castel de Chant-du-Corbeau

Le castel de Chant-du-Corbeau est une incroyable forteresse, bâtie jadis avec l'aide des meilleurs architectes nains. Elle semble avoir été sculptée d'une seule pièce à partir d'un pic acéré du Haut Melkiar. Les seules pierres apparentes sont celles des dépendances, de construction plus récente, qui parsèment sa cour intérieure. Aucun faubourg ne s'étend au pied des remparts. Ses habitants disposent de tout le nécessaire pour vivre de manière autonome et soutenir un siège de plusieurs mois. Le plus proche village, Grisebrun, blotti au fond d'une vallée dominée par le mont Melk, est à une bonne demi-journée de marche. Un tiers de la garnison du castel est formée de mercenaires du Rittmark, « gracieusement alloués » par le roi Drogon pour protéger la frontière.

Se faire inviter au castel n'a rien d'aisé, d'autant que messire Royan, le capitaine des mercenaires, est un brin paranoïaque. Aux personnages de trouver une histoire suffisamment solide pour justifier de leur présence au Haut Melkiar et obtenir l'hospitalité. Rappelons que la situation du bailliage, tiraillé entre son passé burgon, l'administration de l'occupant saltharite et l'attrait que représente la Reipublica Palana, en fait un véritable nid d'espions.

Le mauvais temps sera cette fois l'allié des personnages, puisqu'une terrible tempête vient de se lever et leur donne une bonne raison pour s'attarder quelques jours dans la forteresse. Quant à Arnolfon et sa bande, ils n'ont d'autre choix que de se replier à Grisebrun, lieu de passage obligé pour quiconque quitte le castel en direction du Salthar. Gûrl, que le froid incommode à peine, est envoyé surveiller la route qui mène à Paladine, à tout hasard.

Pénétrant dans la grande salle du donjon à l'heure du dîner, les personnages remarqueront sans doute les armoiries de la baronnie : d'azur au poisson d'argent. Sur l'écu qui trône fièrement au-dessus de la cheminée, le poisson est un large bijou ressemblant beaucoup à celui que leur a montré Anglius...

La situation

Les personnages sont rapidement mis au courant de la situation de la baronnie par Anselme, un commis zélé et bavard qui travaille aux cuisines. Depuis deux mois environ, messire Elmor, l'actuel

baron, a pris la place de son demi-frère, le malheureux Demios. Ce dernier, frappé de la même folie que son défunt père, Enguien d'Angevin, a manqué à plusieurs reprises de mettre accidentellement fin à ses jours au cours de l'année passée. « On l'a trouvé dansant une gigue endiablée sur les créneaux du donjon ou courant nu dans la forêt par un hiver encore plus rigoureux que celui-ci ! » Dame Cidelle, la deuxième épouse d'Enguien, a décidé d'assurer la gérance de la baronnie jusqu'à la guérison de Demios. Hélas, même Balbek, l'alchimiste du castel, n'a pu endiguer la folie du baron ! Il a fallu se résoudre à le tenir constamment enfermé, tant ses crises de démence devenaient fréquentes. Finalement, avec l'assentiment du bailli Bovetz du Haut Melkiar, Demios a été destitué et remplacé par son demi-frère.

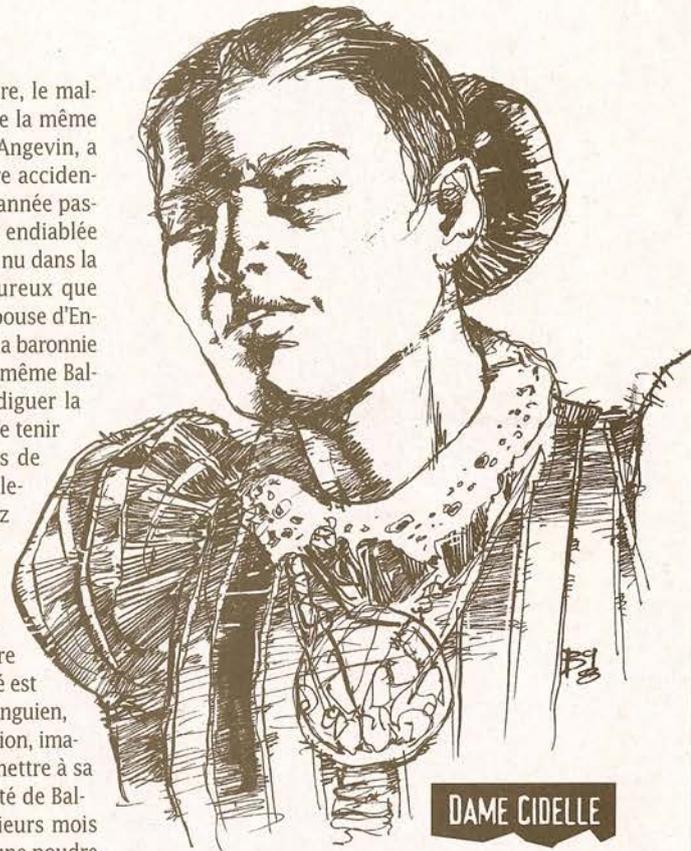
La vérité est subtilement différente. S'il est vrai qu'Enguien souffrait d'accès de folie (il battit à mort sa première femme, la mère de Demios), son fils aîné est parfaitement sain d'esprit. À la mort d'Enguien, dame Cidelle, femme de tête et d'ambition, imagina faire passer Demios pour fou et mettre à sa place son propre fils. Avec la complicité de Balbek, elle lui administra pendant plusieurs mois une drogue nélorienne rare et subtile, une poudre qui bouleverse les sens et contraint la victime à adopter un comportement étrange, voire suicidaire. Dame Cidelle n'eut aucun mal à orchestrer la suite des événements, avec d'autant plus de facilité que Demios était connu pour se laisser courtiser par la Reipublica Palana (d'où la présence des mercenaires du Rittmark). Le bailli du Haut Melkiar sauta sur l'occasion de se débarrasser d'un gêneur.

Les habitants

● **Dame Cidelle** est une femme d'une quarantaine d'années, grande, brune et osseuse. Elle traite son entourage avec mépris et froideur, à l'exception de son fils et du capitaine Royan (ou toute autre autorité saltharite). Elle cherche désormais un moyen de se débarrasser définitivement de Demios, car elle craint qu'il ne finisse par trouver des partisans au sein du castel. Prête à tout, elle envisage de l'empoisonner mais se heurte pour le moment au refus de Balbek. Elle fait également surveiller Meldhite, la sœur jumelle de Demios. Bien évidemment, elle ne laissera pas les personnages lui mettre des bâtons dans les roues.

● **Le baron Elmor** est un jeune homme de vingt ans, mince, plutôt séduisant. Violent, colérique et fantasque, c'est un chevalier médiocre et un meneur d'homme exécrable. Depuis deux mois, il mène une vie orgiaque, se lève à midi, boit trop et exerce son droit de cuissage plus souvent qu'à son tour... L'autorité dont il se trouve brusquement investi lui monte visiblement à la tête. Rapidement, il apparaît évident aux personnages que c'est en lui que couve la folie d'Enguien. Il est secrètement amoureux de Meldhite, sa demi-sœur, et déteste Royan, qui ne cesse selon lui de bafouer son autorité avec ses mercenaires arrogants.

● **Meldhite**, la sœur jumelle de Demios, est la seule au château qui semble encore se soucier du sort de l'ancien baron. C'est une très belle jeune femme d'un peu plus de vingt ans, blonde, au



DAME CIDELLE

teint diaphane et aux grands yeux bleus. Elle a obtenu de sa marâtre le droit de rendre visite chaque jour au « fol », relégué dans une chambre froide et sinistre au fin fond du castel.

● **Balbek** est un vieillard chauve et édenté, peu soigné de sa personne. Médecin, alchimiste et herboriste, il était autrefois l'objet des railleries constantes du baron Enguien et parfois la victime de ses accès de fureur. Balbek s'est laissé entraîner dans cette sinistre histoire par dame Cidelle, qui a su jouer de son ressentiment et l'a persuadé que Demios ne lui portait pas plus de considération que son père avant lui. Aujourd'hui, l'alchimiste regrette et refuse de concocter le poison que lui demande sa complice. Il est terrorisé à l'idée d'être découvert.

● **Messire Royan**, le capitaine des mercenaires du Rittmark, est un solide gaillard blond et barbu. Officier de l'armée régulière du Salthar, il mène tant bien que mal les soldats placés sous ses ordres. Sa principale préoccupation est la frontière, qu'il imagine infestée d'espions et de contrebandiers. Il suspecte plusieurs villages d'avoir partie liée avec la Reipublica Palana et de préparer une invasion. La destitution de Demios l'a soulagé d'un grand poids, tant il craignait que le baron ne complotte quelque chose.

● **Olvin**, le barde du castel, est bel et bien un espion de Paladine. La trentaine empâtée, des cheveux grisonnants, il a plutôt tendance à se la couler douce et prend plus à cœur son rôle d'amuseur que celui d'agent de renseignement. D'ailleurs, depuis la Vague bleue, la Reipublica s'intéresse un peu moins au Haut Melkiar et préfère se concentrer sur ses activités commerciales. Olvin sert principalement à éviter que les patrouilles de messire Royan ne tombent malencontreusement sur une cargaison sensible passant la frontière. Il n'est pour rien dans l'histoire qui nous occupe, mais qui sait si les personnages n'iront pas lui chercher des poux dans la tête ?

PERREDIN ANGLIUS



● **Le baron Demios** est bel et bien prisonnier depuis près de deux mois, avec pour tout réconfort les visites quotidiennes de sa sœur. Passé une période de doute, pendant laquelle il s'est demandé s'il n'était pas réellement fou, il a repoussé cette idée et crié son innocence, accusant le nouveau baron de félonie sans que personne ne prête foi à ses dires. Pour entretenir les apparences, dame Cidelle continue de le droguer. Demios l'a compris et refuse désormais de s'alimenter, se contentant de pain et d'eau et des quelques victuailles que sa sœur parvient à lui apporter de temps à autre. Maigre et affaibli, il n'en reste pas moins farouchement déterminé à reconquérir sa baronnie. L'arrivée inopinée des personnages est pour lui une occasion inespérée.

● **Les serviteurs**, pour la plupart, regrettent la destitution de Demios, même si les plus anciens se souviennent de la terreur sous laquelle vivait le castel du temps de son père et craignent que le fils ne suive le même chemin. Aujourd'hui, au vu du comportement d'Elmor, quelques-uns sont prêts à prendre des risques pour permettre le retour du baron légitime (Anselme, Guiblas le forgeron et quelques autres). En revanche, Ofeline et Pernelle, les dames de compagnie de Cidelle et de Meldhite, sont entièrement dévouée à la châtelaine.

● **La soldatesque** est clairement divisée en trois camps. Les soldats de messire Royan, bien que mercenaires, lui sont fidèles et suivront ses ordres en toutes circonstances. Ils sont une vingtaine, tous vétérans de nombreuses batailles.

La moitié de la garnison régulière, soit une quinzaine d'hommes, est plutôt favorable à Elmor, beaucoup moins à cheval sur la discipline que ne l'était Demios. L'autre moitié, composée des plus anciens au castel, considère d'un très mauvais œil les mœurs du nouveau baron ou lui sont franchement hostiles.

Obtenir l'arcane

Tenter de dérober l'arcane est une très mauvaise idée. Le castel est une véritable forteresse et une effroyable tempête souffle dehors. De plus, Royan ne supportera pas qu'on vienne sous son nez commettre pareil forfait. Si les personnages réussissent, il lancera la moitié de ses troupes à leur poursuite. Depuis bientôt un an que ses mercenaires patrouillent le Haut Melkiar, ils connaissent bien les montagnes. Qui plus est, les chemins praticables en cette saison ne sont pas légion. Bref, il est très peu probable que nos héros leur échappent.

Les personnages, s'ils sont honnêtes et d'humeur commerçante, auront peut-être l'idée d'acheter l'arcane : « Alors, euh... voilà, je collectionne les bijoux représentant des poissons et... » Elmor, qui n'est pas né de la dernière pluie en dépit de ses mœurs dissolues, tentera de savoir pourquoi cet objet de famille les intéresse avant d'en demander une somme absolument exorbitante, impossible à réunir même pour un bailli... Bien évidemment, il ne tardera pas à s'intéresser de plus près à l'arcane. Peu intelligent et dépourvu de tout talent magique, il ne pourra pas en faire grand-chose, à part la garder féroce et compliquer considérablement la tâche des personnages.

Au secours de Demios

Dès leur arrivée, les personnages ne manqueront pas de remarquer le désespoir qui assaille la malheureuse Meldhite. S'ils prennent la peine de lui parler (et à condition que les oreilles de dame Pernelle ne traînent pas à proximité), la jeune femme ne tarde pas à se confier : « Croyez-moi messires, j'ai la conviction que l'on a contraint mon pauvre frère à se livrer aux actes insensés dont on vous a fait le récit... On l'aura envoûté ou pire, je ne sais ! Pour l'heure, il ne sert à rien qu'il crie son innocence car personne ne l'écoute plus ici. » Le lendemain, sur les instructions de Demios à qui elle vient de rendre visite, elle demande l'aide des personnages et lance des accusations plus précises : « Dame Cidelle a toujours souhaité voir son fils diriger la baronnie en lieu et place de Demios. Je ne sais jusqu'où elle est prête à aller, mais je crains désormais pour la vie de mon frère. Je n'ai personne d'autre vers qui me tourner dans cette citadelle sordide... Je vous conjure de me prêter assistance... »

Si les personnages en font la demande, Meldhite peut s'arranger pour leur faire rencontrer son frère en soudoyant la garde à l'entrée de sa chambre (sans trop de mal : le vieux Rubert, en faction ce jour-là, n'est pas au nombre des partisans d'Elmor et a toujours eu un faible pour la jeune femme). Demios est allongé sur son lit, blanc comme un linge et enfiévré, réchauffé par le feu

d'une petite cheminée. À leur approche, il tousse violemment avant de les accueillir d'un pâle sourire. Pendant la dizaine de minutes que dure l'entretien, le baron répond du mieux qu'il peut à leurs questions. « J'ai acquis la certitude que la nourriture qu'on me sert ici est droguée. Depuis deux semaines que je la jette par la meurtrière, je n'ai eu à souffrir d'aucune de mes prétendues crises de folie... Par la Dame Grise, voyez où j'en suis réduit ! Il me faut me laisser mourir de faim pour conserver ma dignité et ne pas faire le jeu de cette harpie et de l'immondice qu'elle a engendré ! Mais avec votre aide messires, les choses peuvent encore changer. Vous devez vous assurer d'un nombre suffisant de partisans au sein du castel et démasquer les comploteurs. Je saurai vous récompenser justement, j'en fais le serment. »

Ce qui peut se passer

Puisqu'il a été question de drogue, le premier suspect des personnages devrait être Balbek. Tant

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour AD&D

▶ Arnolfon

Voleur niv. 6 ; AL CN ; Dextérité 16 ; CA 7 ; PV 24 ; Dégâts 1-4 (dague).

▶ Gûrl

Demi-ogre ; guerrier niv. 6 ; Force 20 ; AL CN ; CA 7 (cuir clouté) ; PV 40 ; 2 attaques ; Dégâts 1-8 (+6) (hache d'armes).

▶ Qzatl du Pays Noir

Guerrier niv. 4 ; AL N ; CA 5 (cuir et Dextérité 17) ; PV 20 ; Dégâts 1-8 (épée longue).

▶ Belfor l'Aristocrate

Illusionniste niv. 2 ; voleur niv. 3 ; AL CN ; CA 8 ; PV 18 ; Dégâts 1-4 (dague).
Sorts : Changement d'apparence, Mur de brouillard.

▶ Bronnheel

Guerrier niv. 4 ; AL CB ; CA 6 (cuir clouté) ; PV 22 ; Dégâts 2-8 (épée large).

▶ Messire Royan, le capitaine des mercenaires

Guerrier niv. 7 ; AL LN ; CA 5 (cotte de mailles) ; PV 50 ; Dégâts 1-10 (espadon).

▶ Les mercenaires du Rittmark

Guerriers niv. 4 ; AL LN ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; PV 25 ; Dégâts 2-8 (épée bâtarde).

▶ Les soldats de Chant-du-Corbeau

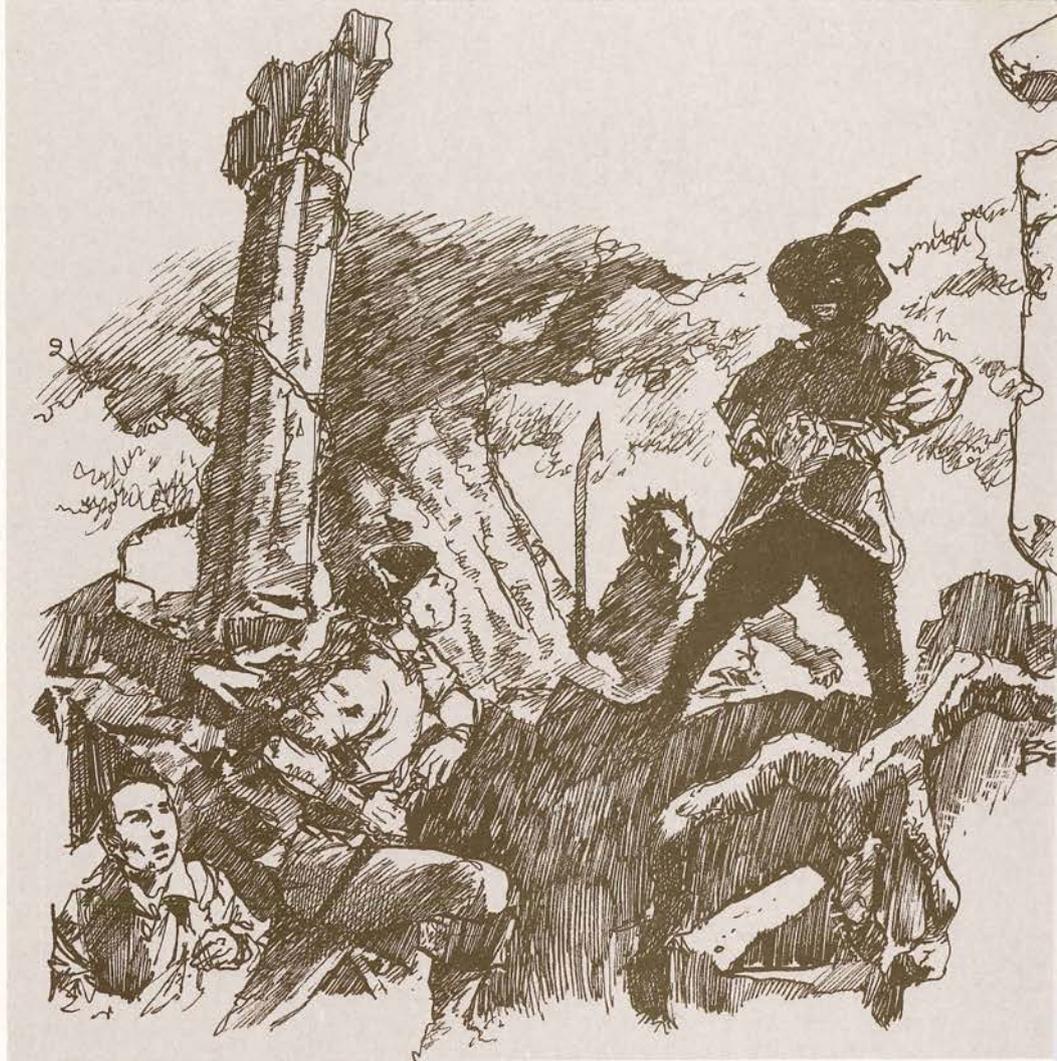
Guerriers niv. 3 ; AL LN ; CA 6 (cuir clouté et bouclier) ; PV 15 ; Dégâts 1-8 (hache d'armes).

qu'ils restent courtois et se contentent de sous-entendus pour tenter de lui tirer les vers du nez, le vieil homme, visiblement de plus en plus mal à l'aise, ne révèle rien : « Heu, non, je ne connais aucune pharmacopée qui puisse provoquer la folie chez un homme... Pardonnez-moi, mais pourquoi cette question ? » Qu'ils le menacent un tant soit peu ou l'accusent nommément d'avoir drogué le baron et l'alchimiste s'effondre, en larmes, appelant sur lui la malédiction des dieux. Au final, il accepte de raconter toute l'histoire. En le rudoyant encore un peu, il est prêt à témoigner contre dame Cidelle.

Les personnages ont intérêt à agir avec célérité et à protéger leur témoin. Dame Cidelle est rapidement mise au courant de leurs investigations. S'ils sont maladroits, elle apprendra peut-être qu'ils ont rendu visite à Demios. Au moindre soupçon, elle tente de soustraire l'alchimiste à leurs questions et l'envoie à Grisebrun malgré la tempête, prétextant que plusieurs villageois sont tombés gravement malades et requièrent ses bons soins. Il est probable qu'on ne le revoie pas : les deux soldats qui l'accompagnent reçoivent des instructions en ce sens. Les personnages peuvent encore le sauver d'un regrettable accident et l'interroger s'ils le suivent jusqu'au village.

Si les personnages sont particulièrement rapides et décident de lancer des accusations publiques sitôt qu'ils obtiennent les aveux de l'alchimiste, dame Cidelle les accuse à son tour d'être des espions de la República Palana : « Je soupçonnais depuis longtemps le rebouteux d'espionner pour le compte de Paladine. C'en est la preuve, lui et ces aventuriers espèrent plonger le castel dans le chaos en laissant à sa tête un homme qui n'a plus toute sa raison ! » Messire Royan prend bien sûr les choses très à cœur et accorde naturellement sa confiance à dame Cidelle plutôt qu'aux personnages. Ils doivent s'attendre à des questions plus précises sur les raisons de leur présence au Haut Melkiar et risquent le chatot. À eux de ne pas se laisser démonter.

La meilleure solution pour que l'accusation porte ses fruits est de suivre les recommandations de Demios en s'assurant d'un maximum d'alliés. Pour commencer, ils doivent faire le tri parmi les soldats de la garnison. Anselme est un intermédiaire tout trouvé, très au courant des opinions de chacun. Quelques soldats, dont le vieux Rubert, se chargent ensuite de faire passer le mot parmi leurs camarades restés fidèles à l'ancien baron. Au total, une quinzaine de soldats acceptent de soutenir les personnages le cas échéant. Dans un second temps, les personnages seraient bien inspirés de s'entretenir seuls à seul avec Royan pour le préparer à ce qui va suivre. Le capitaine est un homme intègre, et même s'il se félicite de la destitution de Demios, il prend très au sérieux les accusations des personnages, particulièrement s'ils se rencontrent en dehors de la présence de dame Cidelle. Il peut par exemple accepter de rencontrer le baron ou entendre le récit de Balbek. Si les personnages envisagent une solution armée – ce à quoi les poussent Rubert et quelques autres – ils ont encore plus intérêt à très bien se préparer. S'ils doivent combattre, ce sera à un contre deux (en comptant les mercenaires du Rittmark ; si Royan est de leur côté, il n'y a aucune raison pour que le combat ait lieu). Par ailleurs, s'ils se



sont déjà aperçus qu'Arnolfon et sa clique les suivent depuis Krönberg et se doutent qu'ils travaillent également pour Anglius, ils peuvent toujours leur demander de leur prêter main-forte.

Dénouement

Si tout se passe bien, Royan prend l'affaire en main et décide de faire mander un représentant du bailli Bovetz pour démêler cet imbroglio. Les personnages se voient interdire de sortir du castel tant qu'il n'est pas arrivé, soit une bonne semaine. Balbek est mis en lieu sûr, le baron Elmor et sa mère discrètement surveillés tandis que l'état de santé de Demios s'améliore notablement. La tension est grande au castel et les deux clercs envoyés par le bailli sont accueillis avec soulagement. Il s'ensuit une rapide enquête au cours de laquelle les personnages ne devraient pas avoir trop de mal à faire la preuve du complot ourdi par dame Cidelle et son fils. Tous deux sont emmenés pour être jugés à Krönberg et les personnages sont chaleureusement remerciés par Demios et sa sœur. Remerçiés et récompensés comme il se doit : « Justement baron, il me plairait de conserver un souvenir de cette aventure. Oserais-je vous demander ce bijou qui orne votre blason ? » Demios sera surpris et ne cachera pas sa peine de se séparer d'un bien de famille, mais devant l'insistance des personnages, il finit par céder, non sans leur poser quelques questions. En cas d'affrontement et à supposer que les personnages l'emportent sur la garnison du castel et les mercenaires, le baron Demios se retrouve dans une situation infiniment plus délicate, puisqu'il va devoir tôt ou tard rendre des comptes au Salthar. Si Balbek est toujours en vie, le baron

pourra toujours faire la preuve de la machination dont il a été la victime, mais il lui sera plus difficile de justifier autant de morts... Peut-être Olvin osera-t-il lui proposer la protection de la República Palana ?

Si le combat tourne en la défaveur des personnages, il leur reste une chance de s'emparer de l'arcane en profitant de la confusion. Après la bataille, Royan ne pourra envoyer plus de quatre hommes à leur poursuite, ce qui leur laisse de bonnes chances de s'échapper.

Acte II

LA BURGONNIE

Le voyage

À présent qu'ils sont parvenus à s'emparer de l'arcane du Poisson, les personnages n'ont a priori pas d'autre possibilité que de se rendre en Bourgogne avec l'espoir d'y glaner quelques précieux indices sur le destin des Angelin et des arcanes. La bibliothèque impériale d'Olméria est en effet réputée pour contenir un nombre incroyable de documents sur les grandes familles bourgognes. Venant du Haut Melkiar, le voyage jusqu'à Olméria dure un peu moins de quatre semaines, à condition de disposer de chevaux pour la deuxième partie du trajet. La traversée des montagnes



GÛRL LE DEMI-OGRE

est un peu moins cauchemardesque qu'à l'aller, les conditions météorologiques allant plutôt en s'améliorant. Remontant vers le nord, les personnages finissent par rejoindre la route des caravanes où ils peuvent se joindre à plusieurs négociants en route pour Olméria. Arnolfon en profite pour envoyer Belfor, déguisé en marchand, les surveiller de plus près et essayer de connaître leurs intentions. Les personnages abandonnent bientôt les chemins escarpés du Salthar pour une route agréable longeant la forêt de Baomwalth, avant de pénétrer en Burgonnie. Le contraste est grand entre la province du Verbleau et les terres sauvages et glaciales qu'ils viennent de quitter : la température ne descend plus en dessous de 0°, les auberges sont fréquentes et bien tenues (si l'on fait abstraction de la morgue des tenanciers). Les voyageurs traversent enfin Astrapur, la cité de l'acier, avant de descendre vers Olméria. À l'horizon se dessinent bientôt les remparts de l'extraordinaire capitale impériale, dont le marbre est si blanc que la neige alentour en devient grise...

La bibliothèque de la Sagesse antique

En Burgonnie, la généalogie s'est élevée au rang d'art majeur. À ce titre, une section importante de la bibliothèque de la Sagesse antique, dans le quartier des écoles, est toute entière dévolue à l'histoire des plus prestigieuses familles de l'empire. Cette section de la bibliothèque n'est accessible qu'aux clercs généalogistes et à la noblesse burgonne. Avant la Vague bleue, les informations qu'elle contenait étaient susceptibles de provoquer des accidents en série, pour peu qu'elles tombent entre de mauvaises mains et donnent des idées à quelque nobliau s'apercevant de sa

lointaine parenté avec l'empereur. Les choses ont un peu changé depuis, mais Fordor XXIV ne tient pas encore à ouvrir ses portes au public. Elle reste donc surveillée par la garde impériale.

Les PNJ qui suivent esquissent quelques solutions pour pénétrer à l'intérieur de la bibliothèque :

- **Ogüe** est un écrivain public que l'on rencontre souvent autour de l'université d'Ogdapopol. Bien connu du milieu étudiantin (il rédige les devoirs des retardataires), c'est un petit homme sec et sans âge, au front haut et à la vue basse. Anciennement clerc généalogiste, il a perdu sa charge suite à une regrettable erreur qui entraîna le décès d'un membre influent de la famille des Viojelles. « Mais honnêtement messires, comment aurais-je pu savoir que la petite-nièce du cousin par alliance du marquis avait fauté avec le garçon d'écurie ? » Il connaît bien la bibliothèque, et pour cause, il y a passé l'essentiel de sa vie. Il ne voit guère de moyen de s'y introduire, mais il lui plairait bien d'y retourner faire un tour. Il peut également leur raconter dans les grandes lignes l'histoire des Angelin (mais rien à propos des arcanes bien évidemment).

- **Naëlle d'Esterlid** est un accidenteur reconverti en détective comme beaucoup de ses collègues. Elle reçoit ses clients dans une minuscule échoppe coincée entre deux entrepôts des docks des armateurs olmériens (l'édit anti-accident fait que ses visiteurs s'y sentent à l'abri). C'est une femme d'une trentaine d'années, plutôt mignonne, coquette et joviale. Rien n'indique qu'elle ait jamais exercé le métier de tueuse assermentée... Les personnages peuvent l'engager pour les aider à mener leur enquête sur les Angelin. Naëlle connaît énormément de monde à Olméria, et beaucoup de gens lui doivent de menus services. Utilisez-la pour sortir les personnages d'une impasse ou leur éviter de commettre une trop grosse erreur. Si Naëlle les accompagne en ville, elle ne tardera pas à se rendre compte qu'ils sont suivis par Arnolfon et ses comparses.

- Venu des comtés francs, **Drô** est un ingénieur nain établi à Olméria avec quelques-uns de ses compatriotes pour les besoins de plusieurs chantiers commandés par l'empereur et sous-traités à sa petite entreprise de bâtiment. Il travaille actuellement au ravalement de la façade de la bibliothèque de la Sagesse antique, assisté de quelques ouvriers humains. Les personnages ne pourront manquer de remarquer l'impressionnant dispositif de poulies, d'ascenseurs et de passerelles qui encerclent l'aile ouest de l'édifice, celle-là même qui abrite la section généalogie. Éminemment corrompible à condition d'y mettre le prix et les formes, Drô accepte de les aider à s'introduire discrètement dans la bibliothèque pendant quelques heures, du moment qu'ils ne commettent pas de vol et ne le compromettent pas. Il faudra d'abord qu'ils se renseignent auprès d'Ogüe sur l'emplacement précis de la section généalogie et que Drô fasse déplacer quelques échafaudages. Ils devront également trouver un moyen de ne pas être dérangés pendant qu'ils mènent leurs recherches. Avec les travaux et le bruit occasionné, les visiteurs sont plus rares ces derniers temps. Depuis l'échafaudage, il est possible d'avoir une vue imprenable sur la galerie qui mène à la salle de lecture.

- Si les personnages ont les moyens de se mêler à l'aristocratie burgonne et se rendent, par exemple, aux *Salons du dieu Difas*, dans le quartier du palais du gouverneur, ils peuvent aviser la **marquise de Landréamont**, une charmante quadragénaire, héritière de la très conséquente fortune de son défunt mari (« Écrasé par une armoire burgonne, peut-on imaginer plus ridicule accident ? ») et connue pour ses insatiables « appétits ». Un personnage hâbleur et habitué au grand monde peut sans trop de mal s'attirer ses faveurs. La marquise l'emmènera alors à d'innombrables fêtes et réceptions et lui fera connaître les nobles et les bourgeois les plus en vue d'Olméria. Si le personnage fait bonne figure, la marquise lui ouvrira son lit pour quelques nuits et acceptera de l'accompagner à la bibliothèque, pour peu qu'il lui serve une fable à peu près cohérente.

