

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

*Prenez
le large :*des rivages
dangereux *p. 18*un bateau-
prison *p. 22*des pirates
velus *p. 68*

Conspiration X

Les
Extraterrestres
relâchent
enfin la version
française *p. 28*

n° 120 • juin-juillet 99

T 3168 - 120 - 35,00 F - RD



250 FB - 9 FS - 5.50 \$ can

Réunion/Antilles/Guyane 40 F

Les jeux vidéo
sont-ils l'avenir
du jeu de rôle ?

page 10

Puces et papier

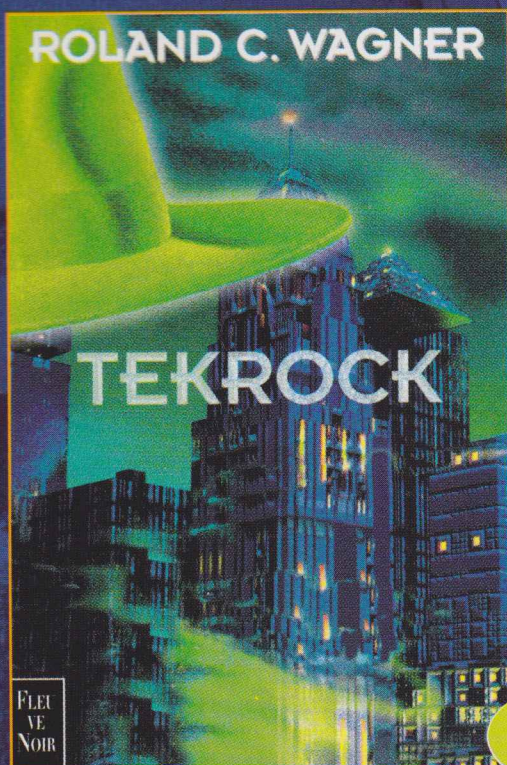


Sans oublier : Quelques jeux pour l'été ; fin de la saga
DragonLance ? ; Arkaal, le jeu de figurines de Fenryll ;
un scénario Grand Écran AD&D niv. 6-8.

LES FUTURS MYSTÈRES DE PARIS

PAR
ROLAND C. WAGNER

Grand Prix
de
l'imaginaire
1999



TEKROCK

LE QUATRIÈME VOLUME

TANT ATTENDU DE LA SÉRIE

LES FUTURS MYSTÈRES DE PARIS

DISPONIBLE
DÈS LE
24 JUIN 1999

ENVIRON 430 PAGES. GRAND FORMAT
69 FF



PHOTO © D. CARTON

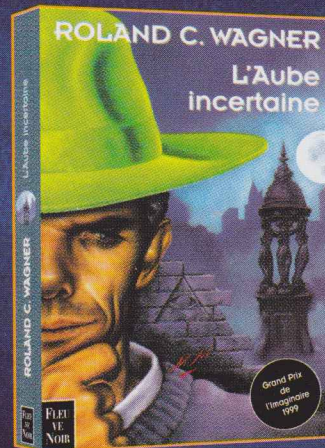
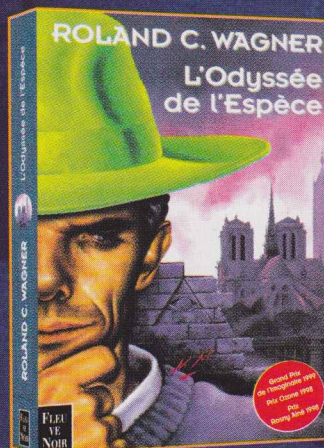
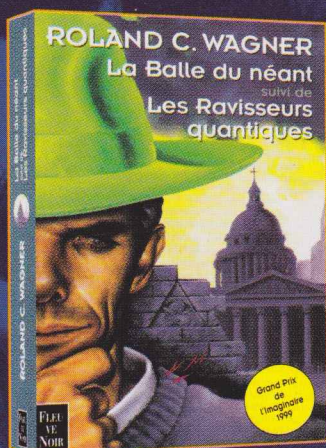
AUTEUR ÉCLAIRÉ
DE LA NOUVELLE

SCIENCE-FICTION FRANÇAISE,
ROLAND C. WAGNER

A PUBLIÉ QUARANTE ROMANS
ET UNE CENTAINE DE NOUVELLES.

AVEC SA SÉRIE *LES FUTURS MYSTÈRES DE PARIS*, IL MÊLE AVEC BRIO
L'HUMOUR, LE POLAR, LE FANTASTIQUE ET LA SCIENCE-FICTION

DÉJÀ PARUS, LES TROIS PREMIERS VOLUMES DE LA SÉRIE :



PRIX DES LIVRES : 69 FF

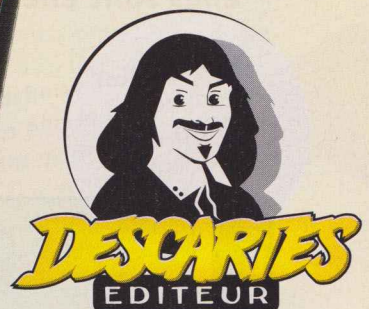
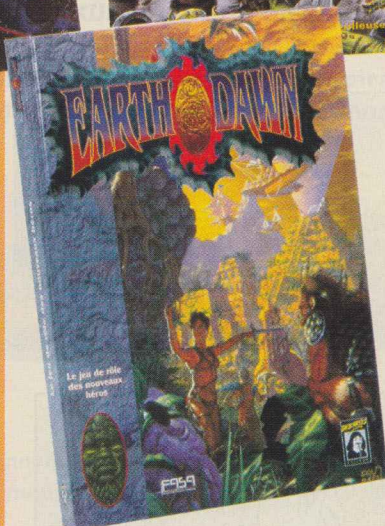
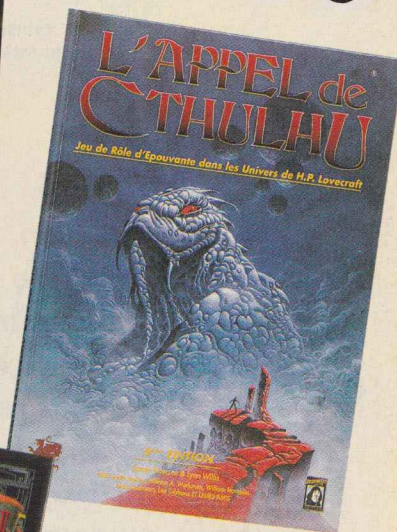
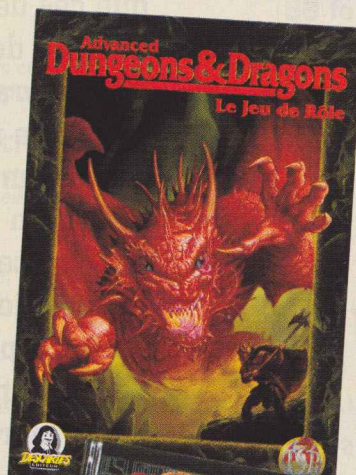
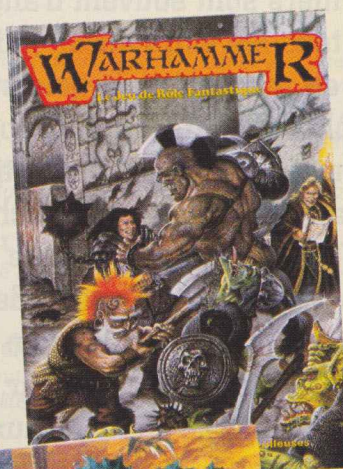
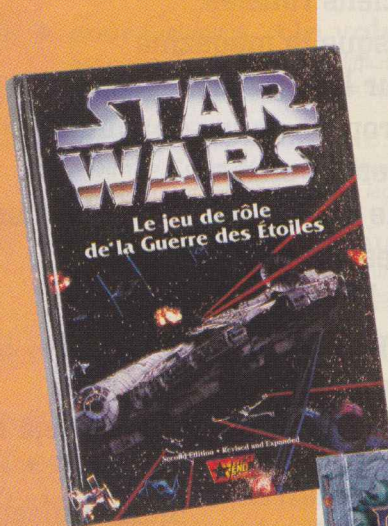
FLEU
VE
NOIR

Marre de ^{se} ramollir
le **cerveau** devant la **télé** ??