Explication de texte

La section généalogie se trouve au deuxième étage de la bibliothèque. Elle est constituée de deux pièces. La salle de lecture, par laquelle on entre, est meublée de longues tables de bois exotique et éclairée par deux larges fenêtres faciles à crocheter. Sur un mur, une sculpture peinte, œuvre collective de l'Académie des Beaux-arts et de l'Architecture, représente l'arbre généalogique de l'empereur Fordor XXIV (soigneusement trafiqué en fonction des besoins politiques de Sa Majesté, bien entendu). Les quatre gardes impériaux qui font le pied de grue dans le couloir ont pour consigne de ne pas y entrer, sauf incident. La bibliothèque proprement dite est toute en longueur, sans aucune autre ouverture que la petite porte qui mène à la salle de lecture. L'éclairage est assuré par d'étranges pierres luminescentes. Le plafond s'élève à une hauteur vertigineuse et les murs sont entièrement couverts de parchemins et d'épais opuscles. Il faut réussir un jet difficile d'Intelligence pour s'y retrouver parmi les étagères encombrées (assorties de quelques jets de Dexterité si les personnages se sont introduits clandestinement). Chaque jet correspond à une heure de recherche. Le personnage découvre alors un livre ancien, écrit par un anonyme peu de temps après que les Angelin aient quitté la Burgonnie. Il relate leur histoire, détaille leurs activités illégales et donne l'emplacement de leur castel à Olméria. Plus intéressant sans doute, il fait clairement mention de leur utilisation fréquente de la magie et suggère que la création de l'arcania n'est pas sans rapport avec ces pratiques. Enfin, détail mineur mais qui peut avoir son importance, le livre précise que le cinquième fils du dernier patriarche des Angelin est mort plusieurs années avant l'exode de sa famille... Il faut réussir un autre jet d'Intelligence pour obtenir un condensé de ces informations (même périodicité que le premier). Si Ogüe est présent, il ne lui faut pas plus d'une heure pour tout trouver, recherche et lecture comprises.

La crypte des Angelin

L'ancienne demeure des Angelin se trouve à l'intérieur des fortifications, dans le quartier chic de la capitale, au beau milieu des propriétés de deux riches familles olmériennes. Le castel des

Angelin est considéré aujourd'hui comme la frontière entre les deux jardins qu'aucun mur ne sépare. Une végétation dense a poussé tout autour et nul ne s'y rend jamais, l'endroit ayant la réputation d'être hanté.

En fait de castel, c'est une véritable ruine que découvrent les personnages, un manoir burgon typique éventré par un énorme chêne et envahi par les ronces. Il ne subsiste plus rien des étages et la demeure a visiblement été pillée de tout ce qu'elle pouvait contenir d'intéressant. Dans l'arrière-cour, près d'une fontaine brisée, une grille de fer forgé subsiste encore. Il n'est guère difficile d'en forcer la serrure. Elle mène à la crypte où se faisaient inhumer les Angelin. Les escaliers sont encombrés de décombres. Les dernières marches s'enfoncent dans une eau saumâtre où flottent des débris végétaux amenés par le vent. À la lueur de leurs torches, les personnages peuvent apercevoir plusieurs dizaines de caveaux. Il ne leur faut pas longtemps pour découvrir celui du dernier patriarche et de son cinquième fils. Dans cette dernière, un squelette encore vêtu de riches atours serre dans ses doigts l'arcane de l'Oiseau... Alors que le bruit sourd provoqué par la chute du couvercle résonne encore dans la crypte, une silhouette fantomatique surgit du tombeau et tente d'étreindre le personnage le plus proche. Il s'agit du dernier patriarche, retenu en ces lieux sous la forme d'une âme en peine par la magie de l'arcane.

Une fois le combat terminé, à peine les personnages mettent-ils le nez dehors qu'Arnolfon et ses complices les encerclent, l'arme au clair. À moins que les personnages n'aient pris des précautions particulières, les mercenaires les ont suivis jusqu'au castel dans le but avoué de s'emparer de l'arcane. Arnolfon s'avance vers eux, exhibant ses dents gâtées en un sourire narquois : « Je viens de décider que la paye que nous verse le bailli est trop mince pour être ainsi promenés de Salthar en Burgonnie. Je vous saurai gré de me remettre l'objet. Je suis certain qu'en m'adressant aux bonnes personnes, il me... nous garantira des gains plus immédiats et substantiels. » Le combat est inévitable. Gûrl et Qzatl sont des adversaires redoutables : si les personnages ne sont pas des foudres de guerre, ils risquent de se trouver en mauvaise posture. Au plus fort de la mêlée, quand tout semble perdu, Bronnheel, qui s'est tenu à l'écart jusqu'alors, s'attaque brusquement au demi-ogre et le précipite au bas de l'escalier d'un coup d'épaulé. Avec son aide, les personnages viennent finalement à bout des soudards. Arnolfon et Belfor s'enfuient si on leur en laisse l'occasion. N'hésitez pas à les faire réapparaître plus tard dans l'aventure...

Si les personnages ont pris soin de ne pas être suivis depuis leur arrivée à Olméria et sont parvenus à semer Arnolfon, Bronnheel, seul, les contacte quelques jours plus tard à leur auberge.

Les révélations de Bronnheel

Les personnages exigeront sans doute des explications immédiates. Bronnheel calme les esprits du mieux qu'il peut : « Je travaille pour un mage

étranger, Ermelun de Majistra, qui s'intéresse aux arcanes pour des raisons bien différentes de celles de messire Anglius. Mais avant toute chose, il me faut vous faire un court récit de l'origine de ces objets et de leurs véritables pouvoirs. Toutefois, ne serions-nous pas mieux ailleurs qu'ici pour en discuter ? » Plus tard, assis devant quelques liqueurs, Bronnheel leur fait un résumé de l'histoire des arcanes, passant rapidement sur la genèse pour bien insister sur l'usage qu'en firent les Angelin. Il leur explique ensuite du mieux qu'il peut la nature des arcanes (voir le paragraphe *Destin et pouvoir des six arcanes*), avec forcément moins de brio que ne le ferait Ermelun. « Je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire que pareils artefacts ne peuvent tomber entre n'importe quelles mains. Bien sûr, vous ne savez rien de messire Ermelun, mais je puis vous assurer que ses intentions sont louables et qu'il n'a d'autre souci en tête que d'éviter que de nouveaux cataclysmes ne viennent endeuiller les quatre empires. Une fois les arcanes en sa possession, il les détruira probablement ou les dissimulera en quelque lieu inaccessible. » Si les personnages posent des questions sur les raisons qui poussent Bronnheel à leur faire maintenant ces confidences : « Ermelun fait voile actuellement pour Olméria. Pour ce qu'il m'en a dit, une autre arcane, dissimulée quelque part en Althusia, menace d'être révélée. Il m'a chargé de vous recruter pour l'accompagner à Oljad... »

Et si... les personnages refusent ?

Il est vrai qu'ils ont déjà pris un engagement vis-à-vis du bailli du Linamaz. Toutefois, au regard des antécédents des Angelin, ils sont en droit de penser que réunir sur ses ordres les six arcanes n'est pas la meilleure chose à faire. Par ailleurs, ils n'ont guère d'autres indices pour trouver les autres artefacts, alors que le Majistrade semble connaître la localisation d'au moins un d'entre



BRONNHEEL

eux. Rien ne les empêche d'accepter l'offre du magicien dans un premier temps... S'ils s'obstinent à refuser, Bronnheel leur demande d'attendre l'arrivée d'Ermelun qui pourra leur faire un récit plus détaillé des événements et peut-être les convaincre.

Acte III

C'EST UN CURIEUX TROIS-MÂTS...

Faenimore Araken

Deux semaines plus tard, une agitation inhabituelle règne sur le port. Depuis le matin, des dizaines de curieux se pressent sur les quais pour observer un navire étranger extraordinaire venu mouiller dans la rade au cours de la nuit. Chacun y va de son hypothèse sur l'origine du mystérieux vaisseau. Un très vieux marin, qui brava l'océan oriental du temps du maelström, affirme en marmonnant qu'il emprunte une partie de son architecture aux mystérieux elfes des mers. De fait, le vaisseau tient davantage du trimaran que de la nef traditionnelle, et d'étonnantes cerfs-volants, cinquante mètres au-dessus de son pont, font office de voilure. En réalité, le *Coureur azuréen* – c'est son nom – appartient à un capitaine majistrade, Faenimore Araken. Enfant, Faenimore fut victime d'un terrible naufrage au large des royaumes-aigles et ne dut son salut qu'à une cité flottante sirinne en perdition dans les parages. Les elfes des mers le gardèrent plusieurs années à leurs côtés, lui enseignant l'art de la navigation et les secrets de leur architecture navale. De retour à Majistra, le jeune Faenimore se languit très vite

de la vie océane et s'engagea comme mousse sur le premier navire en partance. Il y fit rapidement ses preuves, jusqu'à devenir second puis capitaine. Devenu riche, il fit construire le *Coureur azuréen* et, déçu par les hommes pour des raisons trop longues à expliquer ici, se fit la promesse de ne jamais plus mettre le pied sur la terre ferme.

Faenimore et Ermelun se connaissent depuis fort longtemps, probablement depuis l'époque où le magicien résidait sur l'île de Gonn. Les deux hommes sont liés par une amitié solide et se sont l'un et l'autre sauvés la vie en de nombreuses circonstances. Il y a quatre ans, c'est Faenimore et son bâtiment qui permirent au magicien de s'emparer de l'arcane du Trèfle (nous aurons l'occasion d'y revenir).

À bord du « Coureur azuréen »

À la nuit tombée, plusieurs membres de l'équipage du *Coureur azuréen* se présentent à l'auberge des personnages et leur demandent de les accompagner. Bronnheel se joint à eux. Une fois

à bord, les personnages ont tout loisir de découvrir les nombreuses étrangetés du navire : des méduses translucides, enfermées dans des boîtes emplies d'eau de mer, jettent une pâle lueur sur les visages des marins endormis ; une serre abrite un jardin hydroponique où poussent fruits et légumes en abondance ; près de la barre, un instrument complexe en mouvement perpétuel semble suivre la course des étoiles... Faenimore les reçoit dans sa cabine privée, richement décorée d'objets hétéroclites. Il débouche une bouteille de liqueur de sang-tambour pour les accueillir et les invite à s'asseoir d'une voix profonde aux accents étranges. C'est un homme de grande taille, solidement charpenté, aux traits forts accentués par son crâne rasé. Il porte une chemise de coton ample, identique à celle de son équipage, et une large boucle d'oreille en argent. À ses côtés se tient un vieil homme au port altier, habillé d'un long manteau gris. Ses cheveux blancs, encore drus, sont réunis en une longue natte cerclée de plusieurs anneaux. Ses yeux, clairs et perçants comme s'ils pouvaient voir au-delà des choses, ne laissent aucun doute sur sa grande intelligence. L'arcane du Trèfle pend à son cou... Ermelun, car c'est bien lui, étirent chaleureusement Bronnheel avant de se tourner vers les personnages. Si ces derniers ont émis quelques réserves quant à leur engagement auprès du magicien, le moment est venu de balayer leurs doutes. Ermelun doit leur apparaître comme un homme bon, bien plus concerné par la sauvegarde de Paorn que par ses intérêts personnels. Il reprend et précise le récit que leur a fait Bronnheel, insistant sur le rôle occulte joué selon lui par les arcanes dans l'histoire et la puissance incommensurable qu'elles représentent : « Quiconque se trouve en possession des arcanes ne peut les utiliser sans infléchir, à terme, le destin de ce monde. Hélas, leur pouvoir est trop grand, jamais personne ne les réunira pour de bons motifs. » Si les personnages lui

font remarquer que lui-même cherche à les réunir, il soupire et déclare : « Je me suis d'abord efforcé de tenir cachées celles que j'avais découvert. Je n'ai pas la prétention d'être à l'abri de mes propres ambitions. Il nous faut les trouver et les soustraire à ce monde d'une manière ou d'une autre. » Une fois les personnages convaincus, Ermelun les entretient des événements qui l'ont amenés à quitter Cansteborgh : « L'arcane de la Faux se trouve actuellement dissimulée au cœur du désert des Mille couleurs, dans les ruines d'une antique cité. Je me suis allié, il y a plusieurs années déjà, à la tribu yinhanthi qui vit sur ce territoire et je l'ai chargée d'en surveiller l'accès. Or, j'ai reçu il y a quelques semaines un message pour le moins alarmant de Yoonkeen, mon agent à Oljad. J'ai n'ai pu reprendre contact avec lui depuis lors, mais il semble que quelque chose de terrible se prépare dans le désert, et je crains que ce ne soit en rapport avec l'arcane. Le capitaine Araken et moi-même partons dès demain pour l'Althusia. Je vous demande de m'accompagner jusqu'à la capitale, car le capitaine et son équipage ne s'aventurent jamais à l'intérieur des terres. »

Voiles noires à l'horizon !

Malheureusement pour Ermelun et Faenimore, le *Coureur azuréen* n'a pas seulement retenu l'attention de passants innocents dans le port d'Olméria. Un espion du sanguinaire pirate Bog le Tempesteux, celui-là même à qui les deux hommes ont dérobé l'arcane du Trèfle, a appris la destination du navire et s'est empressé d'avertir ses complices. Bog, qui n'a toujours pas digéré d'avoir été abordé et volé par un navire majestueux, pense enfin tenir sa revanche. Le *Coureur azuréen* lève l'ancre dès l'aube et quitte rapidement le port. Les personnages peuvent

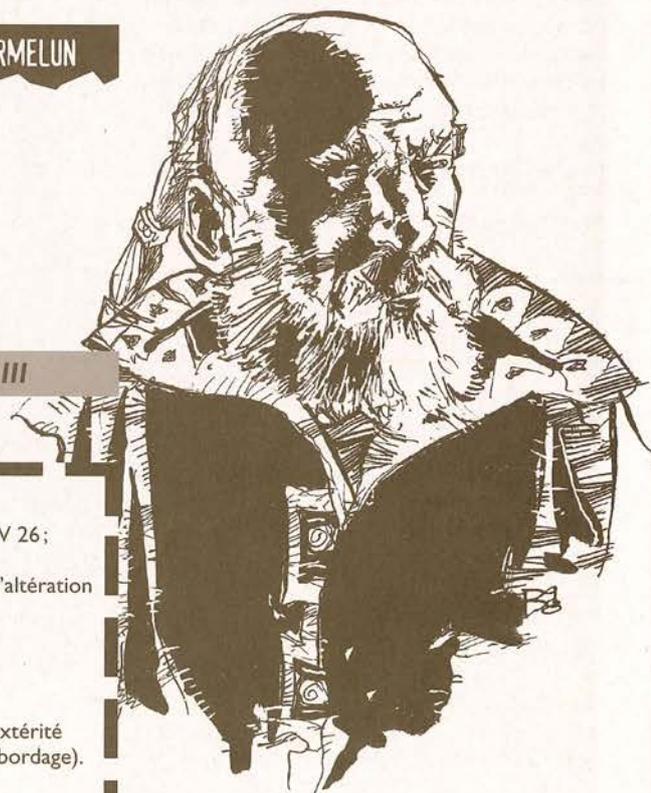
admirer l'agilité des marins qui, suspendus cinquante mètres au-dessus des flots, ajustent en un tournemain la longueur des cordages des cerfs-volants. Le navire mérite bien son nom. Il vole davantage qu'il ne flotte et file bientôt sur la mer à une vitesse incroyable. Chaque matin, Ermelun entretient un vent magique qui accroît encore sa vitesse. Faenimore leur annonce, non sans fierté, qu'ils atteindront les côtes de l'Althusia dans deux semaines.

Une semaine après son départ d'Olméria, le navire s'engage dans la passe de la Lauria. Presque aussitôt, un navire aux flancs effilés comme la lame d'un couteau, aux voiles noires et triangulaires, apparaît derrière eux et les prend en chasse. La navigation, délicate dans cette partie de la passe, oblige Faenimore à réduire son allure. Pour autant, leur poursuivant ne gagne pas un pouce sur eux. La poursuite dure tout l'après-midi. Au sortir de la passe, un deuxième navire fait son apparition. Plus massif que le premier et armé d'imposantes balistes, il se positionne pour couper la route du *Coureur azuréen*. Les personnages distinguent déjà les mines sinistres de dizaines de pirates agrippés au bastingage. En une manœuvre audacieuse, Faenimore tente de l'éviter mais perd de la vitesse. Le plus petit des deux navires pirates le rejoint bientôt et lance l'abordage. Une quinzaine de pirates parviennent à se hisser à bord. L'équipage du *Coureur azuréen* possède à peu près autant d'hommes, tous bons combattants. Dès le début de la mêlée, le second navire lance d'énormes grappins à l'aide de ses balistes et prend le catamaran au piège. Il faut que les personnages tranchent à coups de hache les cordages qui retiennent le navire sous peine de voir cinquante autres pirates monter à l'abordage. Une fois le dernier pirate jeté par-dessus bord, ils peuvent apprécier le spectacle d'un Bog le Tempesteux furieux et vociférant depuis la proue de son navire...



FAENIMORE

ERMELUN



LES PNJ DE L'ACTE III

Pour AD&D

► Ermelun

Magicien niv. 7 ; AL NB ; CA 10 ; PV 26 ;

Dégâts 1-4 (dague).

Sorts : à votre discrétion (sphère d'altération essentiellement).

► Les pirates de la passe de la Lauria

Guerrier niv.3 ; AL CN ; CA 8 (Dextérité 16) ; PV 14 ; Dégâts 1-6 (hache d'abordage).

Acte IV

SOUS LE SOLEIL D'ALTHUSIA

Débarquement

Le reste du voyage s'effectue a priori sans autre incident. Comme prévu, Faenimore débarque ses passagers dans la petite ville de Keemyeb, en bordure du Pays Noir. Il promet de repasser les prendre si besoin est (il dispose du même tambourin que Bronnheel). Très pressé, Ermelun part immédiatement en quête d'un moyen de transport rapide, tandis que les personnages peuvent faire un peu de tourisme. Dans l'après-midi, le magicien revient et leur annonce qu'ils peuvent embarquer dès demain à bord d'un voilier à destination d'Oljad. Le fleuve Linamaz semble particulièrement paisible en comparaison des furieux torrents du Salthar et incite à l'oisiveté. Ses berges verdoyantes sont sans doute très éloignées de l'image que les personnages se faisaient de l'Althusia. Il suffit pourtant de s'enfoncer de quelques kilomètres à l'intérieur des terres pour découvrir les déserts du pays k'neth ou yinhanthi. À deux jours d'Oljad, une brusque crue fait s'échouer le voilier dans la vase. Les voyageurs n'ont plus qu'à rejoindre la capitale à pied, appréciant au passage les routes dallées qui relient les cités althusiennes. Enfin, Oljad leur apparaît dans toute sa splendeur... mais les pieds dans l'eau. La récente crue a inondé quelques rues et fait s'écrouler plusieurs demeures abandonnées du quartier de Nadhula. Le Linamaz charrie une multitude de débris, ce qui ne facilite pas le travail des mariners.

Le cauchemar de Yeenkoon

Yeenkoon, l'agent d'Ermelun, habite une petite maison sans prétention mais bien tenue dans le quartier de Shambalha. Il y vit en compagnie de sa femme et de ses trois enfants. «Yeenkoon vient du désert. Il appartient aux Chercheurs de Larmes, la tribu yinhanthi dont je vous ai parlé tantôt. Comme beaucoup d'autres, il possède quelques dons de prescience», explique le Majistrade alors qu'ils se fraient un chemin parmi la foule dense du quartier. Arrivés sur place, les personnages découvrent une demeure modeste où règne un grand désordre, apparemment vide de toute présence humaine. Après quelques recherches, ils découvrent finalement Yeenkoon, recroquevillé dans un coin de la cave, visiblement épuisé. Il marmonne des paroles incompréhensibles que leur traduit Ermelun : «Il dit ne pas devoir dormir, car s'il dort, il rêvera...» Depuis plus d'un mois, Yeen-

koon fait d'atroces cauchemars où des guerriers sans nombre, armés de longues faucilles, pourchassent sa famille et sa tribu à travers le désert. Absolument terrifié, il est persuadé du caractère prémonitoire de ses rêves. Aucun membre de sa tribu n'est venu lui rendre visite depuis que ses cauchemars ont commencé et il a envoyé sa femme et ses enfants trouver refuge auprès d'amis à Soodia.

Les Chercheurs de Larmes

Les personnages ont donc à vérifier si les rêves de Yeenkoon ont un rapport quelconque avec l'arcane de la Faux. Ermelun, très soucieux de la santé de son ami, leur laisse le soin d'organiser l'expédition. S'ils ne veulent pas se perdre et succomber aux périls du désert, les personnages ont tout intérêt à se dénicher un guide compétent qui se chargera de rassembler les montures et le matériel nécessaires. Si ils lui en font la demande, Yeenkoon accepte de les accompagner. Le départ est donné dès que possible. Le voyage est particulièrement monotone, seulement égayé par le chatoiement des couleurs du désert et les haltes dans de merveilleuses oasis. Après une semaine, ils parviennent finalement au seuil du désert des Larmes, une étendue de sable bleu contenue dans une immense cuvette rocheuse. Cette partie du désert doit son nom aux minuscules gemmes, à peine plus grosses qu'un pépin de raisin, qu'on y découvre parfois. Ces pierres précieuses sont censées être les larmes des divinités du troisième cercle, et les devins yinhanthis affirment lire l'avenir dans leurs défauts : «Quand les dieux pleureront des larmes sans défaut, le monde aura atteint sa perfection et l'avenir n'aura plus lieu d'être.»

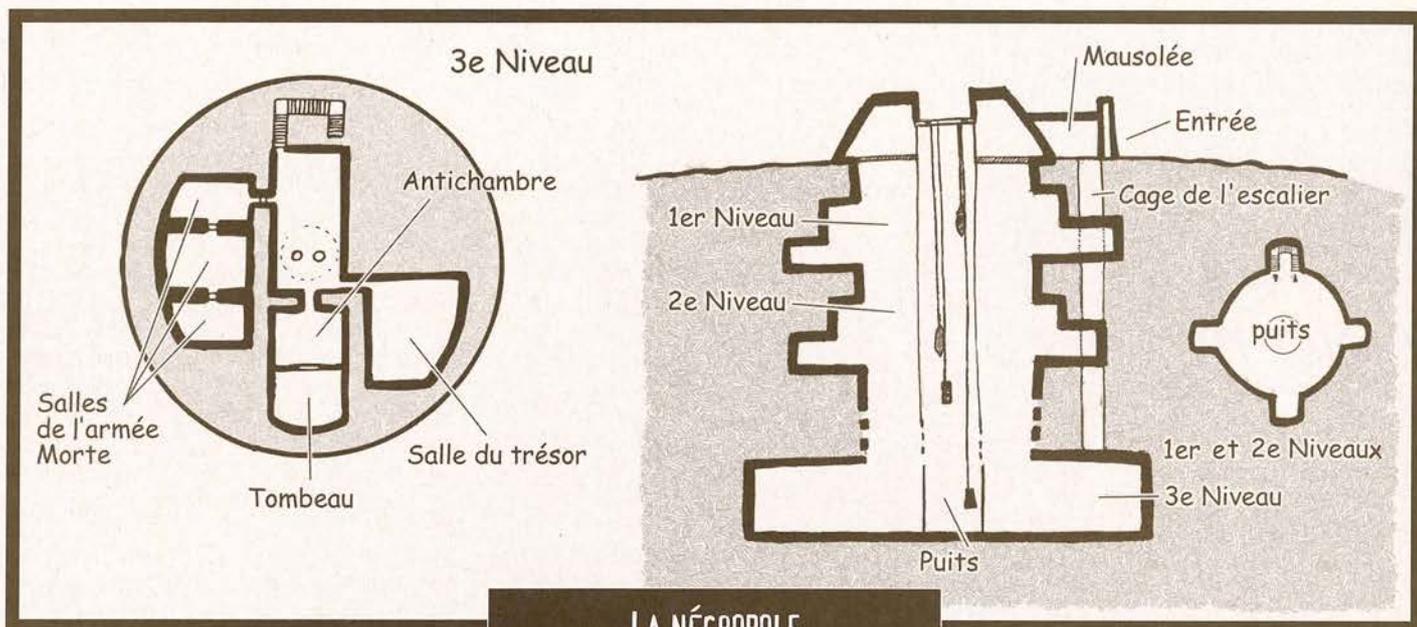
Il ne faut pas longtemps aux personnages pour découvrir le campement des Chercheurs de

Larmes, installé dans une oasis en bordure de la cuvette. Il est constitué de tentes multicolores, décorées de riches tapis, de coussins moelleux et de narguilés exhalant d'étranges senteurs. Tous les membres de la tribu semblent effrayés. L'expédition est accueillie avec crainte, du moins tant qu'Ermelun ou Yeenkoon ne se font pas connaître. K'sephet, le chef, s'en excuse et offre aux personnages de partager sa tente pour la nuit. Il leur explique que depuis une lune, toutes les larmes récoltées dans le désert sont noires et illisibles. Un devin est devenu brusquement aveugle et plusieurs autres membres de la tribu ont fait des rêves similaires à ceux de Yeenkoon. Si les personnages lui demandent si quelqu'un s'est approché du lieu où est dissimulée l'arcane de la Faux, il répond avoir vu un étranger marcher seul dans le désert, il y a environ un mois : «Il était pâle et vêtu de noir, mais nul mortel ne peut trouver la nécropole à l'exception des Chercheurs de Larmes... Il est probablement mort.» S'ils s'inquiètent d'autres événements inhabituels survenus à cette même époque, K'sephet se trouble et déclare que le cimetière de la tribu, situé à quelques lieues de là sur un plateau rocheux, a été profané une nuit après qu'il ait vu l'étranger : «Plusieurs corps ont été emportés, mais il s'agissait probablement de l'œuvre de charognards...»

Si les personnages lui font remarquer que tous ces incidents mis bout à bout dessinent une image plutôt inquiétante et demandent pourquoi les Chercheurs de Larmes n'ont rien fait, ils s'attirent une réponse du style «C'est vous que les dieux ont réservé pour cette tâche».

Ermelun hoche la tête et demande gravement à K'sephet de les accompagner à la nécropole dès le lendemain : «Il ne fait aucun doute à présent que quelqu'un s'est introduit dans la nécropole. Ce sont les cauchemars des morts qui hantent les songes des Chercheurs de Larmes. Il nous faut agir vite!»





LA NÉCROPOLE DU DÉSERT DES LARMES

La nécropole du désert des Larmes

Un peu d'histoire

Avant que les personnages ne s'enfoncent plus avant dans le désert des Larmes, Ermelun leur raconte la légende yinhanthi qu'il consulta un jour dans une bibliothèque minable de Tsovanie, et qui lui permit de retrouver la trace de l'arcane de la Faux : « Ceci est l'histoire de la Faux telle que j'ai pu la reconstituer. Quand les tarologues furent chassés du Premier Empire, l'un d'entre eux parvint à s'enfuir en emportant la Faux, la plus sombre et la plus imprévisible des six arcanes. Il se réfugia au cœur d'un désert aux marches de l'empire. En quelques années, il rassembla et unifia autour de lui les quelques tribus nomades qui vivaient là. Il leur fit construire une cité de sable, insensible au vent et soutenue par les seuls pouvoirs de l'arcane. Au cœur de cette ville éphémère, il fit creuser une immense nécropole où les habitants de la cité durent déposer leurs morts. L'ambition du tarologue était de lever un jour une terrifiante armée de mort-vivants et de marcher à sa tête sur la capitale du Premier Empire. Ce fut une civilisation terrible, où les morts marchaient parmi les vivants et leur imposaient parfois leur volonté. Ironie du sort, la mort rattrapa le roi-nécromant avant qu'il ne puisse mettre son funeste projet à exécution. On l'enterra avec l'arcane au plus profond de la nécropole. Privée du pouvoir de l'artefact, la ville des sables fut détruite par le vent une nuit de tempête, ensevelissant sans distinction morts et vivants. Seul subsista le tombeau de son fondateur... C'est en ce lieu sinistre que nous nous rendons dès demain... Bonne nuit! »

Ce qui se passe

À force de persévérance, Corulkhan a lui aussi fini par découvrir l'emplacement de l'arcane de la Faux. Il y a un mois, il s'est rendu jusqu'au désert des Larmes accompagné d'un guide yinhanthi (qu'il a assassiné et transformé en un serviteur docile peu après). Il s'est également assuré la

coopération de plusieurs des Chercheurs de Larmes défunts. À l'aide de la nécromancie, il s'est ainsi fait guider jusqu'à l'antique nécropole où repose l'artefact qu'il convoite. Malheureusement pour lui, depuis un mois qu'il y séjourne, ses tentatives pour ouvrir le tombeau du roi-nécromant sont restées vaines. La chance ne va pas tarder à lui sourire...

La nécropole

À la suite de K'sephet, les personnages, toujours accompagnés d'Ermelun et de Bronnheel, pénètrent au cœur du désert des Larmes. Nulle végétation ne pousse ici et seuls des scorpions de toutes tailles parviennent à y survivre. Les personnages progressent avec une lenteur désespérante tant la chaleur est accablante. À plusieurs reprises, les plus attentifs d'entre eux aperçoivent fugitivement la silhouette d'une ville sur l'horizon. Interrogé, K'sephet les avertit : « Ce ne sont que des reflets du passé! Méfiez-vous-en, ce sont de mauvais présages. » Bientôt, au détour d'une dune, une construction titanessque apparaît devant la petite troupe : un cône de sable bleu, parfaitement lisse et régulier, au sommet tronqué et percé d'un large puits. Le vent, particulièrement violent en cette fin de journée, soulève tout autour des nuages azurés mais semble incapable d'arracher le moindre grain du monument. Sur son flanc, tourné vers l'ouest, une longue construction pareille à un mausolée s'avance sur une vingtaine de mètres et donne accès à l'intérieur de la nécropole. K'sephet refuse d'aller plus loin.

● **Le mausolée** est sculpté de milliers de crânes sur toute sa surface. Au toucher, le sable dont il est constitué ressemble à une pierre longuement polie d'où se dégage une douce chaleur. L'édifice donne pourtant une effrayante sensation de fragilité, particulièrement lorsqu'on s'avance sous sa voûte. Une porte à deux battants, faite de sable elle aussi, s'ouvre en crissant à l'approche des

personnages. En s'avancant, l'impression de pénétrer un lieu mort, immuable, est presque insupportable. L'intérieur est plus sobre. Seules les colonnes sont gravées de squelettes et de crânes grimaçants. Des bas-reliefs représentent ce que devait être la vie dans la cité des sables. Des squelettes marchent dans les rues, siègent aux conseils, épousent des vivants... Au milieu de l'édifice, un escalier étroit descend vers les niveaux inférieurs. À l'autre bout du mausolée, une seconde porte donne accès au puits que les personnages ont aperçu de l'extérieur. Large d'une vingtaine de mètres, il s'enfonce dans le sable à une profondeur insondable. Un objet jeté dans l'ouverture béante ne renvoie aucun écho. En se penchant dangereusement, il est possible d'apercevoir le premier niveau de la nécropole, une cinquantaine de mètres en contrebas. Deux minces passerelles s'avancent au-dessus du vide et donnent normalement accès à deux nacelles permettant d'accéder rapidement au fond du puits. Pour l'heure, Corulkhan a fait descendre les deux et il n'y a aucun moyen de les faire remonter depuis la surface. Seules sont visibles, suspendus à une arche, deux lourdes chaînes et leurs contrepoids de sable.

● **L'escalier** apparaît donc comme le seul moyen de descendre dans la nécropole. Il est pratiquement impossible de faire s'y croiser deux hommes tant il est étroit (demandez aux joueurs de préciser l'ordre de marche des personnages, histoire de les inquiéter un peu).

● L'escalier débouche dans une des quatre **alcôves** du premier niveau de la nécropole. Une demi-douzaine de harpies nichent sur les pyramides d'ossements soigneusement disposées autour du puits et désormais souillées de leurs excréments. L'odeur est pestilentielle et les créatures attaquent aussitôt qu'elles aperçoivent les personnages (s'ils arrivent pendant la nuit, elles sont absentes). Elles tentent de les agripper de leurs serres puissantes et de les précipiter dans le vide. S'ils parviennent à fuir, les harpies ne les poursuivront pas plus bas que le premier niveau. Les trois autres alcôves contiennent différents objets destinés aux défunts : des vêtements dans le premier, des armes dans le deuxième et des objets de

valeur dans le troisième. Il y a là de quoi s'enrichir considérablement (à votre discrétion, mais prenez bien soin de noter tout ce que les personnages emportent... dans le tas, il y a certainement quelques artefacts maudits). Rien ne semble avoir été affecté par le passage du temps.