D'écouter les discussions sans **fond**
des soirées sans **fin** ??

De poireauter sous la **pluie** devant
le **videur** de la boîte de **nuit** ??

Partez à l'Aventure ! Découvrez le Jeu de Rôle



Passez des moments inoubliables en jouant aux jeux de rôle. Entre amis, en famille, partez à la découverte de votre propre imagination et faites évoluer des personnages dans des univers fabuleux. Pilote de Chasseur X dans la rébellion, archer elfe dans la forêt, pirate informatique ou bien encore investigateur de l'étrange... Des mondes pour tous les goûts pour d'innombrables heures de plaisirs

Disponibles dans les meilleures boutiques de jeux
<http://www.descartes-editeur.com>

ADVANCED DUNGEONS & DRAGON, AD&D © 1998 TSR, Inc. Tous droits réservés. Advanced Dungeons & Dragon, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées par TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
WARHAMMER © 1996 avec licence de Flamingo Publications. Warhammer le jeu de rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd utilisée sous licence par Joao Descartes.
L'APPEL DE CTHULHU © 1998 Chaosium Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par Joao Descartes avec l'autorisation de Chaosium.
TMI ou TM & © 1998 Lorcassim Ltd Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisés par autorisation.
EARTHDAWN, SHADOWRUN TM, © ET © 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Joao Descartes avec l'autorisation de FASA.

Le jeu de rôle entre dans la cité.

Côté universitaire, Laurent Tremel (auteur en son jeune temps de *Silrine* et *Koros*, deux des premiers jeux Siroz)

est le premier docteur en sociologie à obtenir ce titre avec une thèse sur les jeux de rôle. Un télescopage intéressant avec l'article de Serge Olivier et Get Anxious sur l'avenir du jeu de rôle, dans la mesure où parmi

les membres du jury de soutenance de cette thèse, Gilles Brouger, de Paris XIII, soulignait la complicité qui lie

les éditeurs de jeux de rôle

à leur public, à l'inverse de ceux

du monde des jeux vidéo et alors même

que ces derniers sont souvent d'anciens rôlistes.

Côté vie de tous les jours aussi, puisque le magazine *Phosphore*, en marge d'un article sur les diverses facettes du jeu de rôle (table, GN et vidéo) propose dans son numéro de juin un mini jeu de rôle d'initiation en encart.

Quand on sait que *Phosphore* touche un bon million de lecteurs (et lectrices), on se dit qu'une page est en train de tourner : l'inquisition grand-guignolesque de Mireille & Jacques laisse la place à une curiosité bien plus saine.

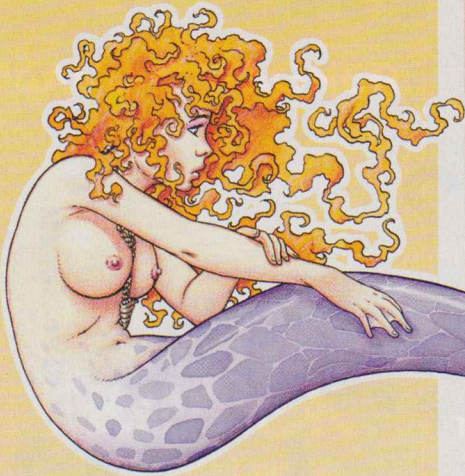
Les anciens rôlistes peuvent sortir du maquis ou de leur monastère : de nouveaux joueurs et jeux sont déjà là.

Didier Guiserix



Événement

Mithril revient, Mithril Mithril revient... La série mythique et tolkienienne de Prince August revient dès juillet avec dix nouvelles figurines, dont ces quatre magiciens célèbres (et un débutant...).



© B. BELLANCVSS

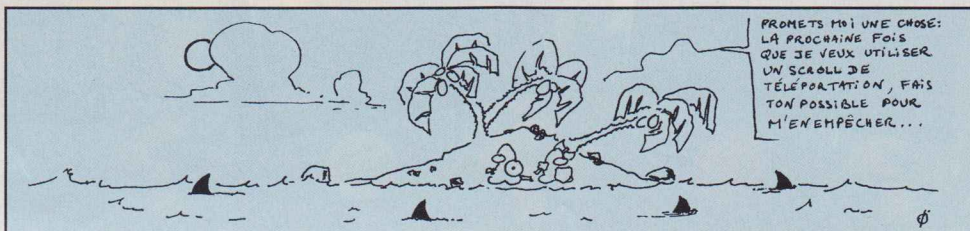
des choses de la mer

(p. 18, 22 et 68)

Concours

Elles sont bien (voir *Ça bouge* page 94), mais en plus on peut les gagner, ces six vidéos sur les Créatures fantastiques réalisées pour la BBC. Et là, évidemment, elles sont encore mieux!

Monghol & Ghota
par Olivier Bédoué



Critiques & actualités

- 6 ► **Backstage**, les coulisses du monde du jeu.
- 10 ► Magazine: **Puces contre papier**, le jeu vidéo est-il l'avenir du jeu de rôle ?
- 16 ► Vacances: **Sea ? Sex ? and Games**, 17 jeux pour l'été !
- 28 ► Jeu de rôle: **Conspiracy X**, pacte avec les Petits Gris.
- 32 ► Portrait de famille rôle: **DragonLance 5th Age**, fin et renouveau d'une saga !
- 68 ► Jeu de rôle: **Furry Pirates**, de cape et de rôle.
- 70 ► Figurines méd-fan: **Arkaal**, touche pas à mon village.
- 72 ► **L'actualité des jeux de rôle, de cartes, de plateau, informatiques...**

ENTERREMENT

Jamais à court d'idées, nos amis de Pinnacle Entertainment livrent la nouvelle édition du jeu de cartes **Deadlands** en Pine Box, littéralement « boîte de sapin ». Dommage (trop fragile ?) que ce ne soit pas du vrai ...



Aides de jeu & Scénarios

- 18 ► **pour tout jeu : Les rivages : entre terre et mer**
Aide de jeu. Après nos guides de survie sur les montagnes, les déserts... notre volet sur les rivages.
- 22 ► **pour Univers méd-fan : Rédemption – Le baigne flottant**
Décor de campagne. Si un jour vos PJ se font mettre aux fers, ils auront bien des soucis.
- 36 ► **pour Vampire : La Mascarade : Dark Companion**
Scénario Court Métrage, difficile, pour meneur de jeu et joueurs moyennement expérimentés. Les personnages peuvent être débutants. Notre hors-série n°24 (avec « Paris by Night ») est indispensable.
- 40 ► **pour Guildes : Un voleur tout désigné**
Scénario Court Métrage, difficulté moyenne, pour meneur de jeu, joueurs et personnages moyennement expérimentés. Les règles de base suffisent et le scénario s'insère dans n'importe quelle campagne. Le supplément « Le loom » peut être utile.
- 44 ► **pour Hawkmoon : Les cendres de la rédemption**
Scénario Court Métrage, difficulté moyenne, pour meneur de jeu et joueurs débrouillards, et personnages pas forcément expérimentés. La lecture de « L'Espanya » est fortement conseillée ainsi que celle de « La France ».
- 48 ► **pour Deadlands : Haut et court**
Scénario Court Métrage, difficulté moyenne, pour joueurs et meneur de jeu habitués aux dangers du Weird West. L'extension « Smith & Robards » n'est pas indispensable mais peut s'avérer utile.
- 52 ► **pour AD&D : L'invité des ombres**
Scénario Grand Écran, difficulté moyenne, pour joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés. Personnages de niveau 6-8 de moralité plutôt bonne. Connaître les Royaumes oubliés et ses dieux est conseillé.

Et encore...

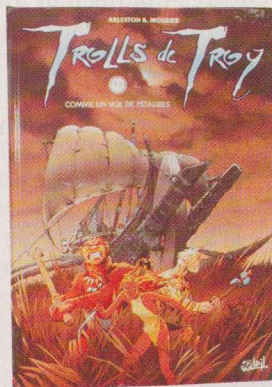
BD – Les Irrécupérables (épisode 30) : **Bloodlust (90)**, **Inspirations (92)**,
Ça bouge (94), Calendrier (96), Fanzines (96), Petites annonces (98).

La couverture est de
Julien Delval.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 9.

Vous pouvez aussi vous abonner sur **minitel**
en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn)
ou directement sur **Internet** à l'adresse <http://www.abomag.com>

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 67
ou sur **Internet** à l'adresse <http://www.abomag.com>



Traîtrise

Non !, arrêtez d'acheter Trolls de Troy,
sinon Mourier n'a plus le temps
de faire des dessins et des couv top bonbon
pour Casus. Non !, n'achetez pas le T3,
Comme un vol de Pétaures.
Non, arrêtez, argh, salauds, traîtres...



Réservez votre Voyage

Comme annoncé dans le numéro précédent, Rêve de Dragon ne poursuit sa carrière commerciale que par souscription, les ventes des derniers suppléments ne permettant pas d'atteindre l'équilibre. MultiSim a donc ouvert officiellement une souscription pour la fabrication du Voyage n° 8. Vous avez jusqu'au 31 août pour faire parvenir votre quote-part de 100 F à : MultiSim, souscription Rêve de Dragon, 38 cours du maréchal Foch, 33000 Bordeaux. Si le nombre de 600 souscripteurs est atteint, le Voyage verra le jour en décembre. Sinon... ce sera la fin du rêve.

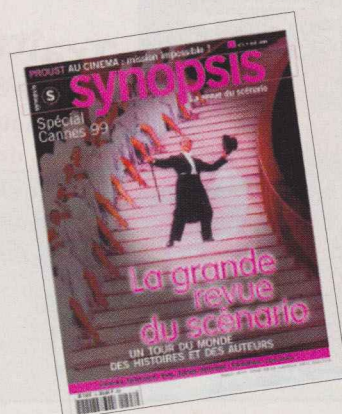
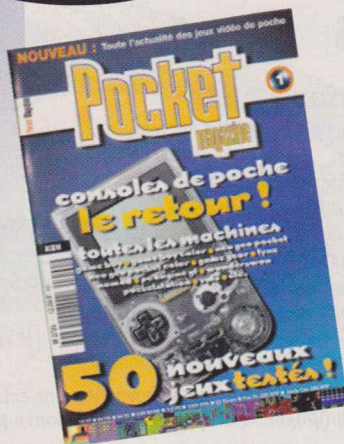
Le mag qui n'a pas la langue dans la poche

Pocket Magazine

est le premier magazine consacré aux consoles de poche. Tous les trois mois, il décortique l'actualité de la game boy et de ses sœurs avec d'autant plus de liberté qu'il ne contient aucune publicité. 12 F chez votre marchand de journaux.

Synopsis m'était conté

Synopsis est une revue trimestrielle consacrée, comme son nom l'indique, au scénario. Évidemment, le contenu rédactionnel est essentiellement tourné vers le cinéma et la télévision, mais la lecture de certains articles est tout à fait recommandée aux MJ qui créent leurs propres aventures. Après tout, le storytelling c'est bien l'art de conter une histoire... 35 F chez votre marchand de rêves.



WRAITH : LA GRANDE APPROXIMATION

Les données historiques de *Wrath: the Great War* sur la guerre de 14-18 ne sont pas toujours d'une grande exactitude. Si les chiffres de pertes humaines indiqués étaient justes, la France aurait rejoint les Indiens au panthéon des peuples disparus ! Par contre, White Wolf nous décerne un bon point : au lieu d'être stigmatisés comme de sales racistes, comme les Anglais ou les Allemands qui refusaient d'engager des troupes coloniales, les Français sont félicités pour avoir envoyé les tirailleurs sénégalais se faire tracter dans les tranchées comme n'importe quels natifs de Lamotte-Beuvron. Je suis sûr que ça a dû faire très plaisir aux Sénégalais de se faire hacher menu éga-li-tai-re-ment !

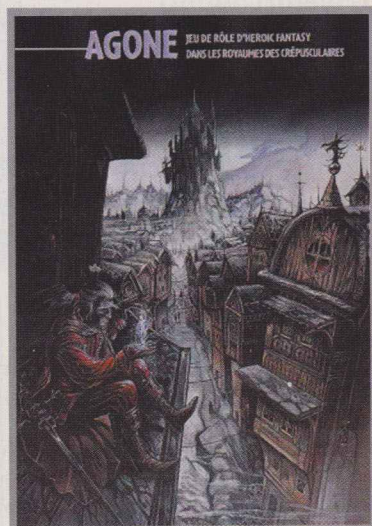
NOS RÉDACTEURS SONT DES HÉROS

C'est Fabrice Colin lui-même qui nous a annoncé la nouvelle. Je cite : « Pour votre série "nos rédacteurs écrivent des livres avec leurs petits doigts gourds et les gens aiment ça, youpi" j'ai gagné le prix Ozone des lecteurs de *Science-fiction Magazine* pour *Arcadia* (catégorie roman de fantasy francophone) et *Naufrage mode d'emploi* parue dans l'anthologie *Fantasy chez Fleuve Noir* (catégorie nouvelle francophone) ». Il est bien ce garçon, en plus il écrit les news à ma place. Et ce n'est pas tout. Fabrice Colin écrit aussi des livres-jeux pour enfants chez Migou mettant en scène une sorte de jeune Sherlock Holmes écossais dans un Londres victorien (traumatisme post-*Château Falkenstein* typique). Bientôt l'Académie française ?

L'aube d'un nouveau jeu de rôle

MultiSim travaille sur un nouveau jeu de rôle qui devrait paraître à la rentrée. Son nom : *Agone*. Ses origines : littéraires. *Agone* est en effet tiré du cycle des *Crépusculaires* de Mathieu Gaborit paru aux éditions Mnemos. Le décor est celui d'un monde médiéval-fantastique, sombre et poétique, pris dans l'écheveau interminable de ses intrigues politiques. Dans cet univers complexe où la magie est souveraine, les personnages doivent se forger un destin hors du commun en luttant contre l'influence insidieuse et omniprésente du Masque, un adversaire maléfique et retors.

L'ambition de MultiSim avec *Agone* n'est pas mince : proposer un jeu qui concilie à la fois le plaisir premier, immédiat, du jeu de rôle à base d'aventures épiques, et une vision plus moderne, basée sur des intrigues et les interactions entre les personnages. On pourra juger sur pièce d'ici quelques mois. En attendant, guettez la réédition des *Crépusculaires*, revue par l'auteur, qui sera en librairie en juin.



Gimme GAMA

Chaque année, les professionnels du jeu de simulation se réunissent à Las Vegas pour le « show » de la Game Manufacturers Association (GAMA). D'abord conçue pour l'entraide entre éditeurs, elle a évolué vers une présentation des nouveautés à l'attention des boutiques et des distributeurs. Plutôt réduite en 1998 (ce qui a conduit White Wolf à ne pas y venir cette année), la journée 1999 a réuni 88 éditeurs, 39 distributeurs, 158 boutiques et quelques journalistes.