● La topographie du **deuxième niveau** est strictement identique à celle du premier, mais la décoration diffère. Ici, des centaines de sarcophages ont été dressés en cercles concentriques autour du puits. Les alcôves contiennent les mêmes objets que précédemment, mais sont de meilleure facture.

● Le **troisième niveau** se trouve enfoui très profondément sous terre. Depuis le niveau supérieur, il faut une demi-heure pour l'atteindre. Ici, le sable bleu du désert disparaît au profit d'une roche granitique noire et luisante. Les personnages parviennent dans une pièce de très grandes dimensions, éclairée par le puits quand le soleil est proche de son zénith, plongée dans l'obscurité dans le cas contraire. Les deux nacelles se balancent mollement au bout de leurs chaînes. Deux hommes à l'allure étrange, un vieil homme et un adolescent, habillés comme des Yinhanthis, se tiennent à leurs côtés. Ils sont armés d'énormes haches prises probablement dans les alcôves du premier et du deuxième niveau. Nulle lueur ne se reflète plus dans leurs yeux morts... Les zombies n'attaquent pas tant que les personnages ne tentent pas de monter dans les nacelles. En s'approchant, on peut en apercevoir deux autres qui gardent l'imposante porte au fond de la salle menant à l'antichambre du tombeau. Des murmures incantatoires leurs parviennent bientôt...

● La **salle de l'armée morte** est divisée en trois sections. Chaque pièce contient une centaine de guerriers momifiés. Chacun d'eux tient deux lourdes faucilles de guerre croisées sur sa poitrine. Ils sont soigneusement embaumés, à l'exception du bas de leur visage, qui exhibe désormais une mâchoire nue en un rictus terrifiant.

● La **salle du trésor** est telle qu'on peut l'espérer, c'est-à-dire emplie du sol au plafond d'incroyables richesses, parmi lesquelles les plus aisément transportables sont des larmes du désert de la taille d'un poing...

● Au moment précis où les personnages pénètrent dans l'**antichambre**, les lourdes portes de granit du tombeau s'ouvrent dans un fracas assourdissant. Corulkhan vient de découvrir le mot de pouvoir qui brise le verrou magique apposé sur les vantaux. Ermelun pousse une exclamation en reconnaissant celui qu'il croyait être un inoffensif enchanteur du temps où ils vivaient ensemble sur l'île de Gonn. Avec un cri de rage et

de triomphe, le nécromant se précipite à l'intérieur tandis que ses deux derniers zombies, qui n'ont plus guère que quelques lambeaux de chairs accrochés sur leurs os, s'avancent en geignant vers les personnages. Le temps qu'ils s'en débarrassent, Corulkhan renverse la dalle qui scelle le sarcophage et s'empare de l'arcane de la Faux. Immédiatement, la terre tremble tandis que se déchaîne la magie de l'artefact. Des nuages de sable commencent à tomber du puits, comme si la nécropole était sur le point de s'effondrer. Dans la salle de l'armée morte, sur une simple injonction de Corulkhan, les guerriers empoignent leurs faucilles et quittent lentement leurs places...

Les personnages n'ont que le temps de se précipiter vers la sortie tandis que retentit le rire du nécromant. À peine ont-ils refermé la grille de leur nacelle que plusieurs guerriers fondent sur eux et tentent de les frapper à travers les barreaux. Ermelun, bousculé dans la précipitation, blêmit soudain. Il étreint l'arcane qu'il porte autour du cou et s'écroule lourdement, une faucille plantée dans le dos... Enfin, la nacelle est arrachée du sol par son contrepoids, alourdi magiquement cent cinquante mètres plus haut. Plusieurs guerriers sont parvenus à s'accrocher, et il faut trancher leurs membres durs comme du bois pour leur faire lâcher prise. La nécropole semble s'être stabilisée et ne menace plus de s'effondrer. Arrivé à la surface, il faut encore transporter un Ermelun gravement blessé et quitter les lieux au plus vite. En contrebas résonne déjà le pas lourd et régulier des guerriers qui empruntent l'escalier. Le retour jusqu'au campement des Chercheurs de Larmes est un véritable calvaire. Le froid est terrible et Ermelun semble sur le point de succomber à sa blessure. Si le cœur vous en dit, et si les personnages ne sont pas trop mal en point, vous pouvez lancer à leur poursuite quelques-uns des guerriers momifiés. Ces derniers sont infiniment plus vifs et vicieux que des zombies ordinaires, et d'une résistance à toute épreuve. À l'aube, parvenus au sommet de la cuvette, les personnages aperçoivent un épais nuage de sable bleu qui s'élève au milieu du désert. Corulkhan et l'arcane viennent probablement de quitter la nécropole... En fait, le nécromant vient d'ensevelir sciemment l'armée morte au fond du puits. Il est désormais en mesure de lever une petite armée où qu'il se rende et ne conserve avec lui qu'une vingtaine de guerriers pour l'escorter jusqu'aux limites du désert. Si le cœur vous en dit, il en envoie quelques autres pour s'occuper d'Ermelun et des personnages...

fois, il est hors de question qu'il quitte la tente mise à sa disposition avant plusieurs semaines, aussi fait-il venir les personnages auprès de lui. Il leur explique dans quelles circonstances il rencontra jadis Corulkhan et comment celui-ci montra un vif intérêt pour ses recherches sur les arcanes. « J'ignore quelles sont ses motivations, mais il faut à toute force l'empêcher d'utiliser encore l'arcane. Je pressens qu'il s'en emparé dans un but bien précis... Je... je crois me souvenir qu'il m'a parlé une fois de son épouse, morte peu de temps après leur mariage... Il y avait une telle tristesse dans ces yeux, je ne l'avais jamais vu ainsi auparavant... Je ne puis croire qu'il ait joué la comédie ce jour-là! Non, c'est sans doute cela, il veut la ramerne d'entre les morts!»

Plusieurs solutions s'offrent aux personnages pour rejoindre à temps Corulkhan et empêcher l'irréparable.

● S'ils tentent de le suivre, Corulkhan conserve toujours au moins une journée d'avance sur eux. À Oljad, il prend place dans un voilier fluvial qui l'emmène jusqu'à Loodyeb. De là, il monte à bord d'un des rares navires tsovranien qui osent braver les pirates de Neisseisk pour rejoindre Novzargrad. Si les personnages sont particulièrement rapides et mènent rondement leur enquête à chaque étape du nécromant, ils peuvent espérer ne pas perdre plus d'une ou deux journées sur lui. Arrivés à Novzargrad, ils apprennent qu'un étranger sinistre a loué les services d'un guide pour qu'il l'emmène dans les terres du Grand Nord, en un lieu appelé le Chemin des Morts. S'il s'aperçoit qu'il est suivi, Corulkhan ne se prive pas de laisser quelques « sentinelles » derrière lui (un bon moyen de ne pas perdre sa piste, pour autant que les personnages en rattrapent).

● Si les personnages ont emporté avec eux une larme du désert trouvée dans la nécropole, ils peuvent requérir les services d'un devin pour qu'il leur indique où se rend le nécromant. On leur conseille de consulter Aefren'th l'Ascète, qui vit dans le quartier de Tabaha, à l'ombre de l'Archipel céleste. S'ils ne parviennent pas à franchir le barrage de ses nombreux serviteurs, il faudra plusieurs jours avant que le devin accepte de les recevoir. Pour prix de son augure, Aefren'th exige la gemme. Cette dernière a séjourné si longtemps auprès de la Faux que le devin n'a guère de mal à localiser son porteur : « L'homme que vous recherchez a emprunté depuis trop longtemps une route funeste. Son avenir se décidera au seuil du Chemin des Morts, dans les terres glacées du Nord. » Si les personnages ont pris beaucoup de retard sur Corulkhan, et puisqu'ils se trouvent dans le quartier de l'Archipel céleste, suggérez-leur de se renseigner sur les destinations des quelques fabuleux vaisseaux accostés au quai des Étoiles.

● Si les joueurs se montrent particulièrement indolents et n'envisagent aucune solution pour retrouver Corulkhan, Ermelun se souvient quelques jours plus tard que le nécromant lui a parlé un jour d'une vieille légende tsovranienne...

Avant qu'ils ne partent, Ermelun confie aux personnages l'arcane du Trèfle : « Au moment voulu, elle vous protégera des maléfica de Corulkhan et affaiblira les pouvoirs de la Faux. Fassent les dieux de Paorn que vous réussissiez, et n'oubliez pas : les arcanes doivent quitter ce monde!»

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour AD&D

▶ Les harpies

AL CM; CA 7; DV 3; PV 20; 3 attaques, Dégâts 1-3/1-3/1-6.

▶ Les guerriers de la nécropole

AL CM; CA 5; DV 3; PV 24; 2 attaques; Dégâts 2-8/2-8 (faucilles).

Acte V

À LA POURSUITE DE CORULKHAN

La situation

Ermelun est gravement blessé, mais devrait survivre grâce aux bons soins de ses hôtes. Toute-

Olivier Bos

illustration : Bernard Bittler

plan : Cyrille Daujean

Novzargrad

Plus qu'aucune autre capitale, Novzargrad désorienté le visiteur. Il n'est pas un jour sans qu'une rue ne soit bloquée par de nouveaux échafaudages ou qu'une voie nouvelle ne soit ouverte entre deux bâtiments enfin achevés. Depuis l'Ire, les chantiers ont très nettement progressé en de nombreux endroits, mais beaucoup reste à accomplir. Sur le marché, qui change de place chaque semaine, aventuriers-marchands et nomades sont autant de guides ou d'employeurs potentiels pour qui veut s'aventurer dans le Grand Nord. On y trouve également l'équipement indispensable à un périple vers les Géants de Givre : skis, raquettes et chaudes fourrures. S'ils lisent le tsovanien, les personnages peuvent également profiter de leur passage dans la capitale pour se renseigner sur le Chemin des Morts dans une des nombreuses bibliothèques de la ville. Quelques heures de recherches suffisent à dénombrer une dizaine d'entrées dans divers carnets de route et biographies. Une carte, hâtivement dessinée sur un bout de parchemin, indique qu'il se trouve à plusieurs jours de marche à l'ouest du lac Artweiler, loin au nord.

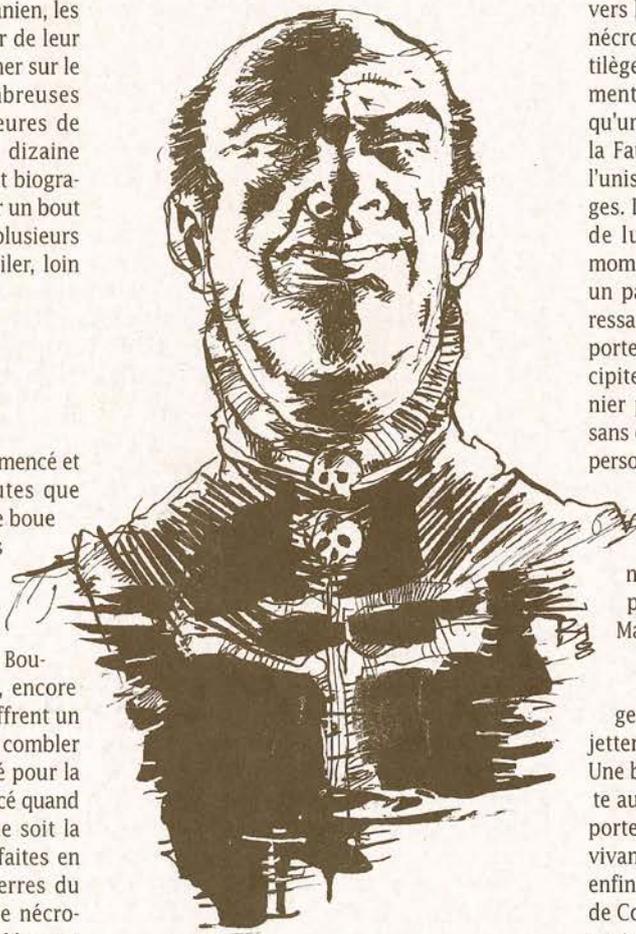
Voyage vers le Grand Nord

Dans les Nouvelles Terres, le dégel a commencé et rend difficilement praticables les routes que devront emprunter les personnages. Une boue gelée colle aux bottes et embourbe les chariots. Ils peuvent éviter un voyage pénible en attendant qu'un navire en partance pour le nord les conduise à travers la mer de Skim jusqu'à la ville de Bouroutch : les fjords des Portes de Glace, encore encombrés d'icebergs en cette saison, offrent un spectacle sans pareil. C'est l'occasion de combler leur retard sur Corulkhan, qui lui a opté pour la voie terrestre (aucun navire n'était annoncé quand il a débarqué à Novzargrad). Quelle que soit la solution retenue par les personnages, faites en sorte qu'ils ne parviennent dans les terres du Grand Nord que peu de temps après le nécromant. Ce dernier, arrivé au Chemin des Morts, a besoin de plusieurs jours pour préparer son sortilège et ouvrir la porte qui doit lui permettre de retrouver sa femme.

Le Grand Nord est une étendue vide et désolée, entièrement recouverte de neige en cette période de l'année. Les personnages progressent de refuge en refuge, bravant un vent glacial qui leur fait regretter le climat du Salthar. À plusieurs reprises, ils croisent des trappeurs venus relever leurs pièges, stupéfaits de découvrir des voyageurs dans cette partie du monde. Si leur voyage en mer leur a donné trop d'avance par rapport à Corulkhan, ils rencontrent peu de temps après avoir quitté Bouroutch une petite troupe de soldats irréguliers qui leur annonce qu'un clan orque vient de descendre des montagnes. Il est très imprudent de continuer seul et les militaires leur conseillent de faire un large détour (à moins que les personnages ne souhaitent les accompagner).

Le Chemin des Morts

Enfin, les personnages parviennent sur la berge occidentale du lac d'Artweiler, tout entier pris par les glaces. Depuis les contreforts montagneux où ils se sont dissimulés, ils constatent avec dépit que Corulkhan les a encore une fois précédés : une petite armée de mort-vivants, forte d'une trentaine de soldats, campe à proximité de deux alignements parallèles de pierres levées titaniques. Les mégalithes s'éloignent en direction des



CORULKHAN

LES PNJ DE L'ACTE V

Pour AD&D

► Corulkhan

Magicien niv.7 ; AL CN ; CA 9 ; PV 22 ; dégâts 1-4 (dague).

Sorts : puisez généreusement dans la sphère de nécromancie.

► Les zombies

AL N ; CA 8 ; DV 2 ; PV 16 ; Dégâts 1-8.

Géants de Givre avant de se perdre dans une brume épaisse et surnaturelle. Les zombies, habillés de fourrures pourrissantes et armés d'un arsenal hétéroclite, montent une garde vigilante. Quelques-uns sont dressés sur les cadavres putréfiés de chevaux. Corulkhan n'est visible nulle part, mais une mince colonne de fumée s'échappe d'une tente au milieu du campement.

Tenter quelque chose dès maintenant serait une erreur grossière. Les personnages vont probablement attendre la nuit pour se glisser jusqu'à la tente du nécromant. À la nuit tombée, une dizaine de feux follets s'allument aux limites du campement, projetant une clarté blafarde sur les environs. Corulkhan sort de sa tente et se dirige lentement vers l'extrémité sud du Chemin des Morts. Là, le nécromant entame la dernière phase de son sortilège. La brume à l'extrémité nord des alignements s'anime de lueurs fantomatiques tandis qu'une rumeur sourde monte du sol. L'arcane de la Faux palpite sur la poitrine du nécromant à l'unisson de ceux en possession des personnages. Les zombies semblent fascinés par le ballet de lumière qui se joue devant eux. C'est le moment ou jamais d'agir ! Il faut d'abord se frayer un passage au milieu des mort-vivants, qui se ressaisissent rapidement et lèvent leurs armes. Le porteur de l'arcane du Trèfle peut ensuite se précipiter vers Corulkhan et le combattre. Ce dernier pointe sur lui un Doigt de mort qui reste sans effet grâce au pouvoir de l'arcane. Tout autre personnage qui s'avance vers Corulkhan doit réussir un Jet de protection contre la magie ou périr instantanément.

Quand enfin le personnage vient à bout du nécromant et lui arrache la Faux, la toute-puissance de l'arcane, libérée de la volonté du Majistride, se déverse et déchire la dernière barrière qui sépare Paorn du royaume des morts. Il faut alors que les personnages se souviennent des paroles d'Ermelun et jettent ensemble les arcanes en leur possession. Une bourrasque d'une violence inouïe les projette aussitôt au sol. Dans un bruit de tonnerre, la porte aspire artefacts, cadavres et zombies survivants. Quand le Chemin des Morts se referme enfin, il ne reste plus rien alentour des maudits de Corulkhan. Mais ceux des personnages qui se sont émus de son malheur croiront l'avoir entendu murmurer un prénom avant qu'il ne disparaisse : « Aïla ». Bien sûr, il n'est pas dit que tout se passe aussi bien, et il est possible que les PJ fassent des pieds et des mains pour conserver les arcanes. Dans ce cas, Ermelun les récupérera et les détruira lui-même...

Conclusion

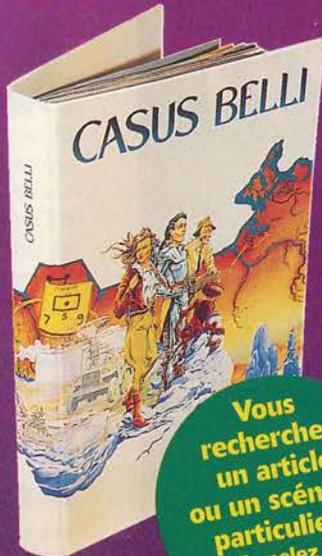
L'histoire, bien sûr, n'est pas terminée. Il reste encore deux arcanes sur les Terres très anciennes. La première, l'Étoile, l'arcane de la divination, est perdue on ne sait où. La seconde, le Cœur, l'arcane de la manipulation, est aux mains d'un bailli dévoré d'ambition. Quant aux personnages, guidés par Ermelun s'ils le souhaitent, ils auront sans doute bien d'autres occasions de préserver le fragile équilibre du Nouvel Âge qui s'ouvre pour Paorn.

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 116.



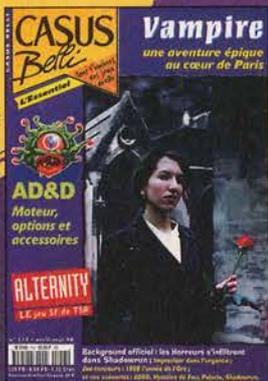
Vous recherchez un article ou un scénario particulier? Appelez le 01 46 48 19 45



111 - Trinity (Æon); Demonworld (figu). Pdf: Elékase; 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 - Histoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. Pdf: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicek; partie des projets de TSR. Adj: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).



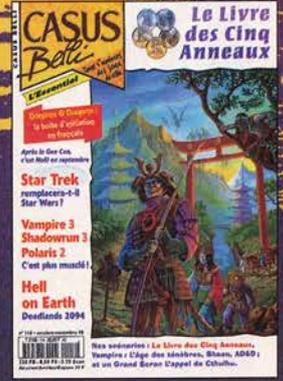
113. Alternity; Kindred of the East. Pdf: les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). Adj: L'improvisation de crise. Shadowhunt, un background pour Shadowrun. Sc: Shadowrun, Histoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).



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 JdR (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'Antienne République (Star Wars); Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG? Sc: Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (GE).



116. Le Livre des Cinq Anneaux; Introduction à AD&D (pour les débutants); Polaris 2; Vampire: The Masquerade 3; Star Trek: The Next Generation; Hell on Earth; Shadowrun (v.o.) 3. La quête de l'Orzhizhina (III). Adj: Faites vous-même votre ville médiévale; Valets, domestiques et autres maîtres du monde. Sc: AD&D; Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.

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 117

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 5 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour AD&D, INSI/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour Shadowrun, Réve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, 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, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D, 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, INSI/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrinthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE.** Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II).** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.** Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC,** le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (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 J; 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: Danz et Enigma. **HS 22 - SCÉNARIOS.** Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Histoire de fou, BaSIC (à rouletter), Shadowrun; L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster). **HS 23 - PAORN - le Nouvel Age.** Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC.



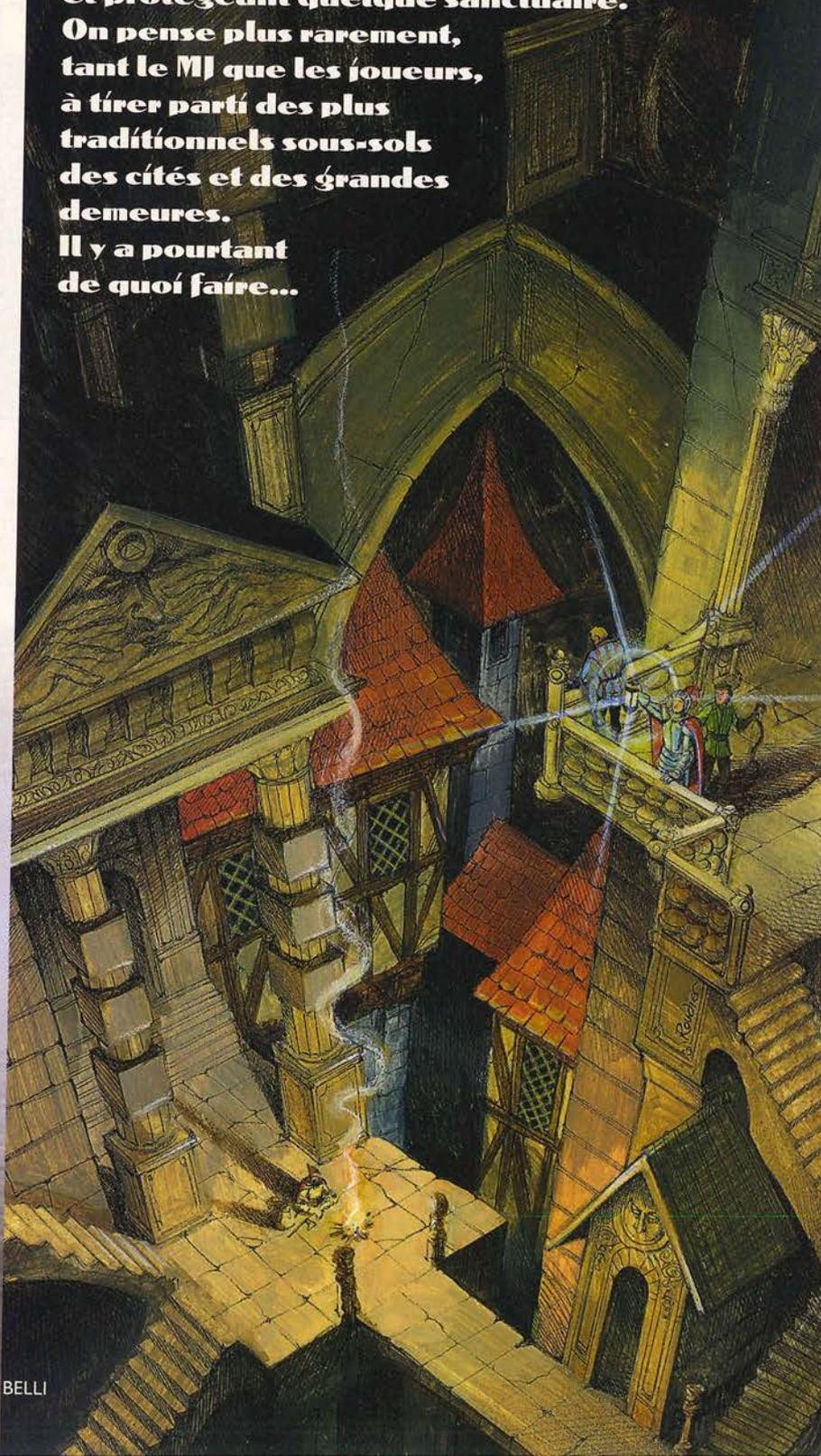
RCS PARIS B 572 134 773

Sous-sols, tunnels et souterrains

On est rarement surpris de trouver, sous un château ou un temple, un réseau de souterrains truffé de pièges et protégeant quelque sanctuaire.

On pense plus rarement, tant le MJ que les joueurs, à tirer parti des plus traditionnels sous-sols des cités et des grandes demeures.

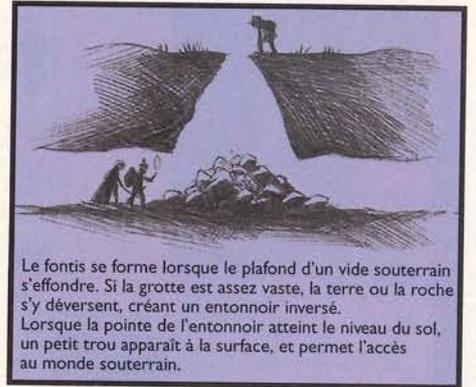
Il y a pourtant de quoi faire...



À l'origine, les Créateurs firent le souterrain de donjon, et ils virent que cela était bon. Le souterrain mesurait 3" de large, il donnait sur des pièces contenant des créatures qu'il fallait éliminer pour accéder à leur trésor. Puis le monde se peupla d'Extérieurs, de Villes, de Gens, d'Intrigues et autres Détails Réalistes. Aujourd'hui, un bon souterrain doit être cohérent avec son environnement, avec l'histoire, et en plus susciter frissons et surprise chez des rôlistes pourtant habitués à déambuler sous terre dans la vraie vie. Paré pour la descente ?

Des souterrains de basse extraction...

Les souterrains qui nous intéressent ici sont ceux des époques « anciennes » (comprises entre le méd-fan et l'invention de l'électricité), et qui doivent leur existence à la main de l'homme. Les grottes, cavernes, fontis et autres produits de la nature, n'apparaîtront que dans la mesure où on les aura détournés de leur béate innocence.



Le fontis se forme lorsque le plafond d'un vide souterrain s'effondre. Si la grotte est assez vaste, la terre ou la roche s'y déversent, créant un entonnoir inversé. Lorsque la pointe de l'entonnoir atteint le niveau du sol, un petit trou apparaît à la surface, et permet l'accès au monde souterrain.

Plus qu'une forteresse aux murs épais de trois bons mètres, capable de résister à une baliste mais qui attire l'attention, creuser le sol ou la roche fut dès l'aube des temps un bon moyen de protéger le grain des intempéries et les mangeurs de grain des pillards, tout en se fondant dans le paysage. Plus tard, en ville, lorsqu'il s'agissait d'ériger un nouveau bâtiment sur l'emplacement d'un ancien, le doter de sous-sols était un bon moyen de récupérer de l'espace sans rien changer en surface, ou d'éviter de construire en hauteur en enterrant ce qui pouvait l'être. Enfin, pour vivre heureux, vivons cachés : un bon souterrain qui dérobe les déplacements « inappropriés » aux yeux des témoins est un garant de tranquillité.

Partant de là, l'aventurier qui s'y enfonce va rencontrer des sous-sols d'origines très variées.

Secrets, oubliés ou connus ?

- L'existence des souterrains construits pour cacher quelque chose doit rester aussi secrète que possible.

- Percés par des puissants, ils sont aussi vastes et solides que nécessaire (un souterrain relierait le château de Tours à Vendôme, enfoui à plus de 30 m, permettant à deux carrosses de se croiser!). Ceux qui les creusent sont tués

à la tâche ou exilés au bout du monde.

— De tout temps, les villes ont taxé l'entrée des marchandises, justifiant alors l'effort des trafiquants et la richesse des marchands de pelles (à Paris, la taxe de l'octroi, supprimée en 1948, est à l'origine des dizaines de tunnels « amateurs » raccordés aux catacombes, entre la banlieue sud et les quartiers Denfert et Italie). Le tunnel des contrebandiers est étroit et tordu, fait à la hâte, sans grand souci de sécurité, il profite au maximum des cavités naturelles (rivières, grottes), des roches tendres, change de tracé en cas d'éboulis. Plus il est ancien, plus il est connu des diverses bandes (et des autorités)...

● Les souterrains oubliés sont une aubaine pour qui les redécouvre. Ils nécessitent un peu de ménage, mais offrent leurs services pour un effort minimum. Un particulier peut les découvrir en réaménageant sa cave, en creusant un puits. Que peut-il trouver ? Une ancienne mine ou une carrière, un vrai tunnel de fuite (si le quartier a été habité par des nobles inquiets ou des prêtres persécutés), les caves d'un artisan (il peut rester du matériel), un égout désaffecté (mais qui donne sous des bâtiments « intéressants »).

● Les souterrains « officiels » ne sont pas les plus avares en souffle d'aventure. Il peut s'agir de :

— L'entrée d'une nécropole (dans les grandes cités, comme à Alexandrie, elle s'agrandit sans cesse vers le bas). C'est un lieu public donc fréquenté.

— L'accès d'un temple volontairement enfoui (ou « redécouvert » après que le temps ait déposé des tonnes de terre), peut-être bordé d'échoppes d'objets rituels, dont certaines arrière-boutiques donnent sur des boyaux moins empruntés...

— Un canal couvert et ses accès « interdits au public », mais bien connu des marinières qui l'empruntent.

— Les sous-sols de bâtiments un peu techniques qui révèlent des cadres inattendus. Par exemple, les bas niveaux des thermes vous plongent en enfer : hautes voûtes de brique, fours ronflants, citernes, tuyauteries de métal ou d'argile, évacuation vers des égouts ou une rivière, le tout soufflant le chaud et le froid, grouillant d'employés de « chauffe » et de réparateurs... De quoi changer d'univers en descendant un escalier ! A Carthage, la partie « technique » des thermes s'étendait sous l'établissement de bains, mais aussi sous toute l'esplanade qui le bordait.

— Les mines et carrières proches d'une cité finissent par être englobées par elle lorsqu'elle s'étend. Une fois abandonnées, les mines (étroites) sont murées, tandis que les carrières (vastes) sont transformées en entrepôts, dépôts de gravats, ou habitées par les déshérités...



— Un commerçant qui possède plusieurs magasins séparés par une rue, ou de côtés opposés d'un pâté de maisons, percera des tunnels pour relier ses caves plutôt que de déplacer ses marchandises par la rue, encombrée et exposée aux intempéries.

— Les fondations. Lorsqu'un grand bâtiment ou une esplanade sont construits sur un terrain irrégulier, en pente ou instable, il faut d'abord égaliser la surface en remplissant les creux par des colonnes ou des arches de pierre, et consolider les bords par des contreforts, des murs, pour éviter le glissement de terrain. Une fois l'édifice construit, il devient le nouveau paysage, et on oublie les vides qu'il recouvre. S'ils sont vastes, ils servent de cave. De tels enchevêtrements chaotiques d'arches, colonnades de pierre et étais de bois, plates-formes et murs aux angles bizarres, peuvent s'enfoncer profondément sous une cité. Certains de ces labyrinthes restent fréquentés s'ils permettent l'accès à une source réputée, un lavoir très populaire.

Une vie d'enterré

A l'inverse des habitations de surface, dont les occupants s'acharnent à faire leur reflet ou celui de leur rang social, les sous-sols sont livrés à eux-mêmes.

● De leur origine ils tirent leur forme générale, déjà évocatrice :

— Un filon minier exploité et épuisé, une faille horizontale, large mais basse de plafond, seront oppressants, épuisants (on y progresse courbé), dangereux (un courant d'air et la flamme d'une torche, fuyant le long du plafond, peut brûler les cheveux ou les yeux de l'imprudent). Les parois aux formes incertaines sont propices aux cachettes...

— Une ancienne crypte de temple, un entrepôt, avec leurs hautes ogives, leurs colonnes espacées, leur sol dallé ou pavé, donnent (surtout s'ils sont vides) une impression d'imensité, voire d'élévation, de sérénité.

— Les cuisines en sous-sol d'une demeure seigneuriale, aux voûtes massives et basses disparaissant sous les accessoires (ingrédients, étagères, râteliers), groupées autour de plusieurs foyers assez larges pour cuire un bœuf entier et surmontés de conduits de cheminée immenses, cernées d'escaliers menant aux endroits stratégiques de la demeure : voilà un cadre où le danger est partout.