La tour Eiffel à Las Vegas, cherchez l'erreur...



DONJON CRÈVE L'ÉCRAN

Il semble que la mise en chantier de l'adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux* (voir CB n° 117) ait donné des idées aux studios d'Hollywood, ou ait tout au moins contribué à dégripper le mécanisme qui empêchait *Donjons & Dragons*, notre bon vieux D&D, de devenir un film. Gyax a essayé dès le début des années 80 de faire porter à l'écran l'univers de *Donj*, mais sans succès. Aujourd'hui c'est chose faite, avec une production d'environ 30 millions de brouzoufs verts. Tout ce qu'on sait c'est que les héros principaux devraient être au nombre de trois, qu'on retrouvera des monstres et des objets typiquement D&D, et qu'il y a peu de chance que le film sorte avant fin 2000 - début 2001, soit à peu près au même moment que le premier volet du *Seigneur des Anneaux*. Ça pour une coïncidence, c'en est une !

a) Que si l'année 97 avait été mauvaise pour le jeu, l'année 98 avait été « abyssale », mais que l'année 1999 « semblait » amorcer un lent début de remontée. Pour situer le problème : le nombre de boutiques vendant des jeux est passé de 4800 fin 96 à 3600 en septembre 98, pour remonter à 3850 début 99.

b) Que Wizards of the Coast a réussi ce que personne n'aurait cru possible : réitérer avec *Pokémon* le succès de *Magic*. Des hordes de gamins de 8 à 12 ans réclament leurs cartes, les trois usines Carta Mundi travaillant jour et nuit à les imprimer (une des raisons pour laquelle *WotC* a annulé *Unglued II*). Même les concurrents de *WotC* ont utilisé ce succès comme argument commercial : Decipher mettant au même plan le nouveau film *Star Wars* et *Pokémon*, Precedence annonçant le jeu de cartes *Tomb Raider* en signalant : pour le même public que *Pokémon* !

c) La figurine revient très fort aux États-Unis, avec FASA, Holistics et bien d'autres encore. *WotC* s'y met en embauchant Bob Watts (propriétaire de Target Games/Heartbreaker, puis directeur chez Games Workshop USA et Grenadier, puis président de Ral Partha). Ils annoncent qu'ils se cantonneront à une ligne de figurines pour leurs jeux de rôle (*AD&D* et *Alternity*), mais tout le monde pense qu'ils feront un jeu de figurines un de ces jours.

Trois questions à... John Tynes de Pagan Publishing

CB: Vous avez travaillé pour Wizards of the Coast en 94-95. Qu'avez-vous appris chez eux ?

JT: J'ai appris qu'on ne doit pas embaucher des gens qu'on ne connaît pas suffisamment pour leur faire confiance, que l'argent ne compense pas l'incompétence, que les gens talentueux doivent se voir accorder des responsabilités proportionnelles à leur talent, et que le succès ne vaut pas la destruction de ses idéaux. *WotC* a commis toutes ces erreurs pendant que j'étais chez eux, je peux donc dire qu'il s'agit d'une expérience plutôt négative.

CB: Qu'avez-vous appris en vous occupant de Pagan Publishing ?

JT: J'ai appris que l'on doit autant de respect à ses clients qu'à soi-même, et que rien ne remplace le temps et l'assiduité consacrés au travail, ni l'artisanat. J'ai aussi acquis la certitude qu'avec des gens talentueux et dignes de confiance, tout est possible.

CB: Pourquoi avoir fait *Unknown Armies*, et en quoi ce jeu est-il important ?

JT: Dans la plupart des jeux, les hommes et les femmes ordinaires n'ont aucune importance et n'influent pas sur le devenir du monde. Celui-ci est entre les mains d'aliens, de vampires, de super-héros ou de machines de combat. *Unknown Armies* ne fonctionne pas comme cela. Les gens ordinaires, y compris les personnages des joueurs, sont responsables du monde autour d'eux, pour le bien comme pour le mal. C'est un jeu sur le pouvoir et c'est aux joueurs de décider de ce qu'ils veulent faire pour l'acquiescer. Leurs actions ne sont pas sans conséquences et s'ils tuent des gens à droite et à gauche, comme cela se pratique dans beaucoup de jeux, leur esprit et leur âme en souffriront. *Unknown Armies* est un jeu innovant, motivant et amusant destiné à tous les joueurs adultes qui ont des yeux pour voir les horreurs de notre monde moderne et la volonté d'essayer de changer les choses.



Y a pas le feu à Seattle

Si vous êtes impatient de jouer en français à la 3^e édition de Shadowrun, il va falloir vous armer de patience, car ce n'est pas pour tout de suite. Descartes travaille sur la traduction, mais selon toute vraisemblance le jeu ne sortira pas avant le printemps 2000 sauf warp temporel qui le parachuterait pour Noël. On peut en faire des runs d'ici là...

Le retour du Jedax

«Gary Gygax is back!» clame le communiqué de presse. Non sans dec'? Gary qui? Trêve de mauvais esprit, Gary Gygax, mister D&D himself, également connu pour sa participation au dernier hors-série de Casus, menace sérieusement de lâcher dans la nature un nouveau jeu de rôle. Son titre: *Legendary Adventures*. Son concept? Heu, attendez là, vous me prenez un peu de court. Voyons voir: un système de jeu générique, facile d'accès, aisément adaptable pour jouer en ligne, des univers différents, un monde méd-fan pour commencer... Et pour l'instant on n'en sait pas beaucoup plus. Mais si *Legendary Adventures* est du calibre de la précédente tentative de Gygax, *Dangerous Journeys*, on s'achemine vers un sérieux pensum...

LA MENACE FANTÔME DU SUPER-YÉTI

L'éditions du Yéti connaissent un début de carrière foudroyant, et leur association avec un West End Games new look commence à porter ses fruits puisque l'une des licences que possédait WEG est reconduite: DC a dit oui à un jeu de rôle DC Comics qui sortira p'têt ben pour la Gen Con et p'têt ben en septembre seulement parce que, bon, il reste plus beaucoup de temps pour tout finir. On ne sait pas encore si on aura une chance de voir une v.f. du jeu. Ce qu'on a une bonne chance de voir par contre c'est un JdR Zoon! Au vu du jeu de cartes, fort amusant au demeurant, j'ai un peu de mal à imaginer à quoi ça pourrait ressembler. À quelque chose comme le croisement entre *Furry Pirates* et *Blood Bowl* sans doute. Cet ovni velu atterrira peut-être en boutique avant la fin de l'année, alors surveillez le ciel et que le yéti soit avec vous.

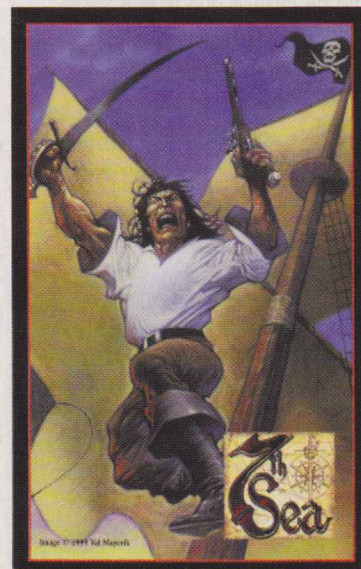
MAGIC R'US

Les magasins constituent l'un des axes de développement stratégique de Wizards of the Coast. Cinq «game centers» ont déjà vu le jour dans la région de Seattle, et pour augmenter sa présence dans ce secteur, WotC vient d'acquérir *The Game Keeper*, une chaîne qui comprend 53 magasins, essentiellement situés Côte ouest. En pratiquant une politique d'événementiels intensive et en proposant un vaste choix de jeux, les Sorciers de la Côte espèrent attirer une nouvelle clientèle dans leurs boutiques.