— De simples caves de maisons bourgeoises peuvent devenir des cachettes rassurantes, car impossibles à fouiller rapidement : successions de tunnels voûtés, parfois hauts, parfois bas, reliés par des couloirs, fractionnés en « pièces » par des cloisons de brique ou de bois (charbon, vin en bouteilles, amphores ou tonneaux, patates, outils, meubles, matériaux de construction, armes obsolètes...).

— Dans la série « travail d'amateur », encore plus étroit et dangereux que celui des contrebandiers, on profitera parfois du tunnel creusé par des prisonniers évadés d'une cellule.

— Des sous-sols aux origines plus frappantes encore parlent d'eux-mêmes : anciennes geôles (petites cellules gravées de graffitis, salle de garde tachée de vin ou de sang), culs-de-basse-fosse et oubliettes (dans les châteaux), salle d'isolation d'un asile d'aliénés (porte épaisse, fauteuil garni de sangles épaisses striées de traces d'ongle et de dents).

● De leurs « grandes périodes », les caves gardent des traces que nul ne se préoccupe d'effacer.

— Une inondation résultant d'une crue de rivière laisse un sol couvert d'alluvions, un mélange de terre et d'algues gluant et glissant, avec une odeur de pourriture ou de marée. Si la cave est vaste, des denrées pourries par l'eau peuvent avoir été abandonnées sur place.

— Une grande maison qui brûle totalement laisse parfois intact son sous-sol. La marque noire et l'odeur aigre d'un incendie perdurent longtemps. Si le lieu est abandonné, gravats, poussière et plantes forment un petit tumulus, tandis que la cave conserve ses secrets.

— Sur une plus longue période, ce peut être une maison, voire un quartier, qui sont ainsi enterrés. La population prend l'habitude d'y déverser ses gravats et ses ordures. Terre et végétation bouchent les interstices, et une colline naît (ce serait l'origine du « mont Parnasse » à Paris). Si les édifices ensevelis ne s'écroulent pas, une vraie petite ville souterraine peut s'offrir à des hôtes fuyant le jour...

— Dans une ville subissant une période de misère ou un siège, les caves les plus vastes, les cryptes, servent de refuges. De vrais planchers ou de simples échafaudages les transforment alors en « duplex » à plusieurs niveaux, reliés par des escaliers ou des échelles.

De l'eau, de l'air, la vie...

Qu'on veuille y conserver des denrées, s'y cacher ou y travailler, les sous-sols doivent communiquer avec l'extérieur : l'air doit y circuler un minimum, et il faut des voies d'accès pour faciliter les allées et venues.

Les accès

● **Pour les marchandises.** La rampe (bien lisse et pentue) est l'accès le plus facile pour livrer les marchandises peu fragiles. Sinon, une porte basse (ou un haut soupirail) fait communiquer le niveau de la rue et le haut de la cave. Une poulie ou une queue de cochon permet de glisser une corde ou un palan pour hisser les choses plus fragiles (malles, meubles, fruits, etc.). Tout ce qui est portable est déplacé par les escaliers, d'autant plus raides que la cave est haute et étroite.

● **Pour l'entretien.** Les souterrains qui ont une fonction importante, ou qui subissent diverses dégradations (tunnels de fuite, canaux d'irrigation ou de navigation, égouts,

mines, funiculaires enterrés), disposent d'accès pour les équipes de réparation ou les patrouilles d'inspection. Regards, cheminées, tunnels secondaires, quais et passerelles permettent d'atteindre les parties fragilisées, d'asseoir des échafaudages. Une entrée de grande taille est souvent conservée: ainsi, on peut faire entrer des chevaux tirant des charrettes de matériel pour réparer un effondrement, curer des égouts, assécher un canal. Les autres accès, qui datent de la construction du souterrain, profitent souvent de voies déjà existantes: autre souterrain, cave de particulier réquisitionnée lors des travaux, grotte naturelle, fondations d'un bâtiment à ciel ouvert lors du creusement (quelle aubaine pour le voleur qui découvre un tel passage mal muré, si le bâtiment désormais terminé est une banque ou une demeure de riches).

Qui cherche ces accès peut enquêter dans le milieu des ouvriers, fouiner dans les archives administratives ou trouver les croquis d'un artiste «urbain»...

De l'eau

L'eau fait bon ménage avec les souterrains... à condition que son passage soit prévu. Égouts, canaux, biefs² sont bâtis pour la contenir, la guider: les pierres de taille bien ajustées et certains ciments résistent bien à l'immersion.

Par infiltration, ou massivement lors de crues ou d'orages, l'eau peut envahir les sous-sols. Dès que le souterrain a quelque importance, une solution peut avoir été prévue: une pompe, un écoulement vers une rivière souterraine ou toute issue plus basse. Des clapets et autres vannes empêchent alors l'eau (et la vermine) de remonter par cet accès en temps normal, et des grilles évitent que les marchandises ne s'y engouffrent en même temps que l'eau qui s'écoule, ou que des intrus ne profitent de l'ouverture.

De l'air (et de la fumée)

La température dans les caves et tunnels est généralement de 10 à 12 degrés, ce qui est supportable si l'air est sec. Mais s'il est humide (proximité d'un cours d'eau, mauvaise aération), les rhumatismes, les affections respiratoires apparaissent très vite. S'il fait plus chaud, sans source de chaleur, c'est qu'on est très profondément sous la surface (la température monte de 1°C par 30 m environ)! Pour vivre dans un sous-sol, il faut de l'air respirable. Le gaz carbonique, plus lourd, s'accumule au sol. Pour le surveiller, le mineur allume une bougie, posée à vingt ou trente centimètres du sol: si elle s'éteint par manque d'oxygène, il y a risque d'évanouissement et même de mort. Pour aérer, on prévoit des soupiriaux, des vasistas, des trappes, en général munis de barreaux pour empêcher le passage.

2) Un bief est un petit canal (de 50 cm à 1 m) qui détourne l'eau d'un cours d'eau, pour l'amener vers les citernes d'une ville, une maison isolée, etc. Il peut être à l'air libre, ou souterrain pour préserver la pureté de l'eau.

Certains hôtes des caves laissent s'entasser au plafond les émanations de leurs maigres feux, transformant l'atmosphère en un brouillard âcre. D'autres aménagent des évacuations pour la fumée: simple ouverture au plafond ou vraie maçonnerie bricolée, éventuellement raccordée aux cheminées de la maison qui les surplombe.

Une communauté organisée aménagera un circuit d'aération: une ouverture, même lointaine, aussi haut que possible et exposée au vent dominant, avale l'air extérieur. Des couloirs inutilisés condamnés par quelques planches, des conduits de cheminée canalisent l'air frais. A l'autre bout du circuit, une sortie opposée au vent, ou une cheminée pourvue d'une bonne girouette, fait appel d'air... Remonter le courant d'air frais est ici le meilleur moyen de trouver une issue.

Les obstacles

Les souterrains contrarient ceux qui n'en ont pas l'usage. La vermine (rats, insectes), les fâcheux (bandits, étrangers indésirables, ennemis, espions, rivaux amoureux) peuvent s'y dissimuler, ou accéder à leur demeure par cette voie. Ils font donc le bonheur du maçon et du menuisier en faisant installer des portes, en murant tout ce qui ne sert pas. Toutefois, l'obstacle est le plus souvent en brique: un bon burin et de l'huile de coude peuvent rouvrir ce qui a été fermé. Seules les natures inquiètes font monter une maçonnerie en vraies pierres cimentées...

Moins intentionnellement, l'accumulation d'objets (tonneaux, meubles, outils) dans tous les recoins, durant des générations, peut effacer des mémoires l'existence d'une porte pourtant bien là...

Enfin, la nature et le temps jouent un rôle actif. Le plus fréquent est l'éboulement, qui peut fermer ou ouvrir un passage. Une inondation peut engloutir durablement un sous-sol, un glissement de terrain ensevelir des maisons ou un quartier. A l'inverse, le feu

peut dévorer les structures en bois du soutènement (étais, menuiseries, échafaudages): le mélange d'éboulis et de bois calciné qui en résulte est encore pire à dégager que la terre seule...

Surprenant: jusqu'à 30 m sous terre, les racines des grands arbres peuvent s'enfoncer, brisant les voûtes, envahissant les couloirs les plus proches de la surface, s'enroulant autour des grilles qu'elles font sauter ou au contraire immobilisent...

Les habitants

Dans les univers fantastiques où sévissent les aventuriers, les territoires de l'ombre sont le domaine de moult créatures fuyant la lumière ou la foule. Nous laisserons de côté les morts-vivants et les créatures «uniques», pour nous limiter aux groupes de gens et autres créatures avec du sang (fut-il vert) coulant dans les veines, et habitant, par goût ou par obligation, les caves, sous-sols et tunnels...

Les gens

Même sec et propre, un sous-sol sera rarement préféré par quiconque a les moyens d'habiter une maison normale. Les habitants et visiteurs humains des lieux souterrains sont donc là poussés par des contraintes diverses...

- **Les parias** (ethnies persécutées, étrangers clandestins, simples pauvres, certains malades) de la ville vivent mieux en se faisant oublier. Se regroupant par affinité, ils aménagent au mieux (charité, larcins, petits trafics) les sous-sols qu'ils occupent. S'ils le peuvent, ils organisent leur défense (guetteurs, pièges, portes dérobées, issues de secours). Ce mode de vie altère progressivement la mentalité de ceux qui ne peuvent jamais mettre le nez dehors...

- **Les marginaux et troubleurs d'ordre public** (artistes, libertins, magiciens «expérimentaux», activistes politiques) gagnent en tranquillité en trouvant un local d'activité loin sous les pieds des bonnes gens, qui ne sera aménagé que pour servir leur passion. L'occupation de ces lieux est irrégulière: parfois quelques occupants au travail, parfois personne, ou une vraie foule dans certaines occasions.

- **Les bandits** (voleurs, conspirateurs, criminels recherchés) affectionnent les galeries. Circuler loin des yeux des autorités et des voisins est un atout indispensable. Pouvoir s'éparpiller, s'il surgit des intrus, dans cinq ou dix tunnels différents est une bonne chance de survie. À l'inverse des parias, qui peuvent cohabiter, les bandits ont tendance à s'éviter.

- **Les isolés volontaires** (ermites, misanthropes, artistes fous, individus bannis par leur famille, amants contrariés). Pourquoi partir au loin quand un refuge souterrain permet de disparaître de la vie de ses semblables sans entreprendre de voyage coûteux et incertain?



On peut même passer pour mort, et continuer à les épier, les hanter. Seul détail : il faut avoir organisé son ravitaillement.

● **Les gardiens.** En grandissant, la cité englutit parfois des lieux symboliques, du moins pour certains groupes d'individus. Ceux-ci conservent alors un accès et des gardiens à proximité : tant pour surveiller que pour assurer une « présence ». Selon le degré de conviction et de richesse du groupe, cette garde sera minimale ou au contraire organisée, capable de creuser secrètement ses propres accès.

Les créatures

Le plus important avec les créatures souterraines, c'est leur attitude vis-à-vis de l'intrusion humaine sur leur territoire.

● **Rats.** Intelligents, ils sont partout. Ils savent se faire discrets au début, mais s'enhardissent dès qu'ils ont mesuré le rapport danger/nourriture. Ils peuvent être dressés pour accomplir de menues tâches. Les rats peuvent submerger un groupe s'il en surgit des centaines d'un coup.

● **Insectes divers.** Araignées, scolopendres, cloportes, cafards vivent assez bien sous terre pourvu qu'il y ait de la nourriture. Ils deviennent blanchâtres et plus gros qu'en surface.

● **Orcs et gobelins.** Les gobelinoïdes peuvent constituer une vraie ville sous la ville, en vivant sur ses immondices et quelques citadins frais. Si leur présence est ancienne, leur communauté a un minimum de hiérarchie et d'organisation, et il existe probablement des accords tacites de statu quo avec l'une des autorités de la ville (voir le Cloaque de Laelith³⁾). Elle peut avoir ses propres problèmes avec des créatures des profondeurs, des envahisseurs humains, des trublions du petit peuple, des guerres internes. Contrairement à certains groupes humains, les gobelinoïdes n'apportent guère d'améliorations aux souterrains : juste quelques pièges et quelques « décors » superficiels, du mobilier.

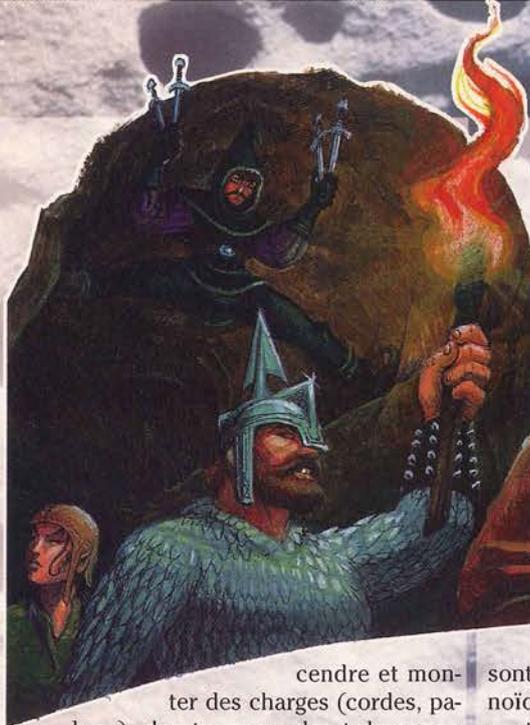
● **Monstres.** La présence des gobelins, de certains magiciens ou prêtres, attire divers monstres, surtout s'il existe des accès souterrains vers l'extérieur de la cité : grotte, rivière souterraine, ancien tunnel. Tout groupe qui ne peut vaincre un monstre s'évertuera à l'envoyer sur le territoire de ses voisins.

Tout ça à l'aune du MJ...

Dans le monde réel, l'existence de souterrains répond à plusieurs fonctions de base : (se) cacher, (se) protéger, gagner de la place. Pour le MJ, le souterrain a trois fonctions : isoler le groupe du monde extérieur, permettre l'existence de micro-sociétés aux mœurs déroutantes à deux pas de la civilisation standard, et enfin pimenter sa mise en scène.

Revoyons les éléments précédemment présentés sous ce nouvel angle de vue, autant pour les PJ que pour les PNJ...

● **Des accès.** À côté des portes, escaliers et échelles, on trouve des dispositifs pour des-



...cendre et monter des charges (cordes, palans), des trappes, des toboggans orientables (faciles à descendre, moins à remonter). Utilisez-les pour épicer une banale scène de poursuite ou de fuite!

● **Des ouvertures.** Créées pour aérer, circuler, laisser passer la lumière, on peut aussi les utiliser pour espionner, ou, en les bloquant, pour emprisonner ou effrayer un groupe, le canaliser vers un piège. Suite aux divers réaménagements des lieux, on peut trouver des portes et fenêtres parfois loin du niveau actuel du sol.

● **Des tunnels et boyaux.** Vastes ou étouffants, solides ou improvisés, rectilignes ou chaotiques, secs ou vaseux, déserts ou occupés : en faisant cheminer les PJ dans des tunnels variés, on casse la monotonie. Un canal asséché est pratique mais risque d'être inondé brutalement ; un boyau étroit oblige à ramper ; un tunnel vertical, même muni de barreaux, demande de ranger son arme. Déboucher dans une vaste salle encombrée impose de fouiner pour trouver les autres issues, cachées derrière le bric-à-brac.

La découverte par les autorités d'une cité de tunnels inconnus a de quoi les rendre anxieuses (ils peuvent servir à introduire des ennemis, empoisonner les puits...). Les faire cartographier par des aventuriers ou créer une patrouille spéciale peut leur venir à l'idée.

● **Des obstacles.** Franchir les murs, éboulis et portes semble au départ peu motivant. Mais un bel obstacle est une bonne raison pour expliquer que nul n'ait, depuis des lustres, découvert les secrets des pièces, salles, complexes qu'il isolait...

● **Des espaces.** On a vu les origines possibles des vastes salles souterraines et les raisons de divers groupes de s'y installer. En ajoutant d'autres groupes aux motivations très différentes qui viennent cohabiter dans des espaces proches, on peut imaginer des intrigues d'escaliers, des guerres de couloirs, des marchés aux puces suspendus aux plafonds de cryptes titanesques.

● **Les occupants, résidents et utilisateurs.** — Les gens qui se cachent sous terre cherchent en général une issue à cette situation (reconnaissance, fuite, révolte, élimination du responsable de leur état). Ils ont donc

besoin d'intermédiaires avec la surface : ravitaillement, obtention de renseignements ou de documents, libération d'un compagnon. Autant d'occasions de faire appel à des aventuriers... en les mêlant plus ou moins aux problèmes de la communauté (psychologie particulière, dissensions entre groupes)... En cas d'affrontement avec les PJ, la connaissance des lieux est un avantage crucial.

— Voleurs, espions, conspirateurs font de bonnes « rencontres inopinées ». Ils offrent une vaste palette de personnalités : sympas ou vicieux, redoutables tueurs ou pitoyables combattants, finement organisés, désorganisés ou farouchement solitaires. Les voleurs indigènes sont sans doute ceux qui (à part les gobelinoïdes) connaissent le mieux les réseaux souterrains, leurs dangers, leurs occupants, leurs connexions avec des lieux de surface. Ils possèdent parfois des accessoires « fait maison » pour se mouvoir dans les boyaux les moins accessibles : griffes d'escalade, respirateur pour tunnel inondé, gants et cote de mailles anti-rats, etc. (voir La milice des cavouineurs⁴⁾).

— L'exilé solitaire. Qu'il se fasse passer pour mort (pour calmer une tension entre familles, pour qu'un conjoint touche un héritage...), qu'il soit censé avoir disparu au loin (voyage, enlèvement), ou qu'il veuille juste fuir l'humanité, l'exilé solitaire, selon sa personnalité, ses motivations et ses moyens, peut modifier la trajectoire des PJ : allié précieux, ennemi courtrois ou pervers, pénible gluon...

— Le « passeur ». Les PJ auront parfois à fouiner pour apprendre l'existence ou l'emplacement d'un tunnel, négocier avec le propriétaire du souterrain auquel ils veulent accéder (qui peut être coopératif, hostile, vénal, jouer double jeu) ou louer les services d'un guide...

● **Les accidents.** Selon leur importance, ils dramatisent une situation, et bouleversent totalement les motivations et les priorités des PJ ou des PNJ. Selon qu'une inondation est progressive (infiltration), brutale (orage) ou catastrophique (crue soudaine, naturelle ou provoquée), les habitants des caves vont réagir très différemment.

● **Les créatures.** Dans les cités aux entrailles pourvues de gobelinoïdes variés, la cohabitation est affaire de priorité. De base, ils ont une notion exacerbée du « territoire » et attaquent tout intrus. Si les attaques se soldent par des pertes importantes, ils peuvent soit négocier une trêve (toujours fragile), soit tenter de rameuter d'autres hordes de congénères. Si un statu quo est trouvé (paix contre marchandises, renseignements contre monnaie, lutte contre ennemi commun), la moindre anicroche peut toujours tout remettre en question...

Didier Guiserix
illustration : Emmanuel Roudier

3) Laelith est la ville décrite dans le hors-série Casus n° 2.

4) Voir les Cavouineurs ou la milice des caves de Petitbourg, CB n° 94.

La quête de l'Orzizhena (IV)

**JEU-
CONCOURS**

Voici la dernière étape dans la chasse à l'Orzizhena, le calice du savoir orc, qui est caché sur le monde d'Érett Pranos. Ce grand jeu de piste s'est déroulé en quatre parties. La première a été publiée dans le numéro 113, la deuxième dans le 114, la troisième dans le 116.

Vous deviez élucider des énigmes afin de localiser la relique et vous rapprocher un peu plus du trésor à chaque fois : d'abord le royaume, puis la région, la ville, et enfin le bâtiment dans ce numéro.



La dernière croisade

Le quatrième et dernier acte de cette chasse au trésor est composé de deux parties. D'abord il faut localiser le bâtiment abritant l'Orzizhena, ensuite il faut trouver le code qui ouvre la porte du sanctuaire cachant la coupe. Le village représenté sur la carte ci-jointe est parcouru de dizaines de galeries souterraines. Chaque maison a une cave et de chaque cave part un souterrain qui mène à une porte de pierre protégée contre la magie. Une seule de ces portes ouvre sur l'Orzizhena, les autres conduisent à la mort ! Vous devez donc dans un premier temps découvrir le bon bâtiment en vous aidant des indices, des métiers, des enseignes et des noms donnés plus loin. C'est trouver le bon bâtiment qui rapporte des points, la seconde partie de l'énigme n'est destinée qu'à gagner l'Orzizhena lui-même. N'hésitez donc pas à envoyer votre réponse en deux fois, d'abord le nom du bâtiment, puis le code de la clé.

Si à la fin du jeu personne n'a trouvé la clé, le classement sera publié, les nombreux cadeaux distribués, mais l'Orzizhena attendra son maître.

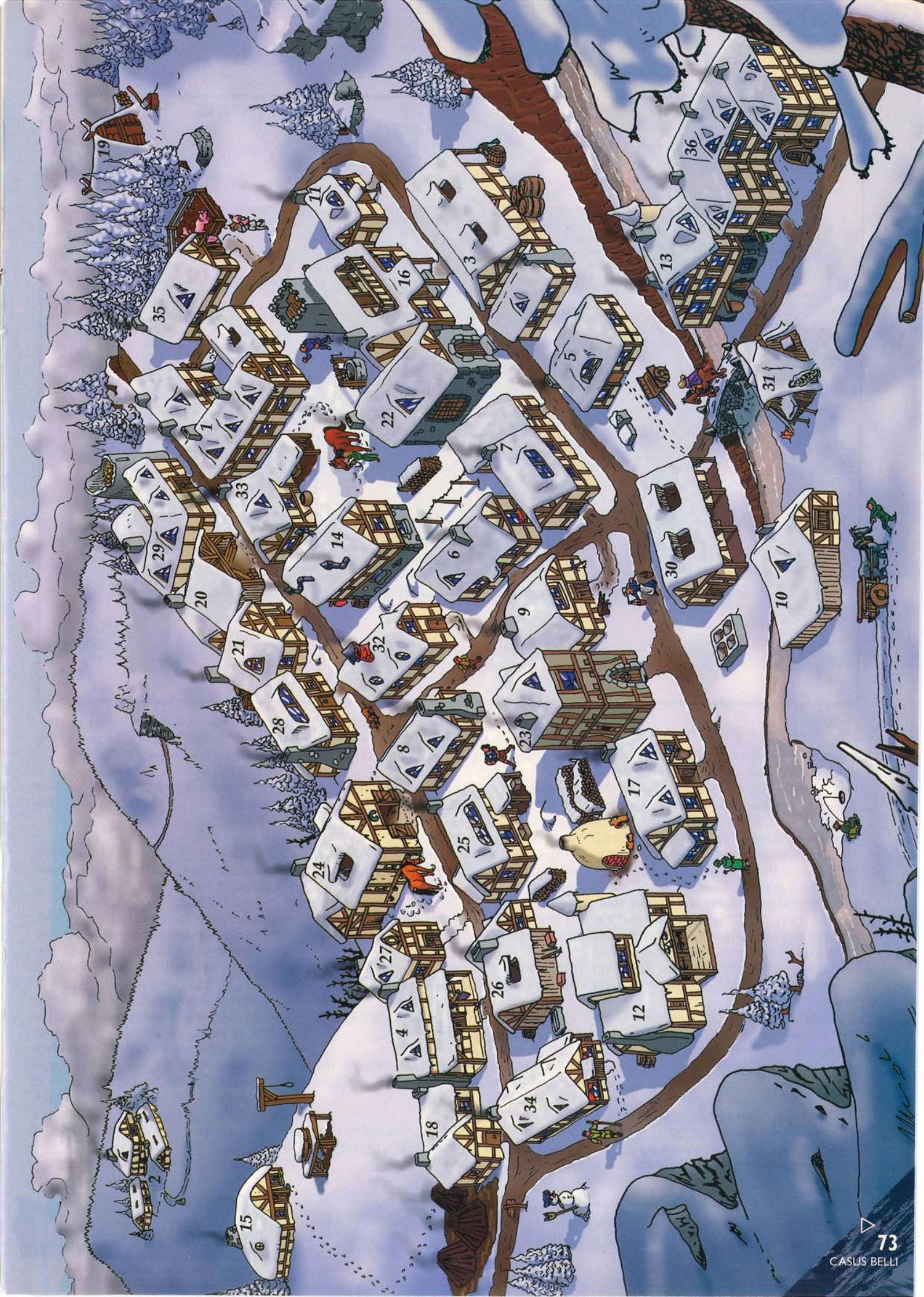
Si vous prenez le train en marche

Vous avez encore toutes vos chances !

Il vous suffit de lire le règlement (voir Casus n° 113 ou demandez-le à la rédaction de Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, contre une enveloppe timbrée à votre adresse).

Si vous n'avez pas répondu à l'énigme des trois premières étapes, il est encore temps de le faire. Envoyez-nous votre bulletin n° 1 et n° 2 avec les bonnes réponses, et vous serez crédité d'un nombre de points qui vous permettra peut-être d'être classé parmi les meilleurs à la fin du jeu.

N°	Bâtiment	Enseigne	Propriétaire
1	Auberge	9 Deniers d'argent	Saise
2	Ferme		Barn Porek
3	Brasserie	Le Bouc dansant	Pivo Brew
4	Auberge	Le Duc céleste	Alvin Copar
5	Tailleur de pierres	Les 3 Burins croisés	Lon Souart
6	Plumassière	Au Ramage du sphinx	Pavine Calda
7	Draperie	Le Fuseau d'if	Bléz Kamf
8	Dentellière	Le Coussin fleuri	Frida Danguy
9	Orpailleur	Les Pépites d'ioies	Théo Rigram
10	Tannerie	Chagrin marocain	Niok Harthur
11	Chasseur de rats		Deynsi
12	Palais de justice	La Raison du seigneur	Eaque Rhadamanthe
13	Guilde de marchands		Rémonar de Pros
14	Apothicaire	Le Lotus pourpre	Erevan Illanstel
15	Bourreau	Court toujours	Crunvar Mindous
16	Tueur de dragons	Au dernier souffle	Kev Bonc
17	Poterie	Le Pot aux feux	Lann Bamao
18	Charbonnier	La Mort dans l'âtre	Cador Wooden
19	Bûcheron		Leg Futacyn
20	Charpentier	Fait hier pour toujours	Den Jalon
21	Tonnelier	Plein sans boire	Vian Cantille
22	Bijouterie/Orfèvrerie	A l'Écrin de velours	Gallhad Turdii
23	Dresseur de chiens d'enfer		Balder Holaff
24	Maréchal-ferrant	Aux 4 Fers d'airain	Grut Am
25	Armurerie	L'Âme de lames	Tana Kolsuhr
26	Forge	A l'Enclume de sable	Frigg Doin
27	Ferblanterie	L'Assiette cloisonnée	Illan Veplu
28	Dinanderie	Le Roi du marteau	Jolly Ortius
29	Élevage de griffons		Fjorgyn Lyf
30	Teinturerie	Le Prince du camaïeu	Mici Vinang
31	Embaumeur de garous	Plus vrais que nature	Palok Lupias
32	Charmeuse de licornes		Gerth Ymmid
33	Sellerie	Jamais mal assis	Ony Quimal
34	Ferronnerie	Aux Clous torsadés	Bolan Turb
35	Boucherie	Le Cochon aux 5 jambons	Cekhar
36	Auberge	Un Chat noir	Arn Occé





La clé du sanctuaire

La porte superbement sculptée est décorée d'une frise en pierres précieuses comportant cinq formes géométriques en creux. Il s'agit de serrures, mais une seule d'entre elles mène à l'Orzizhèna. Une niche à côté de la porte contient 96 éléments de pierre. En fait il y a 24 formes différentes (elles entourent la frise sur l'illustration) à raison de 4 exemplaires chaque.

Pour ouvrir la porte, il faut placer un certain nombre d'éléments dans l'une des cavités (à la façon d'un puzzle). Sur votre bulletin-réponse vous devez indiquer quelle cavité vous voulez remplir (rond, rectangle, carré, ovale ou losange), la/les lettre(s) du/des élément(s) choisi(s) et le nombre de chacun de ce(s) élément(s).

Exemple : rond, Q x 1 + R x 2, ou encore : carré, I x 1, losange P x 1 + C x 3, A x 1.

Bienvenue au village!

Indices

1) Qu'elle soit haute ou basse qu'importe, La balance de l'un ne pèse point, c'est certain Les gallinacés que la seconde lui porte. La coupe n'est pas chez eux pour sûr.

2) Le propriétaire de cet établissement ne possède pas la coupe et n'utilise pas de flûte contrairement à son cousin d'Hameln.

3) Son golem s'est peut-être lié d'amitié avec un lion froussard, mais lui n'a pas l'Orzizhèna.

4) Le digne héritier de Siegfried et de Marduk a vu bien des trésors, mais jamais l'Orzizhèna.

5) Blonde ou guipure elle ne vous aiguillera pas vers la coupe.

6) Cet artisan n'a pas équipé le Bayard de Maugis et n'a pas trouvé la coupe.

7) Vous trouverez chez elle des serpents et des mouches, mais pas de coupe.

8) La bonne étoile du prince Jean Primus, duc du Brabant, veille sur l'endroit où se trouve l'Orzizhèna.

9) En ôtant l'écrin de ce précieux indice vous obtiendrez un lieu sans intérêt pour vos recherches.

10) Il fait penser à la finesse de sa production et à ce qu'elle rapporte, et pourtant il n'a jamais attiré la coupe... Quoique!

11) Leur famille porte la marque de leur métier, mais ils ne possèdent pas la sagesse des pères.

12) Va au bon étage, trouve la bonne porte, notes-y le nom du client et recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de clients.

1-5, 8-4, 4-8, 5-6, 10-2, 7-4, 3-6, 6-7, 1-4, 8-3

«En passant par la toute proche forêt du Nord, je croise un berger avec son troupeau. Je crois entendre sangloter une bête. Intrigué, j'emboîte discrètement le pas à la petite troupe. Le soir venu, l'homme sort une chaîne de son sac et attache les animaux. Soudain il fait un geste du doigt et les bêtes prennent l'apparence d'enfants. Maladroit, je casse une branche, et attiré par le bruit le sorcier vient vers moi. Par chance, il n'a point le temps d'éviter mon piège. Je lui coupe la tête avec mon épée puis libère les enfants. Au retour, tout le village fête dignement les petits. Tu bois un coup avec moi et me réchauffes le cœur.»

Extrait des *Souvenirs d'un grand héros*.

JEU-CONCOURS

13) L'un cherche les métamorphoses, le suivant essaie d'éduquer les petits du gardien tricéphale, le dernier multiplie les hybrides ayant parfois un cœur de lion. Ils ont vu des choses fantastiques mais jamais la coupe.

14) Ce conseiller d'un roi étourdi protège plusieurs habitants du village ignorant l'existence de l'Orzizhena.

15) Sa maison n'abrite pas le savoir, mais la propriétaire envoûte ce qui symbolise la tristesse et la peine dans notre royaume.

16) Coupe, écarte, imbrique, et respecte le pas. Telle est la devise du bateleur qui vous a remis ce message: ETNUSIEG ING ONREELR EA SS NLOAMSBAR GE ESSESTE.

17) Mon premier n'est pas la fin du pays des morts, Mon second est pour les yeux ou entre deux monts, Mon dernier est convaincu, Mon tout est le plus roublard du village.

18) Noble tu parais, mais n'es que manant. Savoir tu as mais coupe point.

19) Le travail reste dans la famille comme chez les Sanson. La coupe y est mais pas le calice.

20) Proverbe nain du royaume voisin: « Certains sont si bêtes qu'ils transmettent leur héritage de servitude avec fierté plutôt que de changer de nom. Cela n'a pourtant pas attiré la maudite coupe. »

21) Certains commerçants promènent partout des petites plumes. Quand ils se rendent chez un troisième, ils le rendent malade. Avec le souci de cet indice en moins sur leur union, nous saurons qui est ce troisième et pourrons le soigner. De qui s'agit-il?

22) Il escroque les aventuriers mal équipés mais n'a jamais réussi à mettre la main sur la coupe.

23) Ce lieu loin du savoir rend nostalgique Arpagon, un lecteur de la première heure.

24) Certaines enseignes sans rapport avec le savoir des pères doivent rappeler des souvenirs à nos maîtres de jeu.

25) Les premiers maîtres travaillaient dans un volcan. Aujourd'hui lui exerce à l'air libre, mais de coupe il n'a point.

26) La région de l'Orzizhena est prise en tenaille par les éleveurs.

27) L'homme en rouge prélève un import mais n'a pas le calice.

28) Pour gagner sa vie, tout le monde y va, pourtant il est le seul à en extraire. Cela ne lui donne pas le mérite de posséder l'Orzizhena.

29) L'épouse de cet artisan ne connaissant pas l'Orzizhena est belle comme un ornement frontal qu'aurait peint Léonard de Vinci.

30) Il ne sait pas où se trouve la coupe mais peut vous indiquer où se trouvent les Champs Élysées.

Pour les réponses

La rapidité de réponse est importante! Le nombre de points gagnés dépend de la date d'envoi du bulletin (cachet de la Poste faisant foi). Voici le nombre de points attribués en fonction de la date d'envoi de votre bonne réponse (toutes ces dates se situent en 1998):

- Avant le 28 novembre: 1000 points
- Du 29 novembre au 5 décembre: 900 points
- Du 6 au 12 décembre: 800 points
- Du 13 au 19 décembre: 700 points
- Du 20 au 25 décembre: 600 points
- Du 26 au 31 décembre: 500 points

Pour connaître votre capital de points, vous pouvez consulter la rubrique Année de l'Orc sur 3615 Hexagonal (1,29F la minute) ou 3615 Casus (1,29F la minute). Si vous constatez que vous vous êtes trompé retenez votre chance en envoyant un autre bulletin, mais vous pourrez n'envoyer qu'un seul bulletin d'un même numéro tous les 15 jours. Ainsi, si vous envoyez un bulletin le 12 novembre, vous ne pourrez en envoyer un autre que le 27 novembre. 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. Le 10 janvier 1999, le score final de chaque participant sera calculé en additionnant tous les points obtenus pour chacune des quatre parties de la chasse au calice. Le classement sera alors publié et des récompenses seront attribuées, dont le fameux calice (fabriqué par Philippe Rose).

La quête de l'Orzizhena:
Réponses et liste des gagnants
dans le prochain numéro.

Bulletin-réponse n° 4

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.

L'Orzizhena se trouve sous :

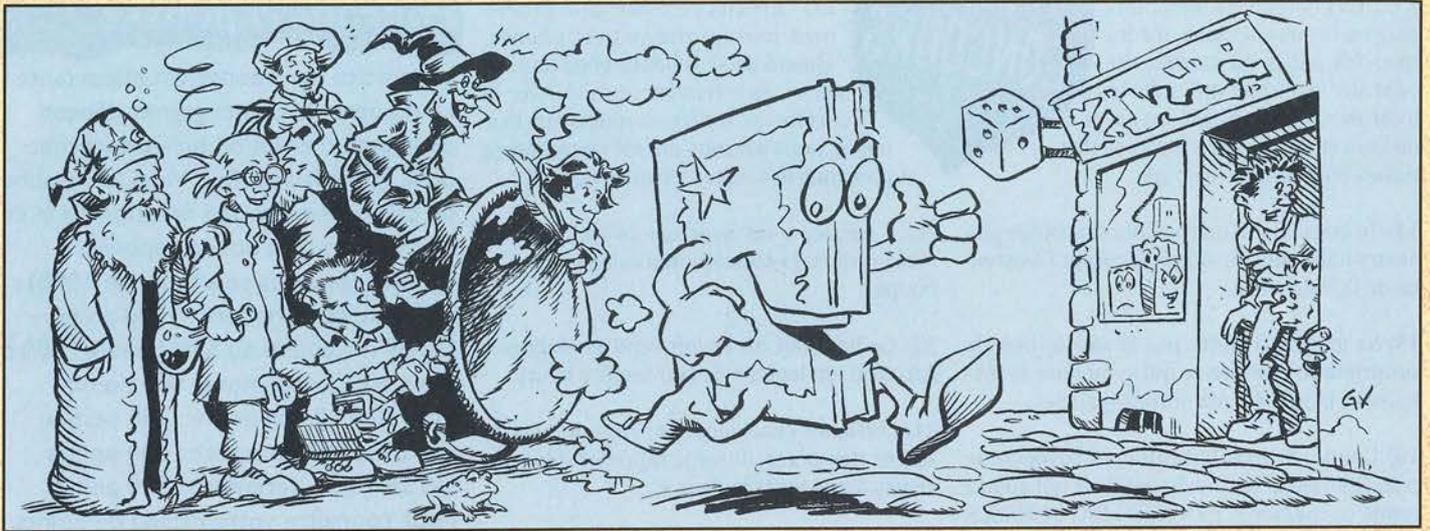
La serrure est (**): le rond le rectangle le carré l'ovale le losange

La clé est constituée par les éléments: x + x + x + x

J'agis pour le compte (**): des Orcs des Humains des Elfes des Nains

** Faire une croix dans la case choisie.

à découper (ou photocopier) et à envoyer à Dragon® Magazine - Quête du Savoir; 94-96, rue Faidherbe, 93700 Drancy.



Le jeu de rôle n'est pas un produit comme les autres. A l'instar de certaines productions culturelles, telles le cinéma et la bande dessinée, il est placé sous le signe de la vieille ambivalence art/commerce. En d'autres termes, si le jeu de rôle est un espace de création, c'est aussi un produit de consommation. Cette apparente contradiction explique chez les joueurs que vous êtes, amis lecteurs, de nombreuses réflexions sur la vénalité supposée des éditeurs et leur tendance à appliquer les recettes du marketing plutôt qu'à lâcher bride à la créativité. Alors les éditeurs sont-ils des anges ou des démons et les auteurs des saints ou des martyrs ? Et d'ailleurs comment est conçu et commercialisé un jeu de rôle ? Casus Belli a enquêté et vous présente le cycle d'un jeu, étape par étape.

Au commencement est le Verbe...

Première constatation, la création d'un jeu de rôle est, à une écrasante majorité, une histoire collective. Il n'y a pas vraiment de génie solitaire accouchant dans la douleur de concepts révolutionnaires. Non, la création en jeu de rôle est à l'image de sa pratique : un échange collectif d'idées. On comprend aisément pourquoi. Entre l'univers et les règles, la somme de travail est considérable. Et il vaut mieux utiliser les compétences de chacun. Untel qui a des connaissances en géologie saura concevoir un monde au relief plausible, tel autre, ethnologue, déborde d'idées de peuplades étranges, etc. Mais plus encore que l'utilisation des compétences de chacun, ce sont le dialogue et le regard d'autres personnes qui permettent d'enrichir la création. En somme, un jeu de rôle se construit exactement de la même façon qu'une partie autour de la table : par les apports de chacun des participants. Cette démarche collective n'a pas toujours été la règle. Il y a une dizaine d'années encore, c'était même tout le contraire, la création était beaucoup plus personnalisée. On est, en quelque sorte, passé du roman au cinéma...

Ces derniers temps, l'organisation que l'on retrouve le plus souvent à l'origine d'un nouveau jeu est celle d'une équipe menée par un directeur de collection. Le rôle de ce dernier est essentiel et difficile. Il doit tout à la fois donner l'impulsion initiale et s'assurer de la cohérence de l'ensemble. Steve Wieck, big boss de White Wolf, en parle ainsi : « Je crois que la création d'un jeu de rôle nécessite une vision personnelle si l'on veut que le jeu soit original. Néanmoins, créer seul un jeu est une tâche trop imposante et revient à prendre le risque que certains éléments du jeu ne fonctionnent pas bien. Toute la difficulté consiste à marier la vision unique d'un auteur avec un travail d'équipe nécessaire à l'aboutissement du projet. » Cette manière de travailler semble faire l'unanimité. C'est d'ailleurs celle

utilisée par Siroz pour tous ses jeux : Croc explique ce qu'il a en tête, il définit le cadre du jeu puis la Siroz Dream Team se met au travail. Idem chez MultiSim, où *Nephilim* comme *Guildes* ont suivi ce principe. Bien sûr il y a des exceptions, à chercher surtout dans les jeux plus anciens (*Palladium RPG*, *Traveller*) ou auprès d'auteurs chez qui l'exclusivité de



Spécialiste
en lecture

la création est un principe, comme Denis Gerfaud pour *Rêve de Dragon* et plus récemment *Hystoire de fou*. Travailler avec une équipe d'auteurs présente d'autres avantages auxquels les éditeurs sont sensibles. Cela permet un meilleur contrôle de l'évolution de la gamme. En effet, une fois le jeu de base édité, il faut le soutenir par des suppléments, et la présence d'une équipe constitue une garantie de ce côté-là. La plupart

des éditeurs ont donc choisi une formule qui consiste (si possible) à salarier des auteurs de façon à disposer d'un centre de création interne, et de travailler par ailleurs avec des collaborateurs indépendants. Il s'agit d'une solution financièrement exigeante surtout propre aux éditeurs américains (bien que ce soit aussi le cas par exemple de Siroz en France, et là le « centre de création interne » s'appelle Croc). Les éditeurs qui ne travaillent qu'avec des collaborateurs indépendants sont intarisables sur le défaut principal de cette méthode, à savoir l'irrégularité de la production. Descartes Éditeur explique le faible pourcentage de jeux de création française à son catalogue par un manque certain de fiabilité des auteurs. D'après Henri Balczesak, directeur de collection, *Thoan* a doucement sombré dans l'oubli parce que Descartes n'a pu obtenir des suppléments dans les temps pour faire vivre le jeu. Le son de cloche du côté des auteurs est un peu différent. D'après Léonidas Vespérini, il s'est écoulé huit mois entre le moment où le premier (et seul) supplément, *Arwoor*, a été prêt, et sa date de publication. Greg Stafford de Chaosium, lui, avoue tranquillement qu'il ne sait jamais avec certitude à quel moment un supplément est terminé ; ce qui explique le chaos légendaire des plannings de l'éditeur californien.

Du prototype à la vitrine

LA VIE D'UN JEU

Cela dit, tout cela ne répond pas à la grande question que tous les auteurs de jeu de rôle se posent : selon quels critères un éditeur choisit-il de publier tel jeu plutôt que tel autre ? La réponse est à peu près la même partout : parce qu'un jeu lui plaît et qu'il pense qu'il a de bonnes chances de se vendre. L'expérience démontre aussi qu'il vaut mieux que l'idée du jeu vienne de l'équipe de collaborateurs habituels car, malgré leurs protestations, les éditeurs ne semblent pas faire grand cas des propositions spontanées.

... et le 7^e jour, il faut conclure

Une autre particularité du jeu de rôle c'est que ce produit n'est jamais fini. On peut toujours peaufiner le système et surtout développer le monde, quasiment à l'infini. Un jeu est considéré comme terminé lorsque l'essentiel est écrit et qu'il tourne (à peu près) rond. La plupart du temps ce sont des contingences extérieures, la date de sortie (souvent fixée à un moment de l'année commercialement intéressant comme le Salon du jeu de la porte de Versailles, Noël, la GenCon aux États-Unis), ou le coût (nombre de pages), qui tiennent lieu de délai ultime. Il n'y a pas besoin de chercher beaucoup plus loin le goût d'inachevé de certains jeux...

Les jeux de base sont tous, au dire des éditeurs, testés intensivement. Effectivement, les jeux américains comprennent toujours une liste impressionnante de testeurs remerciés pour leur aide. Par contre les suppléments, background ou scénarios, ne sont pas systématiquement testés. Si l'auteur s'en est occupé, très bien ; sinon, eh bien ce sont les joueurs qui payent les pots cassés ! Enfin, tous les suppléments sont relus soigneusement (en principe), et avec l'expérience il est possible de repérer alors ce qui cloche. Steve Jackson Games a mis au point un système

qui devrait être appelé à se répandre : tous les suppléments en cours d'écriture sont testés en ligne par les abonnés au site web. Une manière élégante de tirer parti, pour le plus grand bien de tous, de l'inépuisable énergie des fans.

Jusqu'ici nous avons évoqué la création sous le seul aspect de l'écriture. Or un jeu de rôle c'est aussi des dessins évocateurs et une maquette à la fois belle et pratique. Cette importance accordée à la présentation est d'ailleurs une évolution propre aux années 90. De ce point de vue, les jeux des années 80 étaient au mieux corrects et au pire atroces, à l'image des vieux scénarios AD&D qui héritaient invariablement d'une couverture hideuse et de dessins intérieurs à faire peur. Aujourd'hui, même TSR s'est adapté et propose avec certaines gammes comme *Planescape* des produits au design superbe. Le choix d'un dessinateur n'est pas innocent puisque ce sont

Un jeu de rôle se construit exactement de la même façon qu'une partie autour de la table : par les apports de chacun des participants.

ses illustrations qui conditionnent la première impression produite par le jeu et l'ambiance qui s'en dégage, et de plus en plus d'éditeurs sont attentifs à ce qu'il y ait une bonne adéquation entre le style de l'illustrateur et le ton du jeu.

Ils le vendent ça ?

Une fois le jeu terminé, d'autres étapes sont nécessaires avant qu'il n'arrive sur les tables du plus grand nombre possible de joueurs. Pour commencer, la fabrication, c'est-à-dire essentiellement l'impression et le brochage. Là l'équation est simple. Plus c'est beau, plus c'est cher. Pour bénéficier d'un beau papier, d'une reliure solide et d'un jeu tout en couleur, il faut y mettre le prix. Il est vital pour un éditeur de maîtriser ses coûts. C'est pourquoi on a vu des produits Siroz imprimés en Malaisie et en Slovénie, tandis que pour MultiSim c'est le Liban et Descartes le Portugal. Mais aujourd'hui les éditeurs français sont suffisamment professionnels pour



réussir à faire des jeux beaux et pas excessivement chers au regard des tirages.

Ensuite vient la distribution. En France, les éditeurs livrent leurs produits directement aux boutiques alors qu'aux États-Unis ils passent par des grossistes. Un peu plus d'une centaine de boutiques réalisent l'essentiel du chiffre d'affaires. L'avantage avec ces boutiques c'est qu'elles sont souvent tenues par des joueurs qui savent de quoi ils parlent et ce qu'ils vendent. L'inconvénient, ce sont les aléas du petit commerce : les paiements ne sont pas toujours très réguliers.

Puis vient la communication. Comment un éditeur peut-il faire connaître ses jeux ? Il n'y a pas trente-six moyens. Par la publicité, en sponsorisant des tournois et des conventions, et c'est à peu près tout. Le rôle des magazines spécialisés est fondamental puisqu'ils sont le seul vecteur d'information d'importance, et à ce titre un article peut influencer notablement sur le démarrage d'un jeu. Ensuite, la réputation conditionne en grande partie le succès ou l'échec du produit. Les éditeurs n'ont guère d'influence sur cette réputation, qui se construit essentiellement par le bouche à oreille. Il suffit que dans une boutique un vendeur enthousiaste pousse un jeu ou qu'un

club l'adopte pour que lentement se crée un groupe de joueurs.

Pour les éditeurs, l'avis des joueurs sur leurs produits est essentiel. D'abord pour signaler les erreurs, ce qui permet de faire des errata. Ensuite pour décider de l'orientation future de la gamme. Les commentaires des joueurs ont été très utiles à MultiSim pour *Nephilim* et *Guides* ; Greg Stafford de Chaosium avoue que c'est suite à la demande

pressante des joueurs qu'il a rajouté un système de magie à *Pendragon*, et chez Steve Jackson Games, on va jusqu'à tenir compte de l'avis des joueurs pour sélectionner les suppléments épuisés à réimprimer, ou pour décider quels auteurs et dessinateurs refaire tra-



Spécialiste en armes et machines

CE QU'IL NOUS FAUT, C'EST UN TRUC AVEC DES RÈGLES TRÈS POLYVALENTES, FOUILLÉES MAIS SIMPLES, AVEC UN BACKGROUND INTIMISTE MAIS OUVERT ET AVENTUREUX, SUR UN THEME ORIGINAL, MAIS OÙ ON SE RETROUVE EN TERRAIN CONNU...



TRADUCTION : LA SOLUTION DE FACILITÉ ?

On le voit, le jeu de rôle c'est difficile à créer, ardu à vendre, bref c'est beaucoup de boulot pour pas énormément de brouzoufs à l'arrivée. D'où l'intérêt de la traduction. Traduire un jeu présente un tas d'avantages : l'éditeur n'a pas besoin de gérer une équipe de création, seulement de trouver un traducteur ; ainsi il gagne du temps. Il est certain de pouvoir proposer un suivi et donc de soutenir commercialement son jeu. Enfin le risque est limité : si le jeu marche aux États-Unis, il y a de bonnes chances qu'il marche aussi en France. Bref, la traduction c'est la solution de facilité à laquelle s'adonnent plus ou moins tous les éditeurs français. Est-ce que pour autant la traduction tue la création bien de chez nous ? Voilà un autre débat à propos duquel nous reviendrons peut-être un jour. En attendant, c'est bien agréable de pouvoir jouer à *Vampire* et *Deadlands* en français, non ?

vailler. Beau chorus des éditeurs donc, à mettre en parallèle avec les réclamations des joueurs qui se plaignent de ne jamais voir l'ombre d'un éditeur. Tel rôliste qui court les conventions déclare « qu'on ne peut pas dire qu'ils soient réellement visibles » et beaucoup de joueurs regrettent de n'être pas suffisamment consultés, même si on peut se demander s'ils font bien eux-mêmes les efforts nécessaires pour cela. Là aussi, Internet offre ce qui est sans doute la solution de l'avenir avec des « mailing-lists » consacrées à des jeux spécifiques et grâce auxquelles les joueurs peuvent très facilement discuter entre eux et avec les auteurs et l'éditeur.

Le poids des suppléments

Aujourd'hui, plus aucun jeu de rôle ne sort sans une armada de suppléments qui viennent préciser ou élargir le background et proposer des aventures. La raison en est simple : sans suppléments, le jeu meurt, tout simplement. C'est une évolution de longue haleine qui a conduit à cette situation. Dans les temps héroïques, les joueurs n'attendaient pas autre chose d'un jeu que le livre de base et de temps en temps un scénario. Les jeux à univers et les suppléments de background étaient quasiment inexistantes. La règle était de créer son monde et ses histoires soi-même, comme le permettaient de nombreux jeux génériques : *AD&D*, *Rolemaster*, *Chivalry & Sorcery*, *Tunnels & Trolls*, *Traveller*, *Space Opera*, etc. Aujourd'hui la tendance s'est totalement



Spécialiste en intrigues politiques

renversée. C'est l'univers de jeu qui est intéressant, et les backgrounds ont pris le pas sur les scénarios. Les joueurs s'attendent à ce qu'un jeu propose un suivi conséquent. Dans le cas contraire, il tombe progressivement dans l'oubli. Même si Greg Stafford s'étonne que « la majorité des joueurs n'aient pas le temps, les capacités et la confiance en eux pour créer leurs propres aventures », cette fringale de suppléments correspond aussi chez les éditeurs à une nécessité économique. Pour 1000 jeux de base, il se vend entre 200 et 500 suppléments. Dans certains cas la rentabilité est suffisante pour que l'éditeur gagne de l'argent, dans d'autres, c'est limite. Une anecdote : Siroz, en éditant *L'Atlas de Samarande* pour *Nightprowler*, avait calculé que pour l'amortir il fallait en vendre 2200 ; mais les prévisions de ventes limitèrent le nombre d'exemplaires imprimés à 1600. Si ce n'est donc pas toujours une affaire très rentable, cela reste la condition *sine qua non* pour faire vivre une gamme.

Tous les éditeurs sont unanimes pour dire que s'ils publient un jeu, c'est qu'il leur plaît.

Le choix du type et du sujet des suppléments est l'occasion de longues discussions. Scénarios ou background ? Si certains éditeurs choisissent d'équilibrer leur production, comme TSR pour *AD&D* par exemple, d'autres tranchent nettement en privilégiant soit le background soit les aventures. D'après Frédéric Weil de MultiSim, cela correspond au type de jeu : « *Vampire* par exemple est un jeu de personnalités, White Wolf a donc préféré détailler les lieux où se trouvent les personnages, les joueurs créant ensuite les aventures en les faisant interagir. C'est possible car le background est suffisamment détaillé. En revanche d'autres univers plus classiques, comme *Warhammer*, fonctionnent sur leur dynamique et donc des intrigues bien construites sont nécessaires. Je pense que

c'est le type de jeu qui conditionne le suivi. » Sans doute. Néanmoins, dans le choix prépondérant des suppléments de background, on peut voir aussi un calcul commercial : ces suppléments s'adressent aussi bien aux joueurs qu'aux meneurs de jeu alors que les aventures ne sont destinées qu'aux seuls MJ, soit une clientèle plus réduite. Tout le suivi du monde ne suffit pas toujours à faire vivre un jeu. S'il ne trouve pas son public, éditer des suppléments revient vite à perdre de l'argent. Et s'il le trouve, le jeu mourra quand même (le plus tard possible si l'éditeur sait dissuader les joueurs de le quitter pour une nouveauté attrayante, s'il n'épuise pas le sujet, ou s'il n'a pas lui-même besoin de toutes ses forces pour soutenir un autre jeu). Heureusement il existe toujours des amateurs qui continuent à jouer à leur jeu favori même si celui-ci est « officiellement » mort. Des gardiens de la flamme qui pratiquent *Torg* ou *Scales* envers et contre tout.

Jeu de rôle et lessive, même combat ?

Les éditeurs de jeu de rôle n'aiment pas beaucoup être questionnés sur le côté business de leur activité. Dès qu'on aborde l'aspect commercial, les réponses se font évasives et la langue de bois produit des discours en chêne massif où il est question de créativité, d'inventivité, etc., et jamais d'argent. Bien. Mais parfois, quand on voit débarquer un énième supplément consacré au matos et aux armes, on se dit que la créativité débridée a bon dos et que certains n'hésitent pas à tirer sur des ficelles éculées mais visiblement encore lucratives. Alors, les éditeurs ont-ils une véritable démarche marketing ?

Pour en juger, il est important de se faire une idée de la réalité du marché du jeu de rôle. Les quelques chiffres indiqués dans l'encadré « Big business » sont à cet égard assez révélateurs. Les rôlistes sont peu nombreux, et même si aux États-Unis les chiffres prennent une autre ampleur grâce à une population bien plus importante, on est très loin de Hollywood ou de l'argent brassé par les jeux vidéo. Le jeu de rôle est donc un tout petit marché, à peine une niche ; on peut le regretter mais aussi s'en réjouir. La pression économique est d'autant moins forte que les sommes en jeu sont peu élevées. Même lorsqu'un jeu est un échec, il est



Spécialiste en idées originales aléatoires



AVIS D'AUTEUR

Léonidas Vespérini, coauteur de *Thoan* et collaborateur chez MultiSim et Casus nous donne son avis d'auteur.

CB : Comment te vient l'idée d'un jeu ?

LV : Je pense que le processus est très différent selon qu'il s'agit du premier jeu ou des suivants. Le premier jeu n'est pas calculé. C'est une envie forte, presque une pulsion. Plus tard, quand tu es dans le milieu, les nouveaux projets ou les réalisations sur lesquelles tu travailles répondent davantage à une demande, à un marché, et se fondent moins sur une idée personnelle. Cela ne signifie pas que le résultat manquera d'originalité, mais c'est moins spontané. Un thème, par exemple, risque d'être fixé par avance. La créativité est plus canalisée.

CB : Quand un JdR est-il fini ?

LV : Un jeu de rôle n'est fini que lorsqu'il est édité. Avant, les idées ont beau être dans ta tête, les notes rédigées, les règles au point, tout peut changer au fur et à mesure des différentes étapes (rédaction, relecture, tests, ...). Des modifications de tout genre auront lieu jusqu'au dernier moment.

CB : Penses-tu que le travail d'équipe soit indispensable ou qu'un auteur seul se débrouille aussi bien ?

LV : Je suis, pour ma part, un fervent partisan du travail d'équipe. Par définition, les individus sont tous différents. À plusieurs, on ouvre de nouvelles perspectives, les idées rebondissent, les défauts sont plus facilement repérés. Le résultat final est plus consensuel et sans doute meilleur. J'ajouterai qu'un jeu de rôle fait appel à des techniques très variées. La conception d'un univers n'a pas grand-chose à voir avec celle du système de règles, ou avec la rédaction pure ou bien l'illustration. On ne peut pas être doué dans tous les domaines.

CB : As-tu déjà subi des pressions de la part d'un éditeur pour modifier ou adapter un jeu ?

LV : Nous avons la chance, en France, d'être très libres au niveau du thème abordé. On peut pratiquement parler de tout, sans être censuré, ce qui n'est pas le cas partout (par exemple, aux États-Unis). Bien sûr, les éditeurs préfèrent les thèmes « porteurs », et peuvent émettre des préférences, mais je n'ai jamais eu affaire à un éditeur me demandant de changer tel ou tel aspect spécifique. Pour ce qui concerne le background, du moins. Le seul cas qui me vienne à l'esprit concerne les règles d'un jeu, qui ont dû être partiellement réécrites (dans le sens de la simplification) à la demande de l'éditeur et après de nombreuses parties de test.

rare que les pertes soient suffisantes pour entraîner l'éditeur dans la tombe. Comme les risques financiers sont peu importants, les éditeurs n'éprouvent pas le besoin de se rassurer avec des recettes marketing. Le jeu de rôle, même — voire surtout — au niveau des professionnels reste une affaire de passion : on n'a aucune chance de devenir riche dans ce domaine. Sauf peut-être aux États-Unis où les enjeux sont plus importants. Une entreprise comme White Wolf emploie une quarantaine de personnes, elle est donc condamnée à maintenir le niveau de ses ventes pour faire tourner la boîte.

Fondamentalement, le jeu de rôle n'est pas un produit facile à vendre. Il a un avantage : il ne coûte pas très cher à fabriquer. Il a plusieurs inconvénients : il s'adresse à une clientèle ciblée et n'a aucune chance d'atteindre le grand public ; il est difficile de s'y initier ; et surtout il a une durée de vie extrêmement longue puisqu'il est possible, avec un peu d'imagination et d'énergie, de jouer à plusieurs pendant des années avec un malheureux jeu de base à deux cents francs. Théoriquement bien sûr. Parce que dans la réalité les rôlistes achètent aussi des suppléments, d'autres jeux, des figurines, etc. Sinon il n'y aurait plus d'éditeurs...

Cela dit, depuis une dizaine d'années, l'approche que les éditeurs ont du marché a évolué. Ils se sont professionnalisés et ont introduit des techniques commerciales pour fidéliser les joueurs. Deux d'entre elles sont particulièrement caractéristiques. La première est le rythme de parution des suppléments qui s'est énormément intensifié, du moins pour les jeux à succès. À travers background et scénarios, le jeu est toujours présent au côté des joueurs. La seconde tient dans la déclinaison du monde du jeu, technique dans laquelle White Wolf montre une expertise que des petits nouveaux comme Pinnacle ou Alderac copient sans vergogne. Les amateurs du Monde des Ténèbres connaissent le principe : on fait un jeu de base joli et intéressant mais qui laisse beaucoup d'éléments dans l'ombre, puis on produit une tonne de suppléments ; ensuite on crée un deuxième jeu relié au premier, avec ses propres suppléments, etc. Le fin du fin étant en plus de faire évoluer l'échelle temporelle de l'univers comme c'est le cas dans le Monde des Ténèbres mais aussi dans *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Trinity*, etc. TSR, pour sa part, décline son AD&D en une série d'uni-

BIG BUSINESS

Entrer un peu dans le détail des chiffres de diffusion permet rapidement de relativiser l'impact du jeu de rôle. C'est pas demain qu'il y aura une émission télé régulière sur le sujet. Et on comprend mieux que les éditeurs ne roulent pas sur l'or. L'une des meilleures ventes en France est *L'appel de Cthulhu*, avec 65 000 exemplaires* vendus depuis la première version française en 1984. *In Nomine Satanis/Magna Veritas et Nephilim*, les « best-sellers » de Siroz et MultiSim, se tiennent à peu de choses près : 22-23 000 pour le premier et 20-25 000 pour le second.

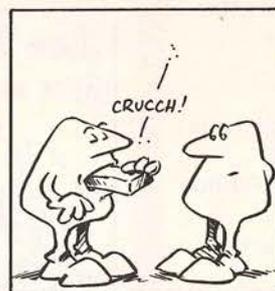
Il y a encore cinq ans, un éditeur pouvait espérer vendre entre 5000 et 8000 exemplaires (3000 pour les jeux marginaux) dans l'année qui suivait la parution d'un nouveau jeu. Aujourd'hui, sur un marché asthénique, une vente de 2000 exemplaires est considérée comme un succès. Évidemment, comparé au marché américain, cela fait petit joueur. Chaosium confesse avoir vendu environ 200 000 *Call of Cthulhu*, toutes éditions et toutes langues confondues (ce qui prouve le succès de la v.f.) et Fasa lâche le chiffre de 250 000 *Shadowrun*, première et seconde éditions (rien qu'en anglais). Chez White Wolf, on estime qu'un jeu qui a du succès se vend à 10 000 exemplaires durant le mois qui suit sa sortie ; à moins de 2000 c'est un échec. 2 000 exemplaires par mois, voilà un bide de nature à faire rêver beaucoup d'éditeurs français...

*Les chiffres de vente nous ont été communiqués par les éditeurs et ne concernent que le jeu de base.



Spécialiste en plantes et animaux

vers qui sont censés couvrir toute la gamme du médiéval-fantastique, des classiques Royaumes oubliés jusqu'à l'horifique Ravenloft. Le message est clair : quelle que soit son envie, le joueur trouve satisfaction avec une des gammes maison autour d'un système qui reste stable. Pourtant on ne peut pas réduire uniquement ce type de développement à une démarche marketing. Parce qu'il est évident





SI VOUS VOULEZ VOUS LANCER...

Le jeu de rôle est une affaire de passionnés et rien ne le prouve mieux que ce chiffre : durant l'année 1995, Descartes Éditeur a reçu pas moins de 87 projets de jeux de rôle, soit 1,7 jeu par semaine en moyenne. Quand on sait que près de la moitié de ces jeux faisaient plus de 400 pages dactylographiées, on mesure mieux et l'étendue de la passion de certains rôlistes et l'ampleur de la tâche pour l'éditeur...

Autant le dire tout net : envoyer un énorme pavé à un éditeur n'est pas le meilleur moyen de le séduire. Alors voici quelques conseils si vous ambitionnez de vous faire éditer.

— Posez-vous cette question : en quoi votre jeu se démarque-t-il de ceux que l'on trouve dans le commerce ? Si la réponse est « en (presque) tout », allez de l'avant, sinon laissez tomber.

— Constituez une équipe autour de votre projet. A plusieurs, la création sera plus facile et vous serez plus crédibles vis-à-vis de l'éditeur.

— Assurez-vous que votre monde et vos règles soient cohérents et clairement expliqués.

Vous connaissez votre jeu sur le bout des doigts mais pour l'instant vous êtes le seul.

— Soignez la rédaction de votre manuscrit : faites la chasse aux fautes d'orthographe et de grammaire, demandez à des amis/parents de vous relire.

— Au moment de contacter les éditeurs, ne leur envoyez pas l'ensemble de votre jeu mais seulement un résumé mettant en valeur les points forts de votre création, plus un chapitre entièrement rédigé pour faire la preuve de vos capacités de rédaction.

— Enfin, le meilleur conseil de tous : faites copain-copain avec les éditeurs, essayez d'intégrer l'équipe de collaborateurs habituels, vous verrez que votre avis aura tout de suite beaucoup plus de poids...

que l'ensemble d'un univers de jeu ne tient pas dans un livre de base et qu'il est intéressant de l'approfondir. Disons simplement que le suivi touffu dont bénéficient certains jeux est une aubaine à la fois pour les joueurs (tant que les suppléments sont de qualité) et pour l'éditeur.