Avalanche estivale

Contrairement à l'année dernière, où finalement assez peu de nouveautés étaient parues pour la Gen Con (début août), cette année ça va se bousculer au portillon. Petit tour d'horizon. Tout d'abord *7th Sea* de AEG, dont nous avons déjà parlé et dont la version française, réalisée par Siroz, sortira, si tout va bien, pour le Monde du Jeu en octobre. Mais retour aux États-Unis avec *Brave New World*, un jeu de super-héros dans une Amérique fasciste chez Pinnacle. Last Unicorn est censé publier trois (!) JdR cet été: *Star Trek Classique* (la série avec Spock), *Star Trek Deep Space Nine* et *Dune*, ce dernier étant attendu comme Muad'Dib. Avec un peu de chance l'un des trois sera là à la Gen Con... (pessimiste moi? non, réaliste!). Mi-SF mi-super-héros, *Aberrant*, la suite de *Trinity*, est la contribution de White Wolf à cet été bien chargé. Signalons enfin la seconde édition de *Fading Suns* chez Holistic Design, la réédition de *Feng Shui* chez Atlas Games, *MechWarrior 3* chez FASA, plus les surprises, des jeux susceptibles de bourgeonner de manière impromptue comme *Dragon Ball Z* chez Talsorian.

Vous serez d'accord avec moi que si le petit monde du jeu de rôle est en crise, ça ne se voit pas tant que ça...



AVALON HILL REMONTE LA PENTE

Hasbro a finalement décidé de garder le nom Avalon Hill pour commercialiser une gamme de jeux de stratégie qui comprendra la réédition de certains classiques d'AH ainsi que de nouveaux jeux. *Diplomatie* devrait être disponible à la rentrée, relooké. J'ai vu une photo assez inquiétante de pions qui faisaient furieusement penser à *Risk*. Par ailleurs, Hasbro a confié le développement de *Advanced Squad Leader* à la société Multi-Man Publishing.

Alors, il dort le gros con ?

Après le Grosbill, le G'grokon, un monstre AD&D présenté dans *Dragon Magazine* n° 256. Il a une sale tête, c'est une espèce d'insecte gros comme un chien, mais il n'est pas particulièrement agressif, sauf lorsqu'il s'agit de nourriture. Les Gros Cons bien de chez nous le sont pour plus de raisons...

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

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

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



Votre cadeau**
de bienvenue :
Cette superbe paire
de lunettes noires
(verres protecteurs
100% UV).

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 175 francs seulement au lieu de 210 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 390 francs*, soit plus d'un numéro Jaune **ET** d'un numéro Rouge gratuits.

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

• Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

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

Nom

Prénom

Adresse

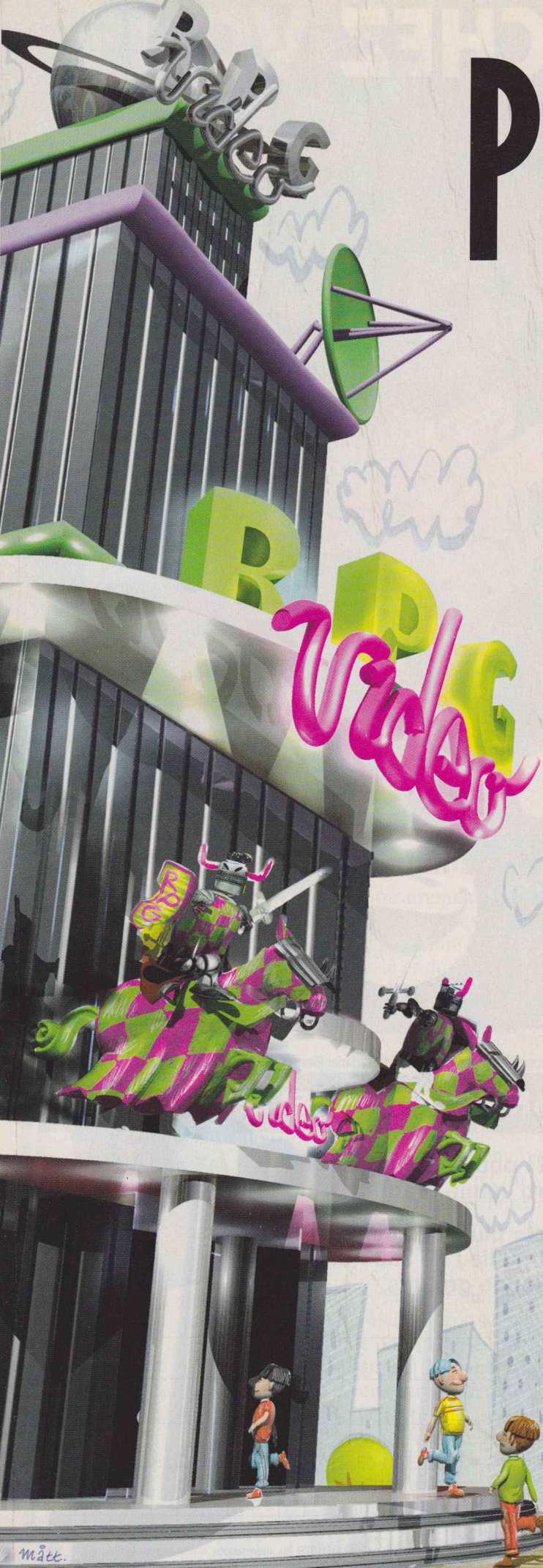
Code postal Ville

* prix de vente chez votre marchand de journaux

** Offre valable jusqu'au 27 / 05 / 1999 pour un premier abonnement livré en France métropolitaine. Prévoir un délai de réception de votre cadeau de 4 à 6 semaines à compter de l'enregistrement de votre paiement et dans la limite des stocks disponibles.

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.



Puces contre

Aujourd'hui, pour une grande majorité de profanes, jeu de rôle est devenu synonyme de jeu vidéo. Cette confusion, qui fait le désespoir de beaucoup de rôlistes, s'est installée à mesure que les éditeurs de jeux informatiques prenaient l'habitude de dénommer jeux de rôle leurs jeux pleins de magiciens et de dragons. Mais peut-on véritablement parler de jeu de rôle à propos de produits qui font si peu cas du rôle justement ? Et en s'appropriant l'appellation, les jeux vidéo ne menacent-ils pas le « vrai » jeu de rôle ? Casus Belli a enquêté.

papier

Le pot de papier contre le pot de silicium

Pour situer les choses, parlons gros sous. Le marché des jeux vidéo est infiniment plus important que celui du jeu de rôle traditionnel. L'ensemble de l'industrie des jeux vidéo représente un chiffre d'affaires égal à celui d'Hollywood (environ 25 milliards de dollars!), et la progression du marché est de l'ordre de 30% par an, à mesure que l'ordinateur pénètre tous les foyers et que les jeux vidéo deviennent des produits de loisirs de consommation courante pour tous publics, et non plus seulement pour étudiants oisifs et accros. Les ventes que l'on peut espérer réaliser sont, elles aussi, sans commune mesure avec celles d'un jeu de rôle. *Final Fantasy VII* s'est vendu à environ 7 millions d'exemplaires, consoles et micros confondus, et *Baldur's Gate* a réalisé un démarrage fulgurant avec environ 500 000 exemplaires vendus dans le monde depuis le début de l'année – et c'est loin d'être fini. Rien qu'en France, les ventes s'élèvent à 60 000 exemplaires. En comparaison, la boîte d'initiation à *AD&D* parue chez Descartes en octobre dernier s'est vendue à 3 000 exemplaires, un score plus qu'honnête qui correspond à ce qu'un éditeur peut espérer vendre en un an d'un jeu qui marche. Au niveau international, FASA par exemple estime avoir écoulé 250 000 exemplaires du livre de règles de *Shadowrun* (en américain), toutes éditions confondues, donc sur une période d'une dizaine d'années.