Ça va marcher ça coco !

Tous les éditeurs sont unanimes pour dire que s'ils publient un jeu, c'est qu'il leur plaît.

Pas question d'éditer un jeu uniquement pour des raisons commerciales, même si Scott Haring de Steve Jackson Games reconnaît franchement : « Nous sommes une société très axée sur le marché. Nous voulons publier des jeux carrés, soignés, et de temps en temps nous nous permettons le luxe d'éditer un jeu cool parce qu'il est cool, quitte à ce qu'il se vende moins. Mais en définitive le problème de savoir pourquoi publier ce jeu-ci plutôt que celui-là se résume à cette question : lequel marchera le mieux ? »

Il faut bien reconnaître que la majorité des jeux parus ces dernières années ont quelque chose d'intéressant. Il existe bien des navets, mais ils sont la plupart du temps le fait de joueurs qui publient dans leur coin un clone de AD&D ou Vampire sans trop réaliser le manque d'intérêt flagrant de leur production. Est-ce pour autant qu'il n'y a aucune démarche commerciale ? Les éditeurs sont parfaitement conscients que certains thèmes marchent mieux que d'autres, mais d'un autre côté quel est l'intérêt de faire un jeu médiéval-fantastique de plus ? Qui cela va-t-il intéresser ? Il est important d'estimer l'impact qu'un jeu peut avoir, en fonction de ceux qui existent déjà. Marc Nuñez de Siroz : « On ne s'est jamais dit qu'on allait mettre un dragon, une femme à poil et un barbare sur la couverture parce que ça allait se vendre. Par contre, ça nous est déjà arrivé de nous demander, pour un jeu étrange comme *Scales* par exemple, ce qui allait motiver les gens pour acheter ce jeu. » Lorsque Siroz a publié *Nightprowler*, cela faisait longtemps qu'il n'y avait pas eu de nouveauté en médiéval-fantastique et le jeu se concentrait sur un aspect bien particulier de ce type d'univers : les voleurs. Même démarche pour *Guildes* qui est bâti sur des thèmes fondamentaux du médiéval-fantastique, le

voyage et l'exploration. Ces deux jeux ont été créés par plaisir, mais en gardant cependant à l'esprit la niche commerciale à occuper. Mais comment situer des jeux comme *Scales*, *Château Falkenstein* ou *Histoire de fou* ? À l'évidence, ils ont été conçus hors de toutes considérations marketing. Même un jeu comme *Shadowrun*, qui au moment de sa sortie, est apparu à certains comme un mélange opportuniste de thèmes populaires, doit son succès en partie à un concours de circonstances. Le jeu devait au départ être beaucoup plus orienté cyberpunk mais les gens de chez Fasa se sont vu couper l'herbe sous les pieds par R. Talsorian Games avec, justement, *Cyberpunk*. Ils ont alors réorienté leur jeu vers un mélange « cyberfantasy », avec le succès que l'on sait.

Même si des jeux comme *Men in Black* ou *Hercules & Xena* relèvent à l'évidence beaucoup plus de l'opportunisme commercial que de la passion pour le jeu de rôle, éditer un jeu uniquement parce qu'on croit qu'il va marcher est une démarche

assez rare. D'ailleurs comment savoir à coup sûr qu'un jeu plaira ? L'exemple de *Deadlands* est parlant : qui aurait misé un dollar sur un jeu qui mélange western et monde d'après l'apocalypse, deux genres qui n'ont jamais connu de succès véritable ? Comme le dit Steve Jackson : « La vie est trop courte pour publier des jeux que je n'aime pas ». Dont acte.

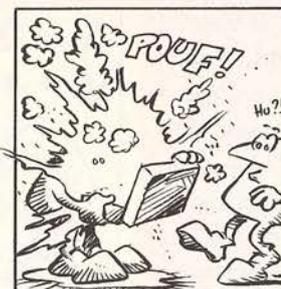
La règle à laquelle semble croire la plupart des éditeurs : c'est seulement si un jeu est réussi qu'il est possible de mettre en place une forme de marketing. Rien ne rendra un jeu raté meilleur qu'il n'est. Et certains éditeurs se sentent assez détachés du problème, comme Greg Stafford : « Nous avons souvent publié des jeux sans travail de promotion spécial. C'est parce que nous sommes des artistes et que nous croyons en nos jeux. »

Voilà qui boucle ce tour d'horizon de la vie d'un jeu. Aujourd'hui, notre hobby est rudement concurrencé par d'autres loisirs, jeux vidéo et jeux de cartes, qui viennent braconner sur ses terres imaginaires. Les éditeurs tentent de s'adapter, proposent des produits différents, plus inventifs. Les jeux de rôle sont au cœur de la turbulence et leur avenir est incertain. Mais tant que la passion est là, intacte...

Serge Olivier et Tristan Lhomme
illustration : DGx



Table de la pizzeria



VOX POPULI

SUPPORTERS

+ GLADIATEURS

+ POLITICIENS

= CORRUPTION

Vous êtes président du plus grand club de gladiateurs de Rome et cette année encore le Championnat s'annonce des plus disputés. Vous pouvez compter sur l'appui de vos supporters pour acclamer les stars de votre équipe sous les yeux des plus grands politiciens romains. Votre objectif : devenir l'organisateur exclusif des jeux du cirque en corrompant les politiciens les plus en vue...

269F

TILSIT ÉDITIONS

POURQUOI CHOISIR CE JEU ?

Parce que vous avez lu tous les albums d'Astérix et d'Alix.

Parce que "2 heures moins le quart avant J.C." est votre film culte.

Parce que sinon je vous jette aux lions !

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 - France

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions. Ou par carte bancaire :

JE SOUSSIGNÉ

NOM

PRENOM

ADRESSE

CP

VILLE

N° de carte :

COMMANDE par le présent document exemplaire(s) de VOX POPULI au prix unitaire de 269F + 36,40F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de F

Signature : Signature d'un parent pour les mineurs :

Édito



Aux quatre coins des cartes

Serait-ce la fin de la déferlante des jeux de cartes à collectionner ? Non pas qu'il y ait beaucoup moins de jeux en lice. Simplement, en dehors de ICE et Decipher, on peut dire que Wizards, en ayant absorbé Five Rings Publishing, trône presque tout le marché, que la raison en soit économique ou juridique (il existe désormais un brevet pour ce type de jeu). Or l'innovation dépend de la diversité ! Nous verrons donc ce que 1999 nous réserve...



Résurrection X

Le jeu de cartes X-Files est peut-être mort pour les joueurs, mais il survit encore pour les collectionneurs. Le site Internet www.xfilescg.com propose les cartes d'origine, en pochettes et paquets, mais aussi à l'unité (pour les ultra rares), et des cartes promotionnelles qui ont été imprimées avant l'arrêt du jeu, et jamais diffusées. Il vous en coûtera quelques dizaines de dollars pour chaque !



Actualités

Decipher

- **Star Trek.** La prochaine extension, *Dominion*, devait développer cette nouvelle affiliation ET introduire de nouvelles règles de combat pour vaisseaux spatiaux. Finalement, elle ne proposera qu'une nouvelle affiliation. Une autre extension, à paraître début 1999, permettra aux Klingons et autres Romulans de s'amuser à se bastonner dans l'espace.
- On attend toujours la version française de **Star Wars**.

Five Rings Publishing

Chaque extension de cet éditeur se présente sous la forme d'un ou deux paquets fournissant de nouveaux clans, tribus, factions ; et les pochettes-recharges correspondantes.

- **Legend of the Five Rings – Hidden Emperor.** Les Épisodes 4 et 5 sont disponibles. Il s'agit de *The Otaku Palaces* (clan Unicorn), un clan désormais sans chef ; et de *Kyuden Yoritomo* (clan Mantis), les marins !
- **Rage.** La Phase 2 présente les tribus Red Talons et Bone Gnawers, donc de la baston bien violente et trashy ; et la Phase 3 les Shadow Lords et les Silent Striders, si vous préférez les manipulateurs et les héros solitaires.
- **Dune.** Le nouveau cycle d'extension paru s'intitule *Thunder at Twilight*. Le sujet : la conquête d'Arrakis par les Atréides contre les Harkonnen, l'empereur venant mettre son grain de sel. Il comprend trois « chapitres », un par faction concernée.

Hexagonal

- Pour la petite histoire, c'est Hexagonal qui a suggéré à ICE l'idée de proposer des extensions complètes sous forme de paquets préconstruits (voir plus loin à *The Balrog*) ; l'éditeur français voulant réaliser sous cette forme la prochaine traduction de *The Lidless Eye* (*L'Œil de Sauron*). Le principe : acheter l'ensemble des divers préconstruits fournit une collection complète, avec quelques doubles et triples, ce qui évite au consommateur d'avoir à acheter des tonnes de recharges. ICE a trouvé ça très bien, mais a fait remarquer que du coup les joueurs français pourraient obtenir une collection complète pour bien moins cher que leurs camarades américains, espagnols ou allemands ! Nous verrons donc sans doute *L'Œil de Sauron* début 1999 en France, mais avec peut-être un peu plus de préconstruits différents que prévu à l'origine.

ICE

- **MECCG :** On attend pour début décembre *The Balrog*, une collection d'environ 130 cartes, qui sera vendue sous la forme de deux gros paquets préconstruits, avec quelques doubles et triples. Si vous achetez les deux paquets disponibles, vous obtiendrez automatiquement la collection complète de l'extension. Le retard est dû à la nouvelle présentation de cette extension.

Wizards of the Coast

- **BattleTech.** *Crusade* propose plus de 130 nouvelles cartes de l'Alliance, et se situe dans la période décrite dans le cycle de romans *Twilight of the Clans*.

- **Portal Second Age.** Une boîte cadeau est disponible comprenant : la boîte de base standard, deux marqueurs de vie, une pochette supplémentaire et surtout un livret de stratégie comprenant une encyclopédie complète des cartes de *Portal SA*.
- **Magic.** *Official Encyclopedia volume 3* est disponible et affiche les cartes des extensions : *Tempest*, *Stronghold*, *Exodus*, *Portal Second Age* ; mais aussi les cartes Vanguard et les paquets du Pro Tour 1996 et du Championnat du monde 1997.
- **Magic.** *Advanced Strategy Guide* est un ouvrage écrit par le champion américain 1995 de Magic : Mark Justice. Cet « Ivan Lendl » du jeu de cartes donne d'excellents conseils (en anglais) pour concevoir et jouer ses paquets, et s'améliorer et pratiquer. Les exemples et listes s'arrêtent à *Stronghold* (*Forteresse*) mais ils sont suffisamment généraux pour être valables même avec *Exodus* et *Urza's Saga*.
- **Magic.** Quatre paquets préconstruits permettent de découvrir et pratiquer les jeux des 1^{er}, 2^e, 6^e et 12^e meilleurs joueurs du Championnat du monde 1998. Pourquoi pas les quatre premiers me direz-vous ? Parce qu'on a ainsi quatre jeux vraiment très différents, ce qui est plus intéressant que d'avoir des variantes à une ou deux cartes près ! Une bonne idée donc !
- **Magic : Anthologies.** Cette boîte contient deux paquets préconstruits (un noir/rouge et un vert/blanc) de cartes « anciennes » à bord blanc. À l'heure où vous lisez ces lignes, le contenu devrait en être connu, mais si des cartes comme Copper Tablet pourraient y être, ne comptez pas y trouver des Mox ni même aucune carte hyper puissante bleue.
- **Magic : L'Épopée d'Urza.** Ce nouveau cycle d'extension propose de revenir dans le passé de l'histoire de la série, jus-



te après *Antiquities* et avant *Ice Age* (Ère Glaciaire). Après avoir affronté et tué son frère Mishra, Urza découvre qu'il a été manipulé par les sombres Phyrexians. Il va donc de région (couleur) en région (couleur), sur la piste qui lui permettra de prendre sa revanche. Extension sans cartes multicolores et revenant à un *Magic* plus «basique», on y trouve néanmoins deux nouveaux mécanismes : l'écho – qui permet d'invoquer de grosses créatures moins cher, mais en payant le même prix deux tours de suite –, et le recyclage – qui permet de défausser une carte de sa main pour en piocher une autre. L'extension suivante, *L'Héritage d'Urza*, devrait montrer de quelle façon Urza a préparé les futures aventures de Gerrard et ses copains, et devrait voir de nombreuses résurgences puissantes de l'âge des *Antiquities*.

Legend of the Burning Sands

« Un homme peut vivre une vie entière sans honneur, mais ne peut survivre plus de trois jours sans eau. L'eau est la vie... »

Toturi I^{er}, nouvel empereur de Rokugan vient de disparaître. Tout semble accuser le clan Scorpion qui, il y a quatre ans déjà, avait déjà fomenté le coup d'État visant à renverser la dynastie Hantei alors au pouvoir. Condamnés à l'exil, les membres du clan sont escortés jusque dans les déserts arides des Burning Sands, par-delà les steppes barbares. Pour avoir le tort de porter le tatouage de l'animal qui, dans les prophéties locales, annonce l'apocalypse, Kachiko et les siens sont fait prisonniers. C'est du fond de son harem-prison que la trop belle Kachiko découvre les secrets que dissimulent ces terres. Une tribu nomade, les Moto, descendants des premiers membres du clan Licorne qui quittèrent l'Empire il y a mille ans guidés par Shinjo, semblent garder un trésor qui, en temps voulu, leur permettra de revenir vers Rokugan et de faire éclater leur vérité. Les Senpets, traditionalistes et guerriers, semblent gouverner le monde, alors que rien de ce qui se passe au cœur de la Cité du désert ne paraît échapper au contrôle des Assassins. Les astrologues semblent lire dans les étoiles et plus particulièrement dans la Selqet (traduction locale de Scorpion) l'accomplissement d'une terrible fatalité. Se pourrait-il que les destins s'entrecroisent ? Le présent d'un monde peut-il écrire l'avenir d'un autre ? Comme vous l'aurez compris, *Legend of the Burning Sands* (LBS) se place dans la continuité de *Legend of the Five Rings* (LSR). Il s'agit néanmoins d'un jeu de cartes à collectionner totalement indépendant et incompatible avec son prédécesseur. Située l'action dans un monde à la «mille et une nuits», il y ajoute l'ésotérisme égyptien. À l'instar de LSR, il est possible de jouer différentes factions (clans) :

— Les Senpets. Peuple gardien des pyramides, vénérant les anciens dieux et pratiquant les arts nécromantiques, les Senpets ne font pas dans la finesse et entendent asseoir leur suprématie sur leurs terres.

— Les Assassins. Guilde pseudo-secrète infiltrée au cœur de la Cité du désert, ils semblent contrôler tout ce qui s'y passe. Ils sont passés maîtres dans les arts des duels et des embuscades.

— Les Moto. Fils de Shinjo, enfants nomades et exilés de la Licorne, ils ne sont véritablement installés nulle part et sont par conséquent condamnés à piller pour survivre.

— La Qabal (première extension). Rebelles à la dictature du calife, ses membres étudient les arts interdits de la magie des djinns pour tenter de percer les mystères que l'on protège dans le sang.

— Les Ashalan (première extension). Vivant cachés, ils tentent de réunir les quatre artefacts qui ont été dispersés au cours des Jours de Colère. Ils ne craignent que la vengeance de cette étoile, la Selqet, qui sonnera la fin de leur civilisation millénaire.

Profitant de l'expérience acquise au cours des trois années de développement de leur gamme, Alderac Entertainment Games livre, avec LBS, un des jeux les plus aboutis du marché. Ses mécanismes de règles (mélange de LSR et de *Doomtown*) dévoilent immédiatement leur surprenant potentiel au familier de ces jeux. Sans rentrer dans les détails d'un tour de jeu, je vous propose de comparer LBS à ses prédécesseurs :

● De LSR nous retrouvons : la diversité des conditions de victoire : raser militairement les City Sections de ses adversaires, piller toute leur eau (remplace la défaite à -20 d'honneur de LSR), et la victoire aux Contes (Anneaux à LSR) ; le principe de province (ici City Section) qui ne génère pas de carte mais des effets et de l'eau (en guise de bonus de force) ; les types de cartes (personnages, terrains, objets, suivants...);

les différents types d'actions (Day, Night, Open, Battle, Reaction) ; les mécanismes de la phase d'attaque sont rigoureusement identiques (déclaration, résolution, type d'action jouable), à ceci près que les dégâts s'infligent comme les Ranged Attacks de LSR et non plus comme un calcul global des forces de l'armée ; les traits : Sahir (shugenja), Tacticien, Duelist (double Chi), Force, Ka (Chi), Experienced...

● De *Doomtown* nous retrouvons : le paquet unique remélangé après épuisement ; le piochage de cartes en fin de tour ; le tour de jeu simultané de tous les joueurs ; l'ordre de mise en jeu des cartes au cours des différentes phases ; la possibilité de jouer à plusieurs.

Mais LBS, non content d'avoir corrigé les erreurs révélées par ses prédécesseurs, s'est doté de ses propres mécanismes : une nouvelle phase d'actions qui suit la résolution des batailles ; la phase de raids (pour piller l'eau de l'adversaire) a un principe d'assignation faisant penser à celui des batailles de LSR, et une résolution s'apparentant au Shootout de *Doomtown* (la meilleure main gagne).

Évitant la facilité consistant à nous livrer une simple copie de LSR à l'univers près, LBS se révèle un jeu unique, riche, au graphisme supérieur à celui de LSR. Ceux qui sont déjà familiers de l'univers AEG trouveront ici la réponse la plus parfaite à toutes leurs espérances. Par contre, ceux qui sont étrangers au monde de LSR auront de nombreux efforts à faire.

Attention, dans les paquets de la collection de base, les règles du jeu comportent de nombreuses erreurs et omissions. Ces erreurs ont toutes été rectifiées dans les paquets de l'Épisode 2, et des livrets de règles en français seront bientôt disponibles dans vos boutiques.

Présenté par Matsu Jean-Marie, du AEG Design Team



Magic brillant !
Pour le tournoi de découverte de l'Épopée d'Urza, les participants se sont vu offrir une carte de Magic recouverte d'un vernis brillant, un peu comme les cartes ultra rares de certaines séries à collectionner américaines. Un galop d'essai ?

Rubrique proposée par Pierre Rosenthal

& compagnie

La rubrique des jeux autres



Baldur's Gate

La promesse d'un AD&D pur et dur

Il fallait s'y attendre, la preview de *Baldur's Gate* que j'ai eue pour cette critique plante de partout. Pourtant, c'est l'extase. Passé l'intro,

vous vous lancez dans la création de personnage. La procédure est souple et efficace. Seule constante, vous incarnez un orphelin élevé par un mage bienveillant dans une ville paisible. Bien sûr, vos origines, dont vous ignorez tout, vous réservent des surprises.

Vous pouvez créer n'importe quel type de personnage à partir des 26 classes proposées (mais un nécromant chaotique mauvais élevé par un mage loyal bon, est-ce bien raisonnable?). Quant aux autres membres du groupe, votre héros les rencontrera sur sa route ou les joueurs formeront leurs équipes en réseau. En tout, jusqu'à six personnages peuvent être réunis.

Indéniablement, l'aspect graphique est l'un des points forts du jeu. Les couleurs (en mode 24 true colors) sont éclatantes et les dessins confinent à la perfection. Quant à la 3D isométrique temps réel, elle fait immédiatement penser à *Diablo*.

Mais, en comparaison, *Diablo* fait (très!) pâle figure. Car il ne s'agit pas de tout blaster dans

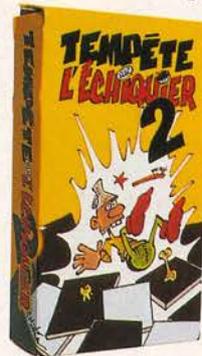
un vulgaire donjon mais de vivre une grande aventure dans les Royaumes oubliés. *Baldur's Gate* s'annonce donc comme le jeu de rôle vidéo médiéval-fantastique dont on a toujours rêvé. Gigantesque, beau et fidèle à l'esprit d'AD&D jusque dans les travers qui ont fait la réputation de l'ancêtre. Difficile de se prononcer définitivement à partir d'une preview. Les concepteurs

promettent une campagne en six chapitres et une centaine de missions secondaires, autant de sorts, un monde gigantesque (plus de 10 000 écrans en 640x400) et une intelligence artificielle développée. Pour les deux premiers éléments, c'est bien parti. Pour l'IA en revanche, il semble qu'il y ait encore du boulot. Entre les marchands qui acceptent de commercer avec vous bien que vous les ayez truanés cinq minutes plus tôt et les soldats venus vous arrêter qui se retournent les uns contre les autres, on rigole beaucoup. On rigole et on se demande si au final l'IA sera aussi aboutie que celle de *Daggerfall*! Oh, un dernier détail, petites configs (moins de 166 MHz) s'abstenir. *Baldur's Gate* est très gourmand.

M.S.

EN BREF

Nouvelle boîte, nouveau dos de carte, voici **Tempête sur l'Échiquier 2**, la suite du retour du jeu qui sème la désolation parmi les joueurs d'échecs chevronnés. Les dessins de Gérard Mathieu sont toujours



aussi délicieux et les cartes chaotiquement réjouissantes. Vous ne résisterez pas à « double jeu » qui vous permet d'échanger votre place avec celle de votre adversaire ou à « toi aussi, mon fils » qui fait passer dans votre camp une pièce adverse qui vous mettait en échec.

● Plusieurs jeux fous, fous, fous seront en magasin en même temps que ce *Casus* ou peu après : **Cult across America**, avec plein de sectateurs de Cthulhu complètement givrés, **Azteca** avec plein de sacrifices et d'Azèques totalement zinzins, **Vox Populi** avec tout plein de gladiateurs et de sénateurs romains parfaitement timbrés. Et encore on ne vous dit pas tout...



Baldur's Gate est un jeu vidéo en français dans le monde des Royaumes oubliés d'AD&D édité par Interplay, pour PC. Prix : environ 350 F.

Le magot de Pépé

Regarde le beau cadeau que j'ai pour toi Pépé!

Pépé est vieux. Pépé est riche. Pépé ne sait pas très bien à qui il va léguer sa fortune. C'est à vous de gagner sa confiance pour, le moment venu, ramasser le magot. Mais comment monter dans son estime? En jouant des cartes bonus (emmener Pépé en boîte rapporte 8 points), ainsi que des cartes malus sur vos adversaires (Pépé s'est blessé avec son dernier cadeau, - 6 points). D'autres cartes, qui permettent par exemple de se protéger des malus ou de contrer une carte qui vient d'être jouée, empêchent le jeu de sombrer dans la monotonie d'une succession de bonus - malus. Le jeu se termine lorsque Pépé se décide enfin à partir pour un monde meilleur après l'apparition d'une quatrième et fatale carte «coup de vieux». Ces cartes étant réparties dans la pioche, il n'est pas facile de prévoir la fin d'une partie. Subtilité intéressante: les cartes malus et bonus sont jouées empilées les unes sur les autres devant les joueurs; à moins d'un effort de mémoire, il est donc difficile de savoir où en est la cote de popularité de chacun.

Le hasard tient une place prépondérante dans *Le magot de Pépé* tant par le tirage des cartes que par l'effet volontairement chaotique de certaines d'entre elles. De plus ce jeu représente un paradoxe. Il combine à la fois une règle accessible à un enfant de six ans et un thème imprégné d'un humour noir fort peu familial. Mais le jeu donne toute sa saveur lorsqu'on enchaîne cinq ou six manches d'affilée.

F.P.

- *Le magot de Pépé* est un jeu de cartes pas à collectionner pour 2 à 6 joueurs édité par Ludotech. Prix: non communiqué.



LE MAGOT DE PÉPÉ

PsychoPAF

La guerre des chaînes

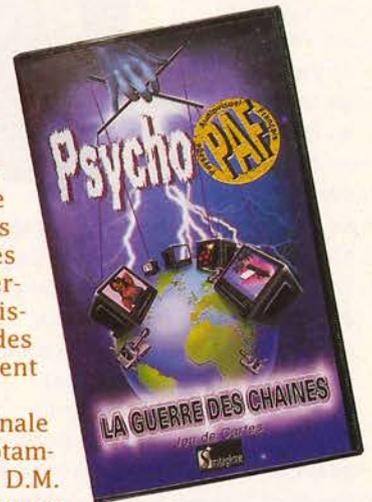
Le PAF (Paysage Audiovisuel Français) quitte votre écran pour arriver sur votre table de jeu! Dans *PsychoPAF*, vous vous retrouvez à la tête d'une chaîne de télévision dont vous devez compléter la grille de programmes au plus vite.

Chaque chaîne est spécialisée dans un type d'émissions (sport, divertissements, cinéma, etc.) et possède une capacité spéciale agissant sur le déroulement du jeu. Deux types de cartes constituent la base du jeu: les cartes de Marché qui comprennent émissions et présentateurs, et celles du PAF déchaîné composées d'éditions spéciales et de scoops. Ces dernières représentent les cartes d'action et permettent de piquer une émission à la concurrence ou d'améliorer son audimat. Chaque tour, selon des critères précis (meilleure soirée, meilleur JT...), les joueurs reçoivent plus ou moins de points d'action pour le tour suivant.

Bien que basé sur une idée intéressante et présenté de manière originale (dans une boîte pour cassette vidéo), une réalisation plus soignée, notamment la jaquette, n'aurait pas fait de mal à l'audimat de ce jeu.

D.M.

- *PsychoPAF* est un jeu de cartes pas à collectionner pour 2 à 5 joueurs édité par Stratagème. Auteur: Pierre-Bertrand Ducaroir. Prix: environ 145 F.



Europa 1945 - 2030



Tous pour un et chacun pour soi *Europa* est, clairement, un jeu « engagé ». Les auteurs ne font pas mystère de leurs convictions pro-européennes et proposent aux joueurs un curieux défi ludique: la création de l'Union européenne. Mais le but est double: élargir au maximum la C.E. et, au niveau individuel, engranger le plus de points de victoire possible.

Chaque joueur a des pions européens, qui traduisent son influence à l'échelle du continent, et qu'il dispose dans les pays de son choix. Ces pions permettent, lors d'élections, d'intégrer les différents pays à la C.E. Chaque nation est caractérisée par un seuil de résistance à l'intégration européenne qu'il faut vaincre lors des élections, ce qui oblige le plus

souvent les joueurs à former des coalitions. Chaque élection remportée, en retour, renforce l'influence globale des joueurs victorieux. La difficulté surgit lors des deux derniers tours de jeu, lorsqu'apparaissent des tensions et des guerres que les joueurs doivent impérativement réduire sous peine de perdre la partie. Un bon test pour la solidarité européenne. *Europa* requiert beaucoup de diplomatie et un zeste de stratégie. C'est un jeu simple (une sorte de *Diplo* light et rapide), dont on peut néanmoins se demander avec regret si son thème politiquement correct et son traitement un peu abstrait n'étouffent pas partiellement son intérêt ludique.

C.R.

- *Europa 1945 - 2030*, la naissance d'un continent est un jeu de plateau édité par Eurogames, pour 3 à 6 joueurs. Auteurs: Duccio Vitale et Leo Colovini. Prix: 230 F (soit environ 35 euros).

Universalis

A ne pas manquer

Si vous êtes à Paris, laissez tomber immédiatement ce Casus pour vous ruer à l'exposition **Liban l'autre rive**, à l'Institut du monde arabe (1 rue Fossés Saint-Bernard, 75005). Elle couvre quelque cinq mille ans d'histoire, de la préhistoire aux temps modernes, et c'est une sacrée histoire, dont le clou est la diffusion de l'alphabet phénicien,

qui a servi de base au nôtre. Pour le reste, c'est du spectaculaire, plein de sang et d'envahisseurs. Tout le monde est passé par ce petit coin de terre, des Égyptiens aux Français en passant par les croisés, les Turcs, les Romains... Être un carrefour n'a pas que des inconvénients :

les artistes libanais n'ont cessé d'emprunter à leurs voisins et de faire des mélanges (le plus bel exemple montré à l'expo étant ces sarcophages en marbre, d'influence égyptienne... où le portrait du défunt est de style très grec). Ne manquez pas, juste à la sortie, le petit documentaire sur l'histoire récente de toutes ces merveilles, il est presque plus émouvant que le reste de l'exposition. La plupart des objets exposés appartiennent aux collections du musée de Beyrouth, qui s'est trouvé pile sur la ligne de front lors de la guerre civile. Inutile de dire qu'il a été copieusement ravagé par toutes les factions en présence – pendant que les œuvres d'art, coulées dans du béton ou murées dans des cryptes, attendaient paisiblement des temps meilleurs. Leur exhumation et leur restauration sont une belle histoire, comme on aimerait en voir plus souvent...

Vaut le détour

Pour une raison qui m'échappe, Roland Wagner a laissé passer **Neverwhere**, de Neil Gaiman (J'ai Lu, Millénaires). Sautez dessus ! L'argument fera plaisir aux fans de *Mage* et de *Changelin*. Mais avec un peu d'imagination, ceux de *Cthulhu* ou de *Conspirations*... ou de n'importe quoi d'autre, pourront y trouver leur compte. Apprenez donc qu'il y a un autre monde sous Londres, un monde décalé, qui suit une logique très particulière en toute indépendance... jusqu'au moment où deux tueurs lancés à la poursuite d'une jeune fille débarquent à la surface, pulvérisant au passage la vie d'un brave Anglais moyen.



C'est magnifiquement raconté, par quelqu'un qui sait découper un récit et construire un dialogue comme personne. Seul regret, c'est franchement trop court. Une suite, vite !

La bibliothèque de l'image a réédité un fac-similé du catalogue **Manufrance de 1928**... pardon, du catalogue de la Manufacture Française des Armes et Cycles de Saint-Étienne. Ça nous vaut sept cents pages de superbes gravures représentant une multitude d'objets allant du parfaitement quotidien au plus improbable (une prime à qui sait, sans consulter un dictionnaire, ce qu'est une emmaille pour tramail). Le tout constitue une source de matériel en platine massif pour les Investigateurs, si le gentil Gardien des arcanes sait se montrer souple... et accepte sans sourcilier des bidules potentiellement nuisibles à son scénario.

Pour les curieux

Faisons un petit tour dans la plus grande mine d'idées de la littérature française : l'œuvre d'**Alexandre Dumas**. On a tous lu *Les trois mousquetaires* et ces temps-ci, *Le comte de Monte-Cristo* a été à l'honneur, mais il y en a d'autres, tellement d'autres ! Vous avez bon goût et vous avez décidé de faire jouer à *Te Deum pour un massacre* (voir Coup d'œil p. 22) ? *La reine Margot* et *Les Quarante-cinq* vous tendent les bras ! Vous voulez vous lancer dans une saga dans la France révolutionnaire ? Il y en a quelque trois mille pages chez Bouquins, de *Joseph Balsamo* au *Chevalier de Maison-Rouge*. Quelque chose de plus exotique ? Tournez-vous vers *Les Mohicans de Paris* (Gallimard), qui se passe dans une France de 1827 aux mains d'une

extrême droite bigote et conservatrice, avec des manguilles policières qu'on croirait tirées d'une série noire des années 70... Et puis, on peut piller Dumas en toute bonne conscience. Il ne s'en formalisera pas, d'abord parce qu'il est mort, et ensuite parce qu'il a lui-même beaucoup pillé.

Tiens, en parlant de polar, je vous avais signalé le début de la série du **Poulpe**, chez Baleine, il y a quelques années. Les aventures de Gabriel Lecouivre, détective même pas privé, arrivent gaillardement au numéro 145. Forcément, dans le tas, il y a du déchet, mais l'ensemble se tient fort bien, et compose un portrait pas franchement joyeux de nos belles années 90. Personne ne joue plus à *Trauma*, mais cinq minutes de bricolage avec *BASIC* vous donneront un système bon pour le service.



Enfin, histoire de terminer en beauté, **La peau du tambour**, d'Arturo Perez-Reverte (Seuil). Si vous tenez aux étiquettes, vous pouvez dire que c'est un polar, même si l'intrigue policière sert plutôt de prétexte à une balade dans Séville et dans les rouages du Vatican (tout commence lorsqu'un pirate s'introduit dans l'ordinateur du pape et lui laisse de curieux messages...). Ajoutez-y un golden boy espagnol, trois adorables truands sur le retour, un curé de choc – vraiment de choc, une bonne sœur américaine en pleine crise de foi et une famille d'aristocrates en bout de course, secouez très fort, et vous obtenez la lecture la plus sympa du bimestre.