Bien entendu, les budgets de création n'ont eux aussi rien à voir. Pour un Vidéo Jeu de Rôle (VJdR), il faut compter entre 10 et 15 millions de francs. Pour un Jeu de rôle (JdR) traditionnel, entre 200 000 et 300 000 francs.

Les chiffres sont éloquentes : les deux activités n'appartiennent pas au même monde. L'une est une industrie alors que l'autre est restée un artisanat. Cette différence se retrouve aussi dans la manière de concevoir et produire un jeu. Pour le jeu de rôle, pas de mystère. Il faut de bonnes idées, des amis pour en parler et les tester, du temps pour tout mettre en place, du courage et de la passion pour aller jusqu'au bout de son projet, et enfin des brouzoufs en quantité raisonnable pour éditer le tout.

Le jeu vidéo est-il l'avenir du jeu de rôle ?

Concevoir un jeu vidéo nécessite une organisation beaucoup plus lourde et plus compliquée qui rappelle étrangement une autre industrie de loisirs : le cinéma. Comme pour le cinéma, il est nécessaire de gérer une équipe nombreuse dont les effectifs varient suivant le stade de développement du jeu. Vingt-cinq personnes en moyenne, avec des pointes à trente-cinq, ont travaillé simultanément à *Baldur's Gate*¹ pendant un peu plus de trois ans, et une vingtaine pour *Retour à Kronodor*² sur la même durée. La fabrication est divisée en trois étapes. La première est la préproduction, au cours de laquelle l'univers, le scénario, les personnages, les graphismes, etc., sont créés et mis en place. Puis vient la production proprement dite, la phase la plus longue, qui concerne le travail sur le moteur du jeu, la fabrication des images, la mise au point des interactions, et j'en passe. Enfin, lors de la postproduction, l'équipe est notablement réduite puisque l'essentiel du travail se focalise sur les réglages du jeu, sur les tests et l'élimination des bogues (enfin théoriquement...) avant la commercialisation.

Le jeu de rôle pionnier

La phase de création aussi est différente. Pour le jeu vidéo, il n'y a souvent qu'un seul auteur-concepteur (*game designer*) pour l'ensemble du projet. Sa tâche est d'autant plus difficile que tous les éléments du jeu doivent être développés en même temps. Au départ, certains choix sont faits, comme par exemple à *Final Fantasy VII* où l'accent a été mis sur les personnages, mais par la suite la coordination de l'ensemble est essentielle. Le plus

important est de savoir prendre en compte les limitations intrinsèques à l'informatique. En JdR, les effets spéciaux et les créations grandioses ne coûtent pas grand-chose : quelques phrases bien tournées et c'est tout. Le support vidéo, lui, n'a pas cette souplesse. Les limitations techniques et financières, les premières dépendant souvent des secondes, sont une réalité qui influe directement sur la conception du jeu. Est-il possible de faire se déplacer les personnages à cheval ? Peut-il y avoir des batailles maritimes ? Des scènes sous-marines ? Voilà autant d'éléments qui déterminent en partie l'histoire qui sera racontée. Il est rarement possible d'adapter tel quel un scénario trop littéraire ou cinématographique. Comme tous les médias, le jeu vidéo possède son langage spécifique.

Cela dit, le JdR trouve une utilisation imprévue quand il s'agit d'expérimenter des idées nouvelles, comme l'explique Erick Wujcik, créateur d'*Ambre* le JdR et auteur-concepteur de *Retour à Kronodor* : « Quand il s'agit de tester de nouvelles idées de développement de jeu, il n'existe pas vraiment d'autre alternative que le jeu de rôle sur table. Le faire sous forme informatique est impossible, autant à cause du coût prohibitif que de la perte de temps. En revanche, s'il s'agit d'essayer un nouveau mécanisme de jeu, de tester une intrigue ou l'impact des dialogues des PNJ, rien ne remplace le jeu de rôle. » Et une solide expérience dans le jeu de rôle constitue une aide certaine à la conception de jeux vidéo, comme le reconnaît sans ambages Alexis Lang, entre autres ancien collaborateur de *Casus Belli* et rédacteur en chef de *Dragon Magazine*, qui a mis son savoir-faire au service de Cryo : « On est habitués aux modes de narration non linéaires. D'instinct, on cherche à respecter la liberté des joueurs, et en même temps on parvient à deviner leurs choix les plus probables. »

On comprend d'autant plus qu'une bonne connaissance du jeu de rôle est utile que les VJdR ont allégrement pillé leurs pré-décesseurs. Dès les tout premiers jeux informatiques, des concepts fondamentaux du JdR ont été repris et adaptés : définition des personnages par niveaux, système de points de vie, caractéristiques variables, etc. Toutes ces idées qui ont été mises au point progressivement par les premières générations de jeux et de rôlistes sont aussi à la base des adaptations informatiques. L'emprunt ne s'est pas arrêté là, et s'est poursuivi avec les univers où l'on retrouve les stéréotypes du JdR et de la littérature de fantasy. D'ailleurs, prolongement logique de cet état de fait, on assiste de plus en plus à des adaptations pures et simples de jeux de rôle traditionnels : *Baldur's Gate* bien sûr, étonnamment fidèle aux règles d'*AD&D*, mais aussi *Vampire* et *Loup-garou* dont les versions informatiques devraient paraître d'ici la fin de l'année, ou encore, pour plus tard

1. Voir critique dans CB n°117.

2. Voir critique dans CB n°119.

Nephilim et le *Seigneur des Anneaux* de Tolkien auxquels on pourra jouer en ligne. Le jeu de rôle a fonctionné dans le domaine de l'imaginaire comme un pionnier défrichant de nouveaux territoires. Il s'est attaqué à tous les thèmes et à toutes les époques possibles et imaginables, a expérimenté un nombre astronomique de règles, et ce faisant a instauré des standards sous la forme de mécanismes ludiques qui fonctionnent. Alexis Lang : « Les suppléments de jeu de rôle constituent une matière première impressionnante et fort utile. Ce sont des condensés d'informations qui sont déjà passés par un filtre ludique et qui sont donc directement exploitables. » Et Frédéric Weil, coauteur de *Nephilim* qui a mis sur pied un partenariat entre MultiSim et Kalisto, de renchérir : « Certains suppléments, je pense à *Guys* notamment, servent de base de données aux créateurs de jeux vidéo. » Cela dit, si le VJdR marche ainsi sur les brisées de son ancêtre, cela

reste essentiellement parce que ses créateurs sont souvent aussi rôlistes. Il suffit de se promener dans les locaux de Cryo pour découvrir les traces d'une activité rôlistique intense : bribes de conversation, livres de règles qui traînent... Une grande partie de l'équipe de Bioware, la société créatrice de *Baldur's Gate*, est composée de rôlistes.