Tristan Lhomme

SF & Fantasy

Comédies inhumaines

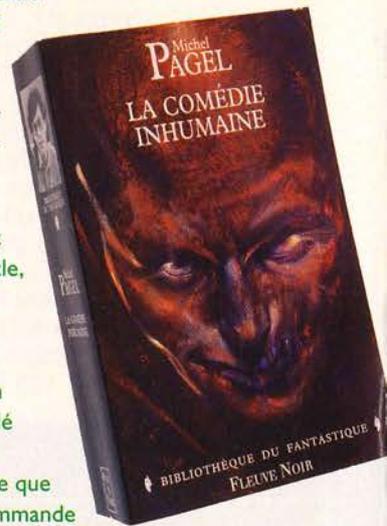
Ce n'est un secret pour personne que Michel Pagel est un fan de cinéma d'épouvante. Avec **Cinéterre**, il invite son lecteur à une incursion dans l'univers des films de la Hammer — au sens propre. Partant en effet du postulat que l'inconscient collectif des amateurs d'un genre cinématographique crée un monde parallèle onirique, régi par les lois du genre en question, il se permet de recycler avec une grande aisance la production de cette compagnie légendaire, mettant en scène un Frankenstein tyrannique dominant l'Europe à l'aide de ses créatures, ou un Van Helsing plus vrai que nature — tous deux bien évidemment incarnés par Peter Cushing ! Cela dit, *Cinéterre* n'est pas seulement un hommage, mais aussi un roman d'aventures endiablé qui se lit d'une traite et que vient pimenter un humour omniprésent. Signalons également la réédition en un volume omnibus, sous le titre **La comédie inhumaine**, de *Sylvana* — un merveilleux roman d'amour vampirique —, *Le diable à quatre*

— où l'effroi se teinte, là encore, d'un humour bien venu — et de six nouvelles se rattachant au même cycle, dont quatre étaient déjà parues sous la forme d'un recueil intitulé **Désirs cruels**.

Inutile de dire que je vous recommande chaudement ces deux ouvrages. (« Cinéterre » : Fleuve Noir « SF Métal » n° 51. « La comédie inhumaine » : Fleuve Noir « Bibliothèque du Fantastique ».)

Ambiances surnaturelles

S'il est un roman surprenant parmi les livraisons récentes, c'est bien **La Tour du Diable**, de Mark Sumner. Imaginez un Ouest américain de la fin du XIX^e siècle où les duels ont lieu non pas à l'aide de revolvers, mais bel et bien en recourant à des pratiques magiques ! Exploitant à merveille les conséquences de ce point de départ d'une originalité confondante, l'auteur en profite pour faire défiler toute une galerie de personnages folkloriques ou historiques, comme Quantrill ou l'ignoble Custer, tout en jouant habilement avec les codes du western. Adaptable ? Et comment ! (L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)



Il aura fallu attendre vingt ans pour que **Le comte de Saint-Germain**, de Chelsea Quinn Yarbro, soit enfin traduit en français, et à sa lecture, on peut se demander pourquoi aucun éditeur ne s'était intéressé plus tôt à ce passionnant roman fantastique très documenté, où il est bien évidemment question de sorcellerie et d'alchimie au XVIII^e siècle. Un bon achat pour les MJ — et pour les autres. (A.R.D.A.)

Les confessions d'un fanatique est un livre troublant, écrit par l'Écossais James Hogg dans la première moitié du XIX^e siècle. Il s'agit à l'évidence d'une œuvre de transition entre le roman gothique et un fantastique plus avoué. Mais au-delà de cet intérêt historique évident pour l'amateur de littérature, c'est sur la structure de ce texte qu'il faut se pencher ; la manière dont l'auteur joue avec le point de vue de narration me paraît en effet exemplaire. Signalons chez le même éditeur la parution des **Plus beaux contes du Diable**, recueil de contes et légendes d'origines diverses, dont bon nombre sont assez courts pour être insérés dans un scénario, à titre d'exemple ou pour l'ambiance. (Terre de Brume « Terres Fantastiques ».)

Bande Dessinée

Attention, bijou !

Voilà bien longtemps que Bilal, Enki de son prénom, ne nous avait fait un plaisir pareil, un vrai bijou, du Fellini en BD, du Chopin dessiné, un hymne à l'amour en phylactères...

Ancré dans un présent trop présent (la guerre en ex-Yougoslavie) et fortement projeté dans un futur proche que l'actualité rend parfois trop réaliste, **Le sommeil du monstre**, édité aux Humanoïdes Associés, est le premier album d'une série de trois. C'est un voyage dans la mémoire, celle du narrateur, la nôtre et de ceux qui viendront demain faire du XXI^e siècle un enfer ou un paradis, tout dépend. À lire, à relire et à méditer, cet album peut être, pour vous qui faites jouer à un jeu de type cyberpunk, une source de personnages, de situations, d'idées et d'intrigues à mettre à l'égal de ceux de Gibson, Williams ou même Effinger, les « inventeurs » du genre. Plus fort encore, dans cet univers parfois glacial, c'est l'amour qui tire les personnages en avant, c'est l'amour qui les fait réagir et amène les intrigues à leur terme. En plus, comme si cela était possible après la superbe trilogie Nikopol, cet album montre que Bilal a encore progressé dans son graphisme, dans l'élaboration de son univers imaginaire.

Servir chaud

Si le fantastique contemporain est votre domaine, voici de quoi vous réjouir. **Rapaces**, de Dufaux et Marini (Dargaud) est le premier tome d'une série qui ressemble à un scénario pour *Vampire*. Ils sont parmi nous, c'est certain, et leur signe distinctif semble être une sorte de kyste derrière l'oreille droite. Plutôt difficile à détecter... Mais certains d'entre eux ont entamé une sorte de vendetta interne qui laisse des traces... rouges, très rouges ! On ne pouvait s'attendre qu'à du bon de la part de l'auteur de *Jessica Blandy*, *Santiag* ou encore *Sang-de-Lune*. C'est le grand retour d'Adèle Blanc-Sec. Après quatre ans de silence relatif, Tardi signe **Le mystère des profondeurs** (Casterman), huitième volet des aventures extraordinaires de la femme aux chapeaux. Difficile à utiliser tel quel, il est vrai, mais plein d'humour et d'idées loufoques, cet album pourra vous aider à improviser des PNJ ou des situations, si vous faites jouer à *L'appel de Cthulhu* (pour Gardien des arcanes déjà bien entraîné...). Et puis rappelez-vous, le premier tome, c'était il y a plus de vingt ans. Belle longévité, non ? Surtout pour une héroïne cthulhuesque ! Pour ceux que les sociétés secrètes intéressent, le volume 10 de **Balade au bout du monde** (Makyo et Faure ; Glénat) est tout indiqué. Cathares et autres Chevaliers du Saint-Graal s'affrontent sous l'œil paternaliste du Parfait... Leur but ? Retrouver le royaume de Galthédoc, celui-là même qu'Arthis a visité il y a longtemps, pour



tout connaître de l'apocalypse à venir et des moyens de s'en protéger, s'ils existent. Amateurs de *Nephilim*, ou autres jeux à tiroir et intrigues multiples, à vos écrans !

Classiques en stock

Humour et ambiance XVII^e font bon ménage dans **De cape et de crocs**, T3 (Ayroles et Masbou ; Delcourt). Trésors, tempêtes, monstres marins et cannibales, rien n'est trop beau pour nos héros. Dans la même veine poético-divertissante que les deux précédents albums, c'est une extraordinaire source de PNJ, surtout si vous leur prévoyez du vocabulaire et la compétence « Parler en alexandrins ».

C'est de la poésie encore, empreinte à la fois de tendresse et de violence (inséparables jumelles...), que vous trouverez dans **Gorn**, T7 (Oger ; Vents d'ouest). Autour de la petite Maëlle semblent se soulever des forces incontrôlables. La guerre et son cortège de morts n'en finissent plus, tandis que Dame Gorge, dans son château, commente les événements. Que des bonnes idées... Dans **Alban**, T2 (Fourquemin et Dieter ; le Téméraire), deux moines voyagent en compagnie d'un porcelet et chacune des étapes est prétexte à la découverte d'un lieu, d'une situation, que vous pourrez utiliser sans peine dans vos aventures méd-fan. Indispensable et jubilatoire.

Ne manquez sous aucun prétexte **La quête de l'oiseau du temps**, T5 (Le Tendre, Loisel et Lidwine ; Dargaud), ou « la jeunesse de Bragon et Mara ». Si vous avez aimé la première saison, vous adorerez celle-ci ! Tout y est, le souffle héroïque, l'humour, les bestioles et les idées d'aventures.

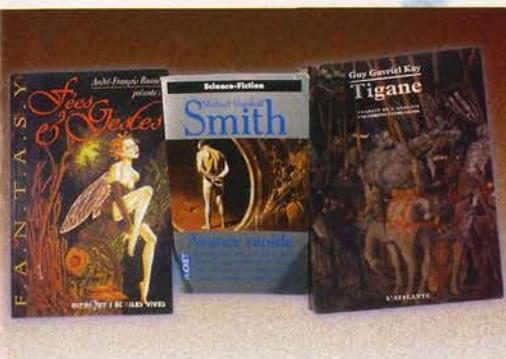
Voir plus loin

Dans le genre cyberpunk, tous jeux confondus, essayez **Zentak**, T2 (Pécau et Def ; Delcourt) où il semble que ce soit une IA qui mène la danse ; ou encore **Fatal Jack**, T2 (Djian et Floch ; Soleil), dans lequel on découvre que les robots ont accès à la conscience et sont capables d'aimer. Charmant, non ?

À propos de robots, deux d'entre eux se racontent l'histoire de **La caste des méta-barons**, T5 (Jodorowsky et Gimenez ; Humanoïdes Associés). C'est de SF pure et dure qu'il s'agit, pour tous vos jeux, de *Star Trek* à *Alternity*, et toujours aussi inventive.

Vous jouez sur une planète marine ? Pas de soucis, **Aquablue**, T5 (Cailleteau et Tota ; Delcourt) vous dévoile l'origine des peuples qui l'habitent et ce n'est pas sans surprises. Dans un autre registre, **Aldébaran**, T5 (Léo ; Dargaud) termine un cycle sur Aldébaran par un retour des contacts avec la Terre. C'est aussi un festival de xéno-biologie, avec une fin heureuse, comme on les aime.

André Fousat



Fées et gestes réunit neuf nouvelles — qui constituent un véritable panorama de la fantasy contemporaine — et un article. Cette excellente anthologie, composée avec soin par André-François Ruaud (1), fera sans doute date, tant en raison de la qualité de textes que de leur diversité, qui surprendra sans doute ceux qui ne voient dans le genre que récits mettant en scène barbares brutaux et magiciens avides de pouvoir. Très jolie couverture, également. (Bifrost/Étoiles Vives « Fantasy ».)

La place me manquant pour parler de **Tigane**, du Canadien Guy Gavriel Kay, je me contenterai de vous dire qu'il s'agit d'un chef-d'œuvre se déroulant dans un monde évoquant la Renaissance. À ne rater sous aucun prétexte. (L'Atlante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Mais que fait la SF ?

Elle se porte bien, merci, comme le prouve **Avance rapide**, de Michael Marshall Smith. Ce qui pourrait n'être en effet qu'un polar SF de plus se révèle vite un roman astucieux, intelligent et réfléchi, dont le cadre — une ville immense couvrant l'Amérique du Nord, divisée en quartiers très différents les uns des autres — devrait passablement exciter ceux qui apprécient les univers futurs originaux et un tantinet branqués. Le livre possède en outre une dimension psychologique tout à fait surprenante, mais je n'en dis pas plus, pour vous la laisser découvrir. (Pocket « Science-fiction » n° 5659.)

Par contre, je me vois obligé de déconseiller la lecture d'**Endymion** et de **L'Éveil d'Endymion**. Trop longs, trop verbeux, surchargés de détails inutiles et de personnages dont on se contrefiche, ces deux livres auraient gagné à être amputés... disons d'un tiers, pour être indulgent. Quand Dan Simmons apprendra-t-il qu'un traitement de texte ne sert pas seulement à rajouter du texte, mais aussi à en supprimer ? (Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Roland C. Wagner

(1) Par ailleurs éditeur de « *Yellow Submarine* », l'un des meilleurs fanzines en langue française.



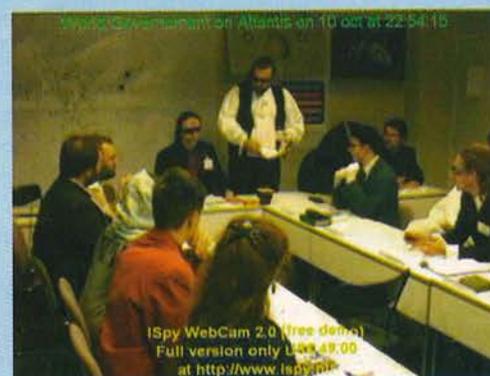
Ça bouge!

Le GN par Internet

Les 9, 10 et 11 octobre derniers s'est déroulé *Wanderer III*, un jeu de rôle d'un nouveau genre, combinant le grandeur-nature traditionnel avec les possibilités d'Internet. Le background était du genre cyberpunk spatial. Plusieurs équipes, réparties sur trois sites de jeu, se partageaient les rôles. Dans un grand hôtel d'Outukumpu, en Finlande, 400 rôlistes jouaient sur Deimos, deuxième lune de Mars, et dans l'espace environnant. Toujours en Finlande, à Turku, une trentaine de personnes jouaient les dirigeants du gouvernement lunaire, tenté par l'indépendance. A Paris enfin, une vingtaine de vieux routiers du GN n'étaient rien de moins que le gouvernement mondial. Ces groupes étaient, ou auraient dû être, en contact via Internet grâce à des transmissions permanentes par webcam, des courriels (en anglais, of course), quelques canaux IRC et des envois occasionnels de fichiers vidéos « lourds ».

Tout cela a failli marcher. Mais de fait seuls les canaux IRC et les webcams (ainsi que le bon vieux GSM de secours) ont donné entière satisfaction. Les communications personnelles de joueur à joueur ont été presque impossibles entre la France et la Finlande, ce qui a quelque peu appauvri le jeu, du moins sur Terre. Astucieux, les organisateurs ont cependant réussi à intégrer toutes les difficultés de communication au scénario. Les Finlandais qui ont conçu *Wanderer* disposent de moyens humains et financiers hors de portée des associations françaises, avec des programmeurs redoutables, des sponsors comme Canon et Agfa, et un budget qui se compte en centaines de milliers de francs. L'expérience de *Wanderer III* permettra sans doute à *Wanderer IV*, en 2001, de se dérouler sans que des pluies de météorites viennent perturber les communications entre la Terre et Mars. Le grandeur-nature en réseau via Internet est certainement une formule d'avenir et ce *Wanderer* une première, du moins en France. Pour en savoir plus, visitez <<http://www.wanderer.org>>.

Karl Dressner, ministre de l'économie du gouvernement mondial (Bruno Faidutti)



Le gouvernement mondial en séance plénière. Mais le pouvoir est ailleurs.



Boutiques

- **Phénomène J** organise le 12 décembre un vernissage où seront présentés cinq tableaux de Frédéric Wojtyczka, sur des thèmes de fantasy. Ces œuvres resteront exposées tout le mois de décembre en compagnie de celles de Jacques Pinbouen (qui se souvient de ses dessins dans Info-Jeux?). De plus, la **Guilde de l'Imaginaire** prend en main les démos de la boutique et vous propose de jouer à plein de bonnes choses (*Deadlands*, *L5A*, etc.). ☒ : Phénomène J, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris. ☎ : 01 44 07 12 32.
- Dernière boutique en date à s'implanter dans le triangle béni du Ve arrondissement de Paris, **Berserker** propose des jeux de rôle, de cartes, de plateau, figurines, etc. ☒ : Berserker, 5 rue St-Victor, 75005 Paris. ☎ : 01 40 51 03 14.

Le GN multimédia



Anachronie est une association de grandeur-nature qui organise avec succès des GN ambitieux.

C'est également elle qui a géré l'espace GN au Monde du Jeu. Anachronie vient de passer la vitesse supérieure en réalisant un CD-Rom essentiellement consacré à son univers de jeu : le monde de la Faille. On y découvre une carte du monde, les différents peuples et leurs coutumes, le type de personnage que l'on peut jouer, les règles, etc. Le tout est très bien fait, beau et agréable à utiliser. Seul petit reproche : plutôt qu'un court paragraphe vite expédié, une présentation exhaustive du GN aurait été intéressante ; ainsi on aurait eu un excellent outil de découverte de ce type de jeu. Prix de l'objet : 120F.



Des écrans de présentation du CD-Rom Anachronie.



☒ : Anachronie, 30 rue d'Eguisson, 13010 Marseille. ☎ : 04 91 78 48 27. Site web : <<http://www.grandeur-nature.org/anachronie>>. Courriel : Ludocom@aix.pacwan.net



La FFJDR au rapport

La Fédération Française de Jeu de Rôle vient de muter (nouvelles têtes au bureau et au CA) et on espère qu'elle sera plus dynamique. En attendant, elle propose déjà plusieurs services fort utiles au rôliste. Essentiellement des petits dossiers qui expliquent comment tenir un stand, organiser une convention ou obtenir une salle. Elle tient aussi à jour une mini revue de presse, plusieurs définitions (fort intéressantes) du jeu de rôle ainsi qu'un argumentaire qui résume les grandes lignes des réponses à apporter aux accusations dont est victime le jeu de rôle. Elle saura aussi conseiller le gentil auteur qui cherche à protéger son œuvre de la rapacité des méchants éditeurs. Et enfin elle tient à votre disposition *Rêves*, un jeu de rôle d'initiation. ☒ : Valérie Pomel, 103 avenue Georges Gosnat, 94200 Ivry-sur-Seine. ☎ : 01 46 71 16 56. Courriel : licorne@seishin.fr



Web services

• Voici un petit site très complet qui propose deux jeux de rôle inédits :

Swordwound, du méd-fan dont seulement les règles sont disponibles en téléchargement, et **Cosmic Farce**, un jeu de super-héros. Mais le webmestre ne s'arrête pas en si bon chemin et propose aussi des pages consacrées à Star Wars, Paranoïa, L'appel de Cthulhu, Ambre, ainsi que la description d'un monastère pour tout jeu méd-fan (plutôt AD&D que Ars Magica). Détail horripilant : les pages de pub pour Club Internet qui apparaissent à chaque changement de rubrique. <<http://perso.club-internet.fr/merlin1/merlan/index.htm>>

• **Ténèbres** est une revue consacrée au fantastique qui publie des textes de qualité, aussi bien d'auteurs français qu'anglo-saxons. Sur son site vous trouverez le sommaire des numéros, une courte biographie des écrivains ainsi que le début de leurs nouvelles. Je dis bien le début car pour tout lire il faut s'abonner... <<http://www.cafe.edu/~tenebres/home.html>>

• **Le Cercle des Compagnons d'Oniros** est une association de grandeur-nature dont le site propose : des photos, des comptes rendus, des annonces des prochains GN (rien pour l'instant, c'est l'hiver), plus quelques rubriques insolites comme des recettes (le pain de seigle médiéval), des chants, des fabliaux... <<http://www.le-village.com/zone44/Oniros>>

• **Les Chroniqueurs des Temps Avenir** est un club belge dont le site n'en est encore qu'à ses débuts. Présentations de jeu, réactions de joueurs, nouvelles, toutes ces rubriques sont là mais pour l'instant peu remplies. <http://members.tripod.com/~lemmings_3/chroniques.html>

• L'excellent site de **L'Elfe Noir** abrite désormais un nouveau projet : Singaril, un jeu de rôle médiéval-fantastique complet. Ce n'est pour l'instant qu'un système de règles que l'on peut consulter en ligne ou télécharger, et qui louche aussi bien du côté de Rolemaster que de Gurps. Toutes les volontés sont les bienvenues pour finaliser le jeu. Pour l'instant l'équipe se concentre sur la correction des règles et la création d'un univers. <<http://elfenoir.ml.org/JdR/nvj/singaril>>

• Voilà un petit site sympa. On y trouve un gros paquet de considérations sur le bushido, et plus généralement sur le **Japon médiéval**, avec des détails instructifs (pour les samourais paranoïaques) sur le ninjutsu, l'art des ninjas, et plein d'autres choses. Bien que tout cela soit pensé dans une perspective historique, les amateurs du Livre des Cinq Anneaux y trouveront leur bonheur. La deuxième partie du site est consacrée à **Cyberpunk**, avec des infos sur City 3M, une ville parue dans un scénario Casus, mais je n'ai pas plus de détails car le site était en construction lors de mon passage. <<http://www.i-france.com/jdr>>

• **Ludimens** propose deux jeux par correspondance. L'un, **Cybercity**, se passe dans un monde cyberpunk tandis que l'autre se déroule sur l'île de Chall où les pratiquants d'arts martiaux se tapent dessus pour la plus grande gloire de leur dieu. Le premier tour de chaque jeu est gratuit, alors n'hésitez pas à essayer pour voir. <<http://www.ludimens.net>>

• Voici un site dont j'ai déjà parlé la dernière fois pour sa section consacrée à Bitume, mais depuis il s'est enrichi de pages sur **BasIC** et de l'adaptation de deux univers de **dessin animé japonais** : Nausicaä et Silent Möbius. <<http://perso.wanadoo.fr/kadnax>>

• **L'Association Lord Henry Kelnor** est une assoc lyonnaise toute dévouée à la cause des murder parties. Sur son site vous trouverez une présentation de ce type de jeu, des soirées organisées par l'ALHK et des conseils pratiques, mais aussi des critiques de romans et de musique (d'ambiance) car les créateurs du site sont des amateurs d'énigmes et de mystère. Il y a aussi une page sur le jeu de rôle, mais elle avait disparu quand je suis passé. Encore un mystère à résoudre... <<http://altern.org/alhk>>

• Pour ceux qui ne connaissent pas le **Tinkle Bavard**, célèbre fanzine suisse qui vient de se distinguer au dernier trophée des fanzines (voir p. 90), c'est le moment de se rattraper. En effet nos amis suisses ont eu la bonne idée de mettre leurs anciens numéros épuisés en ligne. Vous y trouverez des aides de jeu et des scénarios (Ars Magica, Cyberpunk et JRTM pour l'instant). <<http://www1.club.ch/fil/Crgeneva/index.html>>

• Les Mille Masques, tel est le nom de la page consacrée au grandeur-nature sur le site du **Miroir des Mondes**. Vous y trouverez plein de conseils, un calendrier, des règles, etc. Mais le plus intéressant ce sont peut-être deux mailing lists, l'une réservée au côté pratique (annonces, demandes de PNJ...) et l'autre consacrée au GN de manière plus générale (effets spéciaux, costumes, trucs de mise en scène...). Inscriptions sur le site. <<http://www.seishin.fr/~mdmondes/masques/mlgn.htm>>

• Et pour finir trois mailing lists consacrées à trois jeux MultiSim. Pour s'inscrire à la première consacrée à **Guildes**, envoyez un courriel à <Majordomo@emn.fr> avec dans le corps du texte : subscribe guildes (sans sujet). Si c'est **Nephilim** qui vous intéresse, envoyez un courriel à <nephilim-list-request@ceil.qc.ca> en spécifiant dans le corps du texte : abonnement nom <adresse@courriel>. Enfin, pour **Dark Earth**, envoyez un message vide (ni sujet ni texte) à <sombre-terre-subscribe@egroups.com>. Vous recevrez un message de confirmation en anglais que vous n'aurez qu'à renvoyer sans rien ajouter.

États généraux, la suite

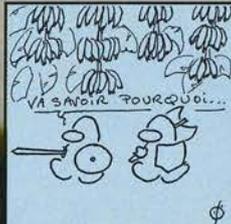
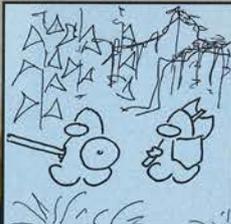
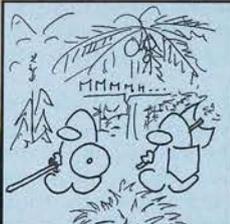


Vous êtes à peu près 500 à avoir rempli le questionnaire des États généraux, ce qui est un chiffre

tout à fait honorable. Les premiers résultats permettent de dresser une « radioscopie » tout à fait intéressante des rôlistes. On y apprend des tas de choses, comme par exemple que vous êtes 36 % à jouer en club et 46 % à dépenser moins pour le jeu que par le passé, etc. Nous reviendrons là-dessus. En attendant, les organisateurs vous invitent à les contacter pour mettre en place des réunions où les rôlistes pourront se concerter, mettre en commun leur expérience et préparer des actions en faveur du JdR. ✉ : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes.

Hollywood-sur-Seine

Aldeus est un projet franco-canadien assez dément : il s'agit rien moins que d'un film à thème méd-fan. Pour mener à bien une entreprise d'ordinaire réservée aux grosses machines hollywoodiennes, l'équipe de production pense recourir massivement aux technologies numériques. Le travail de préparation avance lentement mais sûrement. Mais il reste beaucoup à faire et la production recherche des personnes compétentes et motivées pour travailler sur l'infographie, les costumes et les décors. ✉ : Wide Productions, 7 bis rue Jean Jaurès, 94510 La Queue-en-Brie. ☎ : 01 45 94 48 45. Site web : <<http://www.chez.com/aldeus>>. Courriel : wide@club-internet.fr



Vue générale du Monde du jeu. Les locaux sont vastes, clairs et aérés.



Le Monde du jeu Pantin : une nouvelle adresse pour faire la fête



Le stand Casus, pris d'assaut par des hordes de joueurs enthousiastes, forcément enthousiastes...

Depuis le temps que l'idée d'un salon d'envergure entièrement consacré aux jeux de simulation était dans l'air, c'est un vrai plaisir de constater que pour sa deuxième édition, le Monde du jeu a été un réel succès. Et un succès à tous les niveaux. A commencer par la fréquentation : 7500 visiteurs contre un peu plus de 5000 l'année dernière, la progression est significative. Et le plaisir aussi était au rendez-vous. Plaisir de jouer, de découvrir de nouveaux jeux, plaisir de rencontrer d'autres joueurs et de pouvoir discuter tranquillement de sa passion. Les organi-

sateurs ont très intelligemment choisi de laisser la petite famille des jeux de simulation se montrer telle qu'elle est, c'est-à-dire gaie et turbulente mais sans excès. Le résultat est que l'ambiance de ce salon n'était pas celle que l'on s'attend à trouver dans un tel endroit (froide et distante), mais bien plus celle d'une petite convention de jeu sympa. Un effet notable de ce salon, déjà sensible l'année dernière et qui s'est confirmé cette année, est son impact médiatique, qui non seulement est loin d'être négligeable mais surtout se révèle positif. La presse

(quotidiens, magazines et radio) n'hésite pas à se déplacer et les comptes rendus ne portent pratiquement plus trace des exagérations, approximations et autres déformations que le jeu de rôle a longtemps subi. Le Monde du jeu constitue une vitrine suffisamment présentable pour intéresser, voire séduire, des médias aussi divers que la radio d'information continue BFM, Fun TV, ou *Le Parisien* qui a publié dans son édition du 16/10 un article d'une page sur cette manifestation. Alors qu'est-ce qu'il y avait à voir à ce Monde du jeu ? Pour commencer, des jeux

vidéos, puisqu'en entrant, la première salle leur était consacrée. C'était l'occasion de découvrir les nouveautés de Cryo et d'autres, et de jeter un œil à *Baldur's Gate* (voir p. 84). Les jeux de rôle et de cartes occupaient le hall principal. Contrairement à l'année dernière, tous les éditeurs étaient présents, ce qui permettait de découvrir tout ce qui sort dans le domaine aujourd'hui et surtout d'essayer les jeux puisque des démos fleurissaient partout (malgré un manque certain de tables). Prévoir pour l'année prochaine plus de parties de démonstration ne serait pas un luxe. La salle du fond était le royaume du grandeur-nature : tepee, enceinte pour les combats, et bien sûr nombre de responsables d'associations en costumes. Enfin, le dernier hall rassemblait les figurinistes qui, malgré le bruit, arrivaient à se concentrer sur leurs batailles, et les associations de jeu de rôle, avec notamment les stands de la FFJDR et de l'AJDR. Les tournois de jeux de cartes, nombreux (voir ci-contre), ont eu beaucoup de succès, notamment celui de *Legend of the Five Rings*, contrairement aux conférences, pourtant intéressantes, mais qui faute d'être bien annoncées sont passées à côté de l'attention des joueurs. Enfin les nuits du jeu ont permis, grâce à la Ludothèque de Boulogne, à quelques dizaines d'acharnés de continuer à jouer deux nuits de suite.

Il n'y a plus qu'à espérer qu'organisateur et éditeurs sauront proposer l'année prochaine un salon encore plus complet et passionnant. Cela ne semble pas impossible.

Tournois de cartes

Trois championnats de jeux de cartes ont eu lieu dans le cadre du Monde du jeu.

● **Le Seigneur des Anneaux.** 44 participants, sélectionnés par 16 tournois régionaux, se sont affrontés, amenant au titre de champion de France Stéphane Mancheron (avec un paquet étendu), qui a battu en finale Gregory Millotte (paquet Sorciers). Les 3^e et 4^e étant les frères Brun. En plus des nombreux lots, le gagnant a remporté une réplique de l'Anneau nain de la tribu Thrâr. Les championnats du monde auront lieu en janvier 1999, à Paris.

● **Legend of the Five Rings.** Daimyos Impériaux a organisé, pour le compte de Wizards of the Coast, le premier Championnat de France de L5R qui a réuni 108 joueurs. Avec un paquet Licorne (Hidden Emperor - Episode 4), Matthieu Poupart a battu Christophe Hébet et son paquet Crabe (Version Emerald). Visiblement, L5R est le jeu qui monte, qui monte.

● **Netrunner.** Quelque 42 joueurs européens se sont affrontés sur cet excellent jeu, d'abord en paquets scellés puis en préconstruits, grâce à TCR France et Mantis. Les runners et les corpos ne sont donc pas (encore?) morts. Le vainqueur est Laurent Lavenant, devant Gwenaël Forter. Les 3^e ex aequo étant Fred Vasseur et Fred Chorein. Le paquet du vainqueur était, du côté runner : Écrasement prioritaire/Attaque synchronisée sur le QG ; du côté corpo : Tag and Bag/Avancement rapide.

Le prix du meilleur zine est attribué à...

Je me suis retrouvé au Monde du Jeu (voir p. 90) dans un jury composé de deux grands pontes de l'Édition Rôlistique (Stéphane Marsan/MultiSim, Olivier Noël/ Dragon), du président de la FFJDR (Nicolas Stampf) et du plus matheux des collectionneurs de France et de Savoie (Patrice Mermoud) pour élire le meilleur zine de l'année. Étaient donc en lice : *Cadavre Exquis*, *Cent Prétenctions*, *Chasseurs de Rêves*, *Cochon Volant*, *Fumble*, *Lunatic Asylum*, *Pêcheurs de Lune*, *Pythagore*, *Tinkle Bavard*, *TnT*, *Tricoteuses de métal* et *Vents de Rêves*.

Premier prix : *Lunatic Asylum*, récompensé à la fois pour son originalité (des scénars et pas forcément pour des jeux « commerciaux »), pour sa qualité et surtout pour les moyens mis en œuvre lors de sa réalisation. « **Coup de cœur** » : *TnT*, pour la richesse de son contenu et la qualité de ses dossiers. « **Qualité dans la longévité** » : *Tinkle Bavard*. 47 numéros et à chaque fois un contenu très équilibré.

Par ailleurs, le jury tient à faire savoir qu'il a été agréablement surpris par la qualité générale, tant du contenu que du reste, de la production des concurrents. Félicitations à tous !

P. Rat



Le capitaine Kirk nous confie : « Je suis fier de faire partie d'une entreprise aussi prestigieuse que Casus Belli. » On remarquera qu'il s'adosse à un pilier pour échapper aux Klippons backstabeurs...