Le zéro et l'infini

Malgré toutes ces inspirations communes et ces similitudes, on est bien obligés de constater que le VJdR se différencie tout de même beaucoup du jeu de rôle, et sur des points essentiels. Sans vouloir entrer ici dans un débat qui demanderait trop de place, rappelons simplement que la définition la plus simple possible du jeu de rôle oblige à insister sur l'interaction, particulièrement celle qui se crée entre les personnages des joueurs, ou entre les PJ et un

monde (le MJ) qui réagit en fonction de leurs actions. Or, en informatique rien de tel n'est possible. Les scénarios sont soit désespérément linéaires soit se contentent de donner une illusion de liberté en accumulant les quêtes secondaires, *Fall-out 2* étant particulièrement réussi dans ce domaine. L'interaction avec le monde (voir encadré « Un MJ dans mon PC » p.14) est elle aussi fortement limitée. L'univers est défini une bonne fois pour toutes. La convivialité, le plaisir de jouer ensemble et de créer ensemble une histoire unique n'existent pas non plus dans les VJdR, de même que toute notion de rôle un tantinet développée. Si les personnages de *Baldur's Gate* ont un alignement comme ceux de AD&D, le jeu au fond n'en tient que très peu compte. Le propre du jeu de rôle est de proposer une aventure dans un imaginaire commun et dans un espace de jeu infini. Le VJdR ramène les joueurs dans un espace fini avec une quête finale à accomplir et un dernier méchant à occire. L'appauvrissement est indéniable. Beaucoup de créateurs de VJdR en sont conscients, comme l'explique Ray Muzyka, coprésident de Bioware : « Les graphismes des jeux vidéo ne cessent de s'améliorer et pourtant je trouve intéressant que l'instrument de visualisation le plus puissant qui soit est, et restera sans doute toujours, le cerveau humain. Certains VJdR parmi les plus anciens possédaient un pouvoir d'évocation bien supérieur à leurs graphismes limités. »

Alors pourquoi jouer aux VJdR ? Essentiellement parce qu'ils offrent d'autres plaisirs, certains communs au jeu de rôle, d'autres non. Le plaisir de l'évasion pour commencer. Jouer à un jeu vidéo c'est, comme en JdR, quitter la réalité pour découvrir un ailleurs étonnant. Et le sentiment d'évasion est encore renforcé par l'immersion. Les qualités graphiques et sonores des jeux les plus récents sont telles qu'elles rendent l'univers de jeu agréable ; le joueur ressent une

émotion d'ordre esthétique et il lui est d'autant plus facile de plonger dans le jeu. Les VJdR mettent aussi particulièrement en avant la progression du personnage, ce qui est très satisfaisant. Le joueur a le plaisir de voir son perso ou son groupe gagner en puissance et avoir de plus en plus de prise sur le jeu. Enfin, il y a le défi intellectuel représenté par les énigmes, les devinettes, etc. Comme le dit Erick Wujcik : « Après tout, qui est réellement capable de définir pré-

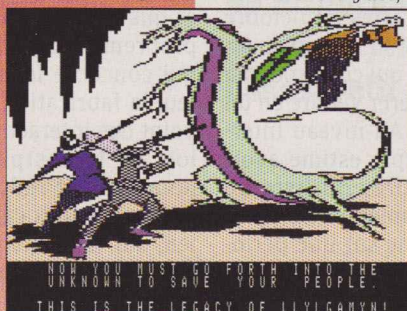
Histoire des jeux de rôle sur micro

Les jeux de rôle sont contemporains des premiers ordinateurs personnels et tout particulièrement de l'Apple II. Dès le début des années 80, les partisans d'*Ultima* s'opposaient aux mordus de *Wizardry*. Les premiers préféraient la plus grande diversité d'*Ultima* (intérieurs et extérieurs) et la petite touche d'aventure (dialogues avec les personnages de rencontre), tandis que les seconds appréciaient la qualité des donjons de *Wizardry*. En ce temps-là, jouer à un VJdR demandait une bonne dose d'imagination. Si la 3D était déjà présente (version fil de fer et n'occupant qu'une portion réduite de l'écran dans *Wizardry*), les monstres n'étaient guère impressionnants graphiquement et très rarement animés. En fait, l'aventure, et les combats en particulier, se déroulaient par messages de texte interposés. Le succès de tels jeux n'en fut pas moins éclatant, les deux premiers volets de *Wizardry* ayant même été traduits en français (*Sorcellerie*), ce qui était très rare pour l'époque. Par sa richesse, *Phantasie* a marqué un nouveau tournant au milieu des années 80. Sorti initialement sur Apple II, il a pris son essor sur Atari ST, où il a pu bénéficier de graphismes et de bruitages autrement attrayants. Mais c'est surtout l'arrivée de *Dungeon Master*, en 1987, qui a révolutionné le genre. Pour la première fois, le mode de jeu tour par tour en usage jusque-là cédait la place au jeu en temps réel, autrement vivant. Ajoutez à cela une ergonomie sans faille, un certain « réalisme » (gestion de l'eau, de la nourriture et de l'encombrement), un donjon très bien construit, des monstres parfois retors (capables d'ouvrir les portes!), une excellente durée de vie et de nombreuses idées originales, tout cela dans un programme qui tenait sur 700K à peine ! Un peu plus tard en 90, sur Amiga et sur PC, les VJdR SSI sous licence TSR ont séduit les fans d'AD&D par un respect assez poussé des règles et des sorts, et une gestion tactique des combats à la manière d'un wargame. En 92, les joueurs s'extasiaient sur *Ultima Underworld*, qui offrait pour la première fois un déplacement « fluide » à la manière de *Doom*, et non plus case par case. Les derniers développements majeurs sont plus récents : explosion du jeu de rôle en réseau et sur Internet avec *Diablo* en 96, et univers virtuel rôliste exclusivement Internet avec *Ultima Online* en 97. D'autres jeux ont marqué les joueurs de jeux de rôle sur micro, même s'ils ne constituaient pas une révolution : *Alternate Reality*, *Captive* (un superbe clone de *Dungeon Master*), les *Might & Magic* et les *Eye of the Beholder*, ou encore *Lands of Lore*, pour n'en citer que quelques-uns.

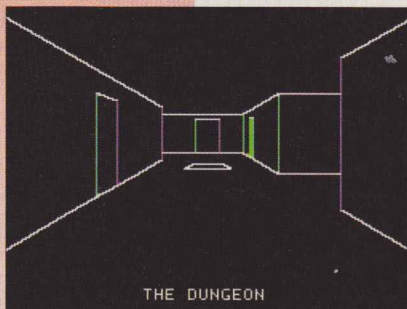
Jacques Harbonn

Jacques Harbonn, collaborateur du magazine SVM, est un collectionneur fou de jeux vidéo.

Le monstre
le plus terrifiant
de Wizardry 3 :
le terrible dragon
pixel !



On risque pas
de se perdre
dans les couloirs...
(Ultima 1)

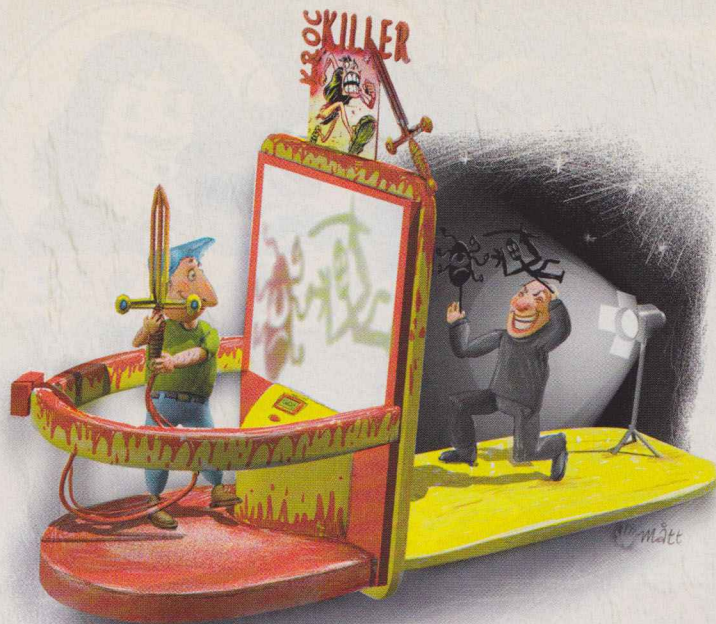


cisément le concept de jeu de rôle ? Parmi les joueurs d'*Ambre*, certains ont adopté une attitude philosophique qui consiste à dire que beaucoup de campagnes d'*Ambre* ne sont pas vraiment du jeu. Il existe un grand nombre possible d'expériences de jeu de rôle. Elles m'apparaissent aussi valables les unes que les autres, qu'elles se fassent sous la direction d'un vrai MJ, d'un MJ en ligne ou même sous le *mastering* d'un VJdR. Peut-être l'expérience rôlistique n'est-elle pas aussi complexe et dense avec un ordinateur, mais il s'agit sans aucun doute de jeu de rôle. »