Chez les Highlanders, on s'entraîne au maniement des armes dès le plus jeune âge...

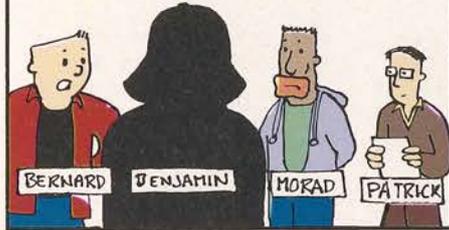


Le T-shirt de l'état général du jeu de rôle était à vendre pas cher : quelques brouzoufs ou une vieille boîte de Gamba World.

Les Irrecupérables

texte : mehdi
dessin : christopher

BENJIVADOR



La vie des clubs

Amis rôle-clubbistes, bonjour. Cette rubrique est la vôtre. Si vous souhaitez que *Casus Belli* parle de votre club, de votre association, parce qu'ils viennent de se créer, que vous cherchez de nouveaux membres ou des renforts, ou juste pour dire coucou, on existe toujours, c'est simple, écrivez-nous. On vous fera de la pub gratis...

Issy-les-Moulineaux

Yggdrasil est un club qui a la chance de posséder de grands locaux, environ 200 m². Autrement dit, il y a de la place pour beaucoup de tables de jeu. Le club invite donc tous les joueurs à venir s'y retrouver pour partager leur passion ludique. Les débutants sont les bienvenus. ✉ : Yggdrasil, c/o Maison des Associations, 1 rue Jules Guesde, 92130 Issy-les-Moulineaux.

Nantes

Naissance d'une nouvelle association nantaise :

Ludis-Nantes. On y pratique les jeux de rôle et les jeux de simulation en général, mais sans en rester là. En effet, Ludis-Nantes est l'organisme officiel de la Camarilla nantaise. On lui souhaite longue vie (c'est la moindre des choses pour des immortels). ✉ : Ludis-Nantes, c/o Stéphane Gauvrit, 3 avenue Calypso, 44300 Nantes. ☎ : 02 40 74 63 26. Courriel : ludis@chez.com

Dijon

Si vous habitez Dijon, c'est le moment de vous précipiter aux *Épées de Damoclès*, le club de jeu de rôle de la MJC

Montchapet. En effet, le club lance une grande campagne d'initiation dans un monde proche de celui de Tolkien, et tout cela en utilisant *BasIC*, l'excellent (et je pèse mes mots) jeu de *Casus Belli*, revue d'excellente facture (et je suis modeste). ✉ : Les Épées de Damoclès, MJC Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. ☎ : 03 80 55 54 65.

Paris

Daimyos Impériaux est une association de type loi 1901, officiellement reconnue par Alderac Entertainment Games pour l'Europe.

Elle a la responsabilité de la gestion du service consommateurs de jeux de cartes *Legend of the Five Rings*, *Land of Burning Sands* et *Doomtown*, ainsi que du développement des tournois et des clubs sur la France et les pays limitrophes. Des informations sur ses activités sont disponibles en téléphonant au 01 49 71 01 70, en faxant au 01 49 71 37 14, en écrivant à Daimyos Impériaux (124 rue Compans, 75019 Paris), ou enfin par courriel à naas@club-internet.fr ainsi qu'à daimyos.impériaux@worldnet.fr

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.

Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. Responsable : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. Boutique : « L'Éuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. Horaires : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Responsable : Fabrice Barboni. Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. Horaires : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32. Responsable : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Boutique : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

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 14h à 4h. Responsables : Christophe Moine et Rémi Lamoureux. 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 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. Horaires : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85. Responsable : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. Horaires : 7 jours sur 7 de 14h 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 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. Responsable :

Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. Boutique : « L'Éuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. Horaires : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. Responsable : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. Boutique : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

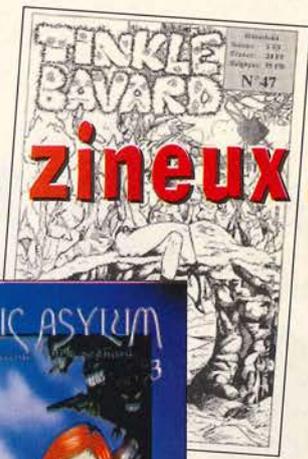
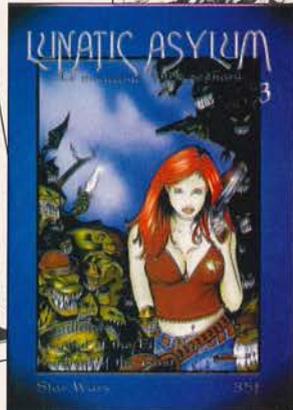
Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M^e Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. Horaires : vendredi de 18h à 24h. Responsable : Romain Quessinet ; tél. : 01 44 09 99 36.

Belgique

Fédération Belge des Jeux de Simulation
67 rue Dureux, 5001 Belgrade, Belgique ; tél. : 00 32 (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.

Salut les zineux!



Les trois gagnants du prix du meilleur zine (voir p. 90).

La brouette du bimestre

- **Lunatic Asylum**, n° 3, 92 p., 35 F. ASH, 25-27 avenue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Scénars Legend of the 5 Rings, Deadlands, Kindred of the East et Star Wars.
- **TnT**, n° 10, 62 p., 30 F. Samuel Zonato, 7B Grand Ruelle, 57290 Famek. Dossier « Atlantide », scénars Berlin XVIII, James Bond et AD&D.
- **Tinkle Bavard**, n° 47, 30p., 20 F. François Suter, rue de Lyon 33, CH-1201 Genève, Suisse. Scénars Ars Magica, Rêve de Dragon, Star Wars et aides de jeu Mage et Shadowrun.
- **Rollez jeunesse**, n° 13, 36 p., 15 F. Mme Varier, 16 av. Jules Ferry, 92240 Malakoff. Du Mage et des scénars Conspirations, Berlin XVIII et In Nomine (très bien avec un super cours sur les anars).
- **Cyber Kobold Vampire Magicien**, n° 3, 64 p., 20 F. Laurent Laroche, 47 rue Gambetta, 33140 Villenave d'Ornon. La moitié des articles, ils les ont trouvés sur Internet! Bonne idée la trad'. Mais on trouve mieux sur le Web, des errata et du matos officiel...
- **Fumble!**, n° 76 et 77, 28 p., 17 F. Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2. Bonne idée: les proverbes rôlistes. Mauvaise idée: la BD (photocopie trop sombre...).
- **Vents des rêves**, n° 22, 34 p., 24 F. Rêveries Angevines, 9 impasse du Puits Rond, 49100 Angers. Un (bon) scénar AD&D! Manque d'auteurs ou quoi?
- **Vopaliéc SF**, n° 177, 44 p., 140 F (abonnement). Assoc. Vopaliéc SF, 146 rue de la Barre, 49000 Angers. Comme d'hab', du JpC et du Diplo.
- **Zombi**, n° 10, 48 p., 20 F. Alexandre Laval, 25 rue Ernest Renan, 92190 Meudon. Scénars Torg (!), Loup-garou,

Rêve de Dragon, AD&D et Toon. Aide de jeu pour Cthulhu.

- **Labyrinthe**, n° 4, 28p., 20F+2 timbres. Mme Peter, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice. Un bon article sur la justice, un scénar Warhammer et des conseils pour les débutants.
- **Arkenstone**, n° 6, 20 p., 10 F. Michel Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac. Un scénar Rêve de Dragon, du Gurps Espace et une nouvelle.
- **Le Tolkieniste**, n° 3, 28 p., 70 F (abonnement). Mathias Daval, 6 rue Rosa Bonheur, 75015 Paris. Spécial humour (si, si...). A quand la trad' du « journal de Saroumane »?
- **No Fate**, n° 4, 31p., 20 F. Assoc. Ryoko, 11 rue de la Paix, 93100 Montreuil. Un spécial scénars avec Vampire, Deadlands, In Nomine et Stormbringer.
- **Le Neurole**, n° 8, 8p., gratos. Totem, 3 rue Schuman, 95000 Enghien-les-Bains. Le zine de la Compagnie des Rôlistes du Val d'Oise.
- **L'Œuf du Dragon**, n° 3, 28p., 22 F. 65 rue Edgar Quinet, 94100 St-Maur des Fossés. Dossier Vampire, du Space Hulk, de l'AD&D, du Magic et une exclu sur le jeu de figu Confrontation.
- **Crépuscule**, n° 100, 64 p., 20 F. Édition Noir Fluo, 15 rue des Allobronges, 1227 Genève, Suisse. Un scénar Nephilim et pleins d'errata. Le reste est « concept' class ».
- **Pêcheurs de Lune**, n° 25, 50p., 20 F. François Edelin, 175 bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Il se prépare un Hurléments « avancé »...
- **Bach Suce Kelly**, gratos. BSK Productions, 11 bis rue de Capri, 75012 Paris. Obligatoire! A chaque parution du zine, le « Milieu Rôlistique Français » est partagé en deux: les « pétés de rire » et les « constipés de rage ». Et n'oubliez pas l'opération « Un timbre pour BSK »...



RAS-LE-BOL
DES LAPINS!



AVEC TOMBEURS,
DRAGUEZ
SANS COMPLEXE!

Un jeu de cartes
de 3 à 8 joueurs, de 10 à 100 ans.

Les éditions du
YÉTI



10, rue de Nancy - 75010 Paris

Distribué par Millennium
107, chemin de Gabardie - 31200 Toulouse
Tél. : 05 34 25 02 67 - Fax : 05 61 99 81 40

Fabriqué par Carta Mundi

REJOIGNEZ LE GANG!

GANG OF FOUR

Ce jeu de cartes, de stratégie et de bluff est le plus original et le plus distrayant divertissement venu d'Asie depuis des décennies. Idéal pour un public familial grâce à la simplicité de son système de jeu, il n'en révèle pas moins de nombreuses astuces stratégiques et de surprenants retournements de situations.



Participez au

2^e CHAMPIONNAT DE FRANCE de GANG OF FOUR

À l'occasion des 3^e JEUX EN FÊTE

Journées d'initiation les 5 et 6 décembre

Finale le dimanche 6 décembre à 15 h

À l'Hotel de Ville de Boulogne Billancourt - 26 avenue André Morizet

Inscriptions au tournoi et renseignements 01 40 45 35 57

Liste des points de vente :

3615
DARGAUD

ou

DARGAUD
www.dargaud.fr

© The Game Dealers, Ltd. - 1991 - Hong Kong

© Dargaud 1998, for european countries - DARGAUD éditeur, 6 rue Gager Gabillot 75015 PARIS

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

Toulouse. 4/6 décembre. Un nouveau salon ouvre ses portes au parc des expositions de Toulouse. Consacré aux **jouets, aux jeux vidéo et au modélisme**, sur une surface de 14 000 m², il espère se montrer aussi exhaustif et intéressant que possible dans ces domaines. ✉ : Europa Communication, BP 844, 5 rue St-Pantaléon, 31015 Toulouse Cedex 6. ☎ : 05 61 21 28 48.

Lambersart. 5 décembre.

Qu'est-ce que le **Monstro** tournoi? Essentiellement un tournoi de jeu de rôle au cours duquel il sera possible de jouer à AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Deadlands, Warhammer, Shadowrun, Star Wars, Babylon V et Rêve de Dragon. (Ceux qui trouveront l'intrus qui s'est glissé dans la liste gagneront toute ma considération.) En plus du jeu de rôle, les organisateurs promettent d'autres monstro activités: monstro enquêtes, tir aux monstres et, bonne nouvelle, des monstro sandwiches pour les monstro creux. Mon conseil: si vous êtes un Elfe, n'y allez pas. ✉ : Centre Jules Mayot, rue Champêtre, 59130 Lambersart. ☎ : 03 20 02 79 85 (Jean-Luc). Courriel: y-broly@mailxite.com

Boulogne-Billancourt. 5/6 décembre. La vénérable mais toujours verte ludothèque de Boulogne-Billancourt organise, comme les années précédentes, **Jeux en fête**, une grande manifestation ludique qui est devenue incontournable en Ile-de-France. Son succès tient à un subtil mélange des genres, puisqu'on peut y jouer aussi bien aux jeux de rôle qu'aux jeux de société, wargames, classiques (Tarot, Othello...), etc., et s'y initier à d'autres activités comme le maquillage (de théâtre?). Plusieurs événements sont prévus: **Le 2^e championnat de Gang of Four**, un excellent jeu de cartes dont nous avons dit tout le bien qu'il fallait en penser dans CB n° 110; **le 3^e trophée des Hauts-de-Seine de Magic** (inscriptions à la ludothèque); **le 14^e championnat de France de Diplomatie** (inscriptions au 0155184549); **le 15^e championnat de France de wargame**, sur Rossyia 17 (inscriptions au 0146244718); **un tournoi Les Aigles**. Il y aura en plus une collecte de jeux, jouets et livres au profit des Restos du Cœur. Tout cela se déroulera à la mairie, 26 avenue André Morizet. ✉ : Ludothèque de Boulogne-Billancourt, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 0155184549.

Limoges. 12/13 décembre.

Le 14^e Salon du jeu de rôle et de simulation donnera la priorité à l'initiation, 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 Pécchiéras, 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.

Chenôve. 19/20 décembre.

La Guilde des Lycanthropes organise sa **VII^e convention de jeux de simulation**. Vous pourrez y jouer à Shadowrun, Earthdawn, Vampire, Loup-garou et Deadlands, que du bon et pour tous les goûts. ✉ : La Guilde des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve.

Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL

Site Casus

<http://www.excelsior.fr/cb/home.html>

CASUS
Beli
Tout l'univers
des jeux
de rôle
L'interactif

Monghol B. Ghota
par Olivier Bédat



Évreux. 20 décembre. L'association Si Évreux m'était joué se démène pour faire vivre le jeu dans sa région et propose, au hall des expositions d'Évreux: un **tournoi de jeu de rôle multijeu** sur un scénario improvisé par les MJ à partir de cinq mots clés tirés au sort le jour même. Un vrai défi...

Il y aura aussi un concours de figurines à peindre (les figs sont fournies mais pas le matos de peinture) et, conséquence logique, une expo de figurines.

✉: Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux. ☎: 02 32 28 39 61.

FUTUR

Nantes. 31 décembre. Si vous souhaitez glisser dans la dernière année du millénaire en vous faisant peur, en vivant intensément le stress du mystère et l'anxiété de l'inconnu, etc...et..., enfin bref, en vous amusant, l'association Mondes Parallèles a ce qu'il vous faut: une **murder party** qui a pour cadre une fête de fin d'année sur un campus américain à la fin des 70's (avec du disco: Stay'n'Alive, ouh, ouh, ouh...). ☎: 02 40 75 31 58 (Eric). Courriel: rico44@caramail.com

Sévenans. 23/24 janvier. Le Troll Penché, le club de l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard, organise, juste à côté de Belfort, une **grande convention** qui se tiendra dans les locaux de l'UTBM. On y jouera aux jeux de rôle, de cartes, aux wargames, à Abalone, etc. Il y aura aussi un concours sur un thème encore mystérieux et diverses animations: décors, troupe de baladins... ✉: Le Troll Penché, UTBM, rue du Château, 90010 Belfort Cedex. ☎: 03 84 56 09 94 (Alain). Courriel: club.troll@utbm.fr

Vincennes. 23/24 janvier. Appel aux wargameurs, et particulièrement à ceux qui se sentent une âme de maréchal d'Empire: le **II^e Trophée du Bicentenaire** aura lieu dans le cadre de la convention de Vincennes. Ce tournoi se déroulera sur le jeu Les Pyramides 1798 paru dans Væ Victis n° 23. Le système de règles est similaire à celui du premier jeu de la série, Rivoli 1797. ✉: Frédéric Bey, 29 rue de la République, 92170 Vanves. Courriel: fredbey@club-internet.fr

Erquinghem-les-Lys. 14/15 février. L'association Pole Position, qui organise un championnat de Formule Dé, propose aux amateurs de se roder lors d'un « **12 fois 2 heures de Formule Dé** ». Pendant 24 heures trente participants vont s'affronter, par équipe de trois. C'est, en quelque sorte, une course d'endurance. ✉: Pole Position, 7 rue Galilée, 62000 Arras. ☎: 03 20 48 28 37.

Firminy. 20/21 février. Les **Nocturnes foréziennes** organisent une manifestation de jeu résolument orientée grand public, mais où les joueurs chevronnés que vous êtes, chers lecteurs, trouveront aussi leur bonheur. Il y aura bien sûr plein de démos, mais aussi une murder party et des tournois: trois de jeu de rôle, un de wargame,

deux de figurines (peinture) et deux de Magic (type II et paquet scellé). Tout cela se déroulera à la Maison de la Culture de Firminy (près de St-Étienne). ✉: Les Nocturnes foréziennes, groupe Evrard, allée N, rue de la Chazotte, 42350 La Talaudière. ☎: 04 77 53 39 05 (Gérald ou Agnès).

CÔTÉ JARDIN

Genève. 13/14 mars. Qu'on se le dise, nos amis suisses organisent la **4^e convention Rhône-Alpes de jeux de simulation** et ça sera très bien. Les organisateurs prévoient une très grande salle, plein de jeux, une super ambiance, et quelques invités prestigieux dont, sous réserve, Mike Pondsmith et Steve Jackson. Allez aussi voir leur site web: <<http://www.club.ch/fil/rhonalp/>>.

✉: Association Genevoise de Promotion Ludique, CP 172, 1211 Genève 25, Suisse. ☎: (0041) 79 447 48 51. Courriel: cali@span.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 100F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 150 à 400F en moyenne).

Prochains numéros de Casus Jaune:

28 janvier 99 (n°118)

25 mars 99 (n°119)

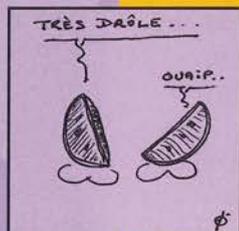
Date limite de réception des annonces de manifestations:

28 décembre

pour le n°118,

25 février

pour le n°119.



Nomades

37, bd BOURDON

75006 PARIS

OUVERT DU MARDI AU

dimanche de

11h à 00h

(À PARTIR DE 19h, ENTRÉE PAR LE 6 RUE JACQUES COEUR)

METRO BASTILLE SORTIE BOURDON

TEL 01.44.54.07.44

FAX 01.44.54.07.67

36-15 eLNOMAD*

* 2F23 / MIN



DEMOS (À PARTIR DE 19h00):

LES MERCREDIS SOIRS: BURNING SANDS

LES VENDREDIS SOIRS: DOOMTOWN

TOURNOIS DE MAGIC:

Type 2

UN DIMANCHE SUR 2 P.A.F: 50 F

1ER PRIX: 3 BOÎTES D'URZA

(APPELER POUR LES DATES)

Tous Les MERCREDIS à 18h00 P.A.F: 20 F

1ER PRIX: 1 BOÎTE D'URZA

Type 3

LES MERCREDIS ET VENDREDIS SOIRS

À PARTIR DE 19h00. P.A.F 100 F

(1 STARTER ET 2 BOOSTERS URZA)

Wizards of the coast, MAGIC: L'Assemblée, Magic: the gathering, et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the coast Inc. Les tournois homologués Wizards of the coast donnant accès au classement DCI sont soumis aux règles édictées par WOTC France, et USA. Ces règles sont déposées chez maître Augeard, Huissier de justice à Paris. Le règlement complet des opérations est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande en s'adressant soit au siège de WOTC France soit auprès de l'organisateur du tournoi.

BACK STAGE

Coulisses, avant-premières,

people, rumeurs et humeurs,
et quand vous lisez ça,
vous sentez quelque chose ?

par Iago S.

Salut les copains

Precedence Entertainment,
l'éditeur du JCC Babylon 5,
entame une nouvelle activité,
beaucoup plus glamour (et rentable ?)
que le jeu. Il lance une ligne téléphonique,
1-900-73-STARs, qui permettra
à tous les fans de prendre
des nouvelles de leurs stars favorites.
grâce à des messages enregistrés.
Est-ce qu'on pourra
contacter
Richard
Garfield ?



« Euh !
Moi je préférerais demander
à Uma Thurman si elle veut
que je l'injtie au jeu de rôle... »

Hissez le drapeau noir !

Alderac, l'éditeur de *Legend of the Five Rings* (le JdR), prépare pour le printemps un nouveau jeu de rôle qui réjouira tous les flibustiers dans l'âme puisque *Seventh Sea* sera consacré aux pirates. Mais pas uniquement. Disons qu'Alderac veut refaire ce qu'il a fait avec le Japon dans *L5R* : partir d'une base historique et s'en éloigner juste ce qu'il faut pour que ça devienne exotique. Le monde sera donc très proche de l'Europe de la Renaissance, à un moment de fracture, puisque l'autorité toute puissante de l'Église du Troisième Prophète commencera à chanceler. Alderac promet, en plus des pirates, beaucoup d'éléments fantastiques : de la magie, des races non humaines, des secrets technologiques détenus par l'Église, des nobles remuants et magiciens, des intrigues de cour, etc. Le système de jeu sera grosso modo celui de *L5R*, avec des aménagements pour le simplifier et permettre des combats et des scènes d'action dans le style films de cape et d'épée.

KOLOSSAL SALON

C'est à Essen, au cœur de la Rhénanie, que se déroule ce qui est certainement la plus grande manifestation de jeux en Europe — peut-être au monde. Pendant quatre jours, des dizaines de milliers d'Allemands envahissent les allées, avides de découvrir de nouveaux jeux. Même si l'essentiel du salon est consacré aux jeux de société grand public, la part réservée aux jeux de simulation est loin d'être négligeable. Cela dit, il ne faut pas croire pour autant que là-bas le marché du jeu de rôle est florissant. Loïn de là. Mais les méthodes sont différentes. Pour relancer le jeu de rôle, Amigo (l'éditeur qui a les droits de *Magic* et de *AD&D*) a décidé de produire à tour de bras, et provoquer ainsi une réaction de la part des joueurs. Et depuis le début de l'année, c'est une armada de suppléments qui est parue. Ce genre de tactique, ça passe ou ça casse. Espérons que ça passera. En tout cas, ça fait plaisir de voir un éditeur qui se remue. Si sa méthode fonctionne, y aura-t-il un éditeur français pour suivre son exemple ?



Un nouveau magazine
de jeux de rôle allemand.

The times they are a changin'



CHÉRI ?
JE SUIS INQUIÈTE...
REGARDE CE QUE J'AI
TROUVÉ SOUS
LE LIT DU PETIT !

C'était sans doute prévisible, mais cela fait un bout de temps qu'il n'y a pas eu de bonne vieille campagne de presse contre le jeu de rôle. On a même pu constater au Monde du Jeu que les journalistes commencent à faire de louables efforts pour comprendre de quoi il s'agit. Aux États-Unis aussi, Mike Stackpole, grand croisé de la défense du jeu de rôle, est au chômage technique. Hé!, la télé, on nous oublie ? On n'est plus des grands méchants suicidaires sectaires sataniques ? Tout se perd ma bonne dame...

L'ŒIL AU CINÉMA

Cent trente millions de dollars, c'est le budget qu'Hollywood a mis sur la table pour filmer *Le Seigneur des Anneaux*. Oui, oui, vous avez bien lu : le chef-d'œuvre de Tolkien va être porté à l'écran, à raison de trois longs métrages, un pour chaque tome. Les films doivent être tournés à la suite les uns des autres et la sortie du premier est prévue pour décembre 2000, si aucune ombre venue de Mordor ne vient bouleverser les plannings. En attendant, vous pouvez investir dans le dessin animé de Ralph Bakshi que Warner Home Vidéo a la bonne idée de ressortir pour les fêtes. Il ne couvre que le premier tome, ce qui est un peu frustrant puisque la suite n'a jamais été « tournée », mais, pour une œuvre qui date de la fin des années soixante-dix, cela reste un spectacle éminemment regardable, avec quelques scènes très réussies.

REFONDATION

Ça bouge pas mal dans le milieu de l'édition française de SF. Et surtout, on assiste à un chassé-croisé assez amusant entre deux collections autrefois à l'opposé du spectre. Présence du Futur, connue pour être le bastion d'une SF « littéraire », passe à l'ennemi et s'oriente, sous la houlette d'un nouveau directeur de collection, Gilles Dumay, vers une SF d'aventure. Dans le même temps, Fleuve Noir, qui pratique l'aventure depuis toujours, soigne ses textes et ses auteurs, n'hésite plus à casser le format traditionnel de ses romans, publie des anthologies... Il n'y a plus qu'à attendre qu'Ailleurs et Demain se mette à la fantasy.

Une forme d'art
Dans le *Dragon* américain n° 250 d'août 98, Peter Adkison, big boss de Wizards, signait un article sur la maîtrise d'une partie de jeu de rôle en tant que forme d'art. Peter y rapportait les paroles d'une amie à lui qui ont eu une importance capitale dans sa vie. Elle lui avait dit : « Peter, ta campagne est une œuvre d'art. Bien que le jeu de rôle ne sera jamais reconnu aussi universellement que la musique ou la peinture, sa légitimité est égale à celle des œuvres de Mozart ou Picasso. Une campagne de jeu de rôle bien développée est une chose magnifique. Elle peut servir d'inspiration et élever l'esprit ; elle peut amener les gens à pleurer de joie ou de tristesse. Tu es un artiste dans toute l'acceptation du terme et la pratique de l'art est non seulement légitime, mais c'est ce qui fait de nous des humains. » Moi je crois que la nana était sérieusement amoureuse...

Tentacules Power

Rien n'arrête le prosélytisme des infâmes adorateurs du culte cthulhien. Chaosium vient de signer pour une adaptation en jeu vidéo de *L'appel de Cthulhu*, qui livrera en pâture aux Grands Anciens les esprits déjà affaiblis des pratiquants de jeux vidéo. En plus, des versions allemandes et espagnoles du jeu de rôle sont sur le point de voir le jour. A l'aube du nouveau millénaire, ne sont-ce pas là des signes bien inquiétants ?

Trois questions à... Jordan Weisman cofondateur de FASA

CB: Pourquoi ce mélange des genres dans Shadowrun ?

JW: Pour moi, le cyberpunk représente la déshumanisation de l'homme, et ce à plusieurs échelles. Au niveau social et politique, les gouvernements ont perdu le pouvoir au profit de corporations qui se foutent royalement du bien-être des gens (alors qu'on peut attendre plus d'attention d'un gouvernement qu'on a élu). Au niveau personnel, les gens abandonnent leur humanité à mesure qu'ils se greffent des composants électroniques. Je voulais compenser cette aliénation par un rayon d'espoir : c'est le rôle de la fantasy.

CB: Question règles, Shadowrun n'est pas un jeu très facile et pourtant il a rencontré le succès que l'on sait.

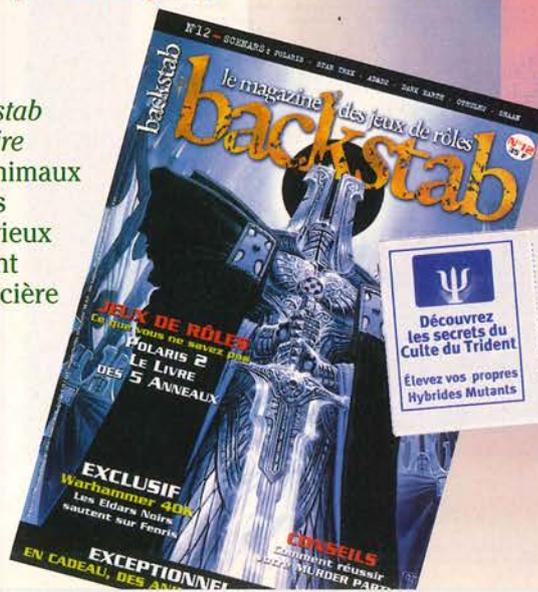
JW: D'une certaine manière, *Shadowrun* a réussi malgré lui. L'univers est tellement attirant que les joueurs se sont débrouillés pour faire marcher le système. Pour nous, ce qui est important dans un jeu c'est l'univers, les personnages, les intrigues, plus que les règles qui doivent être aussi élégantes que possible sans bloquer l'imagination. A ce titre, c'est vrai que les règles ne sont pas suffisamment faciles d'accès, même si elles contiennent beaucoup de bonnes idées.

CB: Quels étaient vos objectifs pour cette troisième édition du jeu ?

JW: D'abord améliorer les règles, les rendre plus cohérentes et simples, et tenir compte de ce qui s'est passé dans le monde depuis la naissance du jeu. Par exemple, ce qui est un peu effrayant c'est que certaines choses que nous avions « prophétisées » à l'époque se sont réalisées : les gens se baladent avec des tatouages géants et des piercings partout. C'est pas grand-chose, mais quand même... Et puis nous voulions que l'univers de *Shadowrun* devienne plus dynamique, avec une histoire qui évolue, ce qui n'a pas été le cas pendant longtemps.

Pif fait des petits

Croc en a rêvé. Croc l'a fait : transformer *Backstab* en *Backstab gadget*. Après les dés (facile) et une aide de jeu pour *Vampire* (qui faisait très *INS/MV*), le dernier numéro propose des animaux potentiellement vivants. Soit-disant une variété de crevettes hybrides de Polaris (lointaine souche mutante issue d'un vieux *Pif gadget*?). Mais notre confrère ne serait-il pas l'instrument de quelque complot machiavélique ! Cette engeance crustacière n'est-elle pas le signe avant-coureur du retour de Cthulhu lui-même ! A tout hasard, *Casus* planche sur un projet de baleine en poudre qui, jetée dans l'eau, dévorerait tout ce krill indicible imprudemment lâché à la surface du monde...



FRAPPEZ À LA BONNE PORTE ! *boutique* DESCARTES

RUE DES ÉCOLES - PARIS 5^{ème}

Paris

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

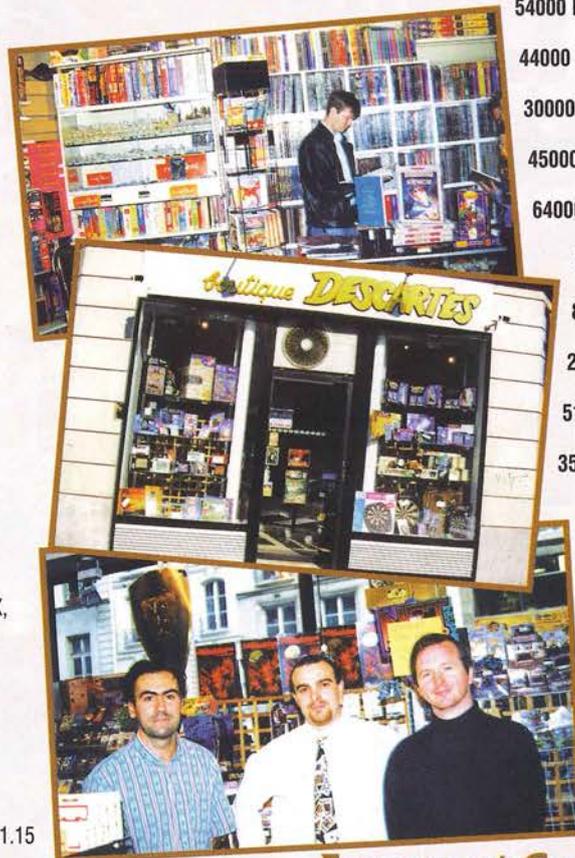
Région Parisienne

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35

Province

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
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
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 151, rue St Pierre - Tél. 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 CHERBOURG (Jusqu'au 31/12/98) 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 CRYPTTE DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - LA MAISON D'ELENLIL, 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06
44000 NANTES - SORTILEGES, 7 rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99
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-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille - Tél. 05.61.23.73.88
37000 TOURS - LA RÈGLE 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



+ de 50 boutiques à votre service

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

CATALOGUE 99

RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES

VIENT DE
PARAITRE

RELAIS
DESCARTES

Liste des Relais page 99



DESCARTES
RELAIS

L

Le catalogue 1999 des Relais Boutiques Jeux Descartes est disponible dans votre Relais ou par correspondance auprès de : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 (joindre 3 timbres à 3 F. pour frais d'envoi)



DESCARTES
RELAIS