Baldur's Gate vers le jeu de rôle

Est-ce que pour autant la pratique des VJdR donne envie de découvrir les jeux de rôle traditionnels ? La question peut paraître oiseuse mais il n'en est rien. L'«industrie» du jeu de rôle n'est pas au mieux de sa forme. D'ailleurs, la volonté d'éditeurs comme White Wolf d'adapter leurs jeux en version informatique prouve bien leur espoir d'attirer une nouvelle clientèle parmi les accros de la souris. Et pourquoi pas ? Les rôlistes pratiquent massivement les jeux vidéo (77% d'après le dernier sondage *Casus*), mais le jeu de rôle paraît une activité bien insaisissable et consommatrice de temps pour séduire beaucoup de monde parmi les amateurs de jeux vidéo. C'est en tout cas l'opinion que défend Erick Wujcik : « Il existe un âge critique pour découvrir le jeu de rôle. Un moment où le cerveau est stimulé par l'important effort d'imagination que requiert le jeu de rôle. Je pense que le bon moment est à partir de 12 - 14 ans. Mais à cet âge-là, les jeux vidéo, qui sont infiniment plus populaires que les JdR, sont aussi particulièrement séduisants. Les joueurs ne prennent pas la décision consciente de jouer aux VJdR plutôt qu'aux JdR, mais le temps qu'ils passent sur leur console ou leur micro ne leur laisse plus guère de loisirs pour découvrir autre chose. »

On peut aussi voir les choses sous un autre angle. Parmi tous les joueurs qui pratiquent les VJdR pourquoi certains n'auraient-ils pas envie de prolonger l'expérience de jeu de rôle de manière différente, en compagnie d'autres joueurs ? C'est en tout cas le pari de la plupart des éditeurs qui cherchent à faire adapter leurs jeux, de TSR à White Wolf en passant par MultiSim



Opération commando

Pour satisfaire votre curiosité insatiable, cher lecteur, *Casus Belli* n'a pas hésité à sacrifier à la cause de cet article l'un de ses journalistes les plus kamikazes : moi. Ma mission : m'immerger pendant quelques mois dans l'enfer des jeux vidéo. Résolu

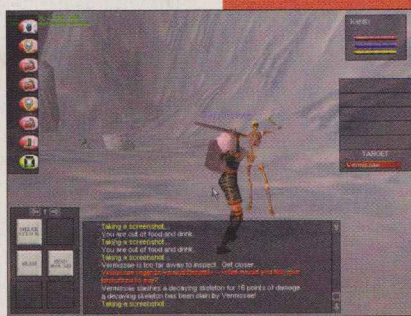
à tout oublier, jeu sur table comme petite amie, pour atteindre mon objectif, j'ai pour commencer plongé tête la première dans l'univers corrosif de *Fallout 2*. Hélas, quelques bogues intempestifs ont rendu le jeu un peu trop acide pour mon estomac fragile de joueur novice. Heureusement *Baldur's Gate* (GB) a fait son apparition. Les règles d'AD&D, l'univers d'AD&D, mais est-ce vraiment de l'AD&D ? Histoire de vérifier, je tire un nain guerrier loyal-neutre que je jette aussitôt sur les glorieux sentiers de l'aventure. En fait de gloire, je récolte plutôt des coups : visiblement il ne fait pas bon se promener en petit comité.

Je me constitue un petit groupe très donjon et très amusant à gérer. Je m'aperçois vite qu'il y a presque autant de petites quêtes que de PNJ, ce qui donne un très agréable sentiment de liberté. Grisé, je pars en vadrouille au hasard, là où ce n'est visiblement pas prévu vu mon petit niveau. Résultat : atomisation par deux golems. Bon. Finalement, je vais suivre la trame principale. Graphiquement, *BG*, tout en 2D, est très réussi. Traverser des tableaux remplis de paysages champêtres avec en fond sonore le chant des oiseaux et le gargouillis de l'eau est une expérience *new age* ineffable, à peine amoindrie par l'irruption incessante de monstres errants. Grâce à force massacres et quêtes accomplies, mon groupe est maintenant sixième niveau... et je m'ennuie.

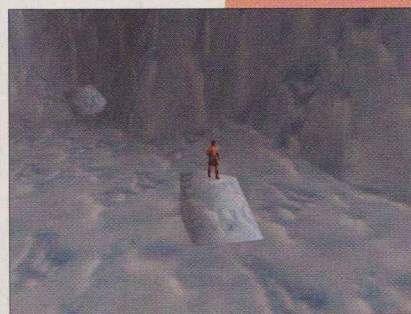
BG n'offre pas assez d'interactions pour soutenir l'intérêt jusqu'au bout. Même les ballades *new age* ont perdu leur charme. Puisque je ne peux pas dialoguer ni partager de pizza avec mon PC, je vais essayer de trouver d'autres joueurs. Aussitôt dit, aussitôt fait, me voilà connecté à *EverQuest*, dernier-né des jeux en ligne. Plein de races et de classes sont disponibles, j'opte d'abord pour un ranger elfe des bois puis pour un chaman barbare. Visiblement, avant de partir vraiment en aventure, il faut se faire les dents sur quelques monstres pour gagner ses premiers niveaux. Je me fais donc les dents, en essayant de ne pas me les faire casser trop souvent. Coincé dans un col neigeux, je suis sur le point de succomber (encore) quand une barbaresse vole à mon secours. Le combat est fraternel, le soleil couchant allume des reflets irisés sur la neige teintée

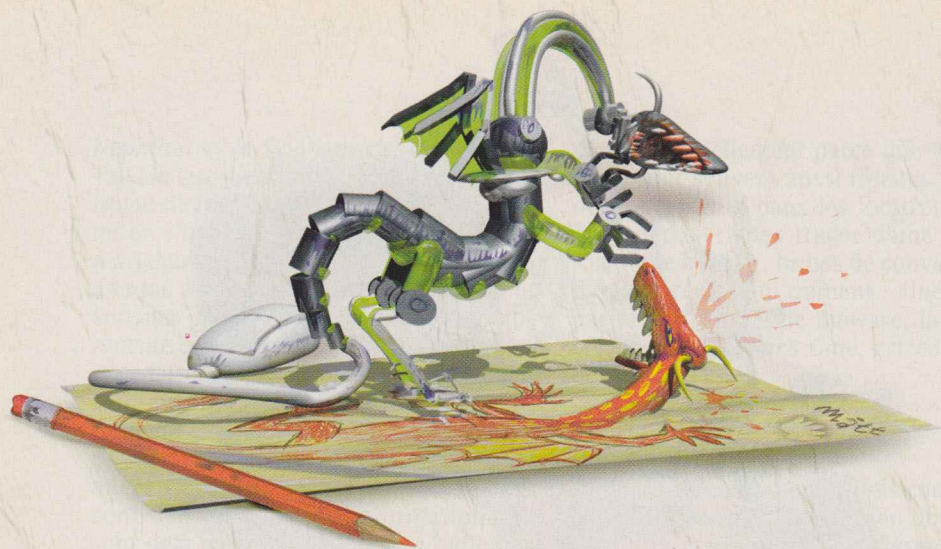
**Seul et en kilt
damart face
aux immensités
glacées.
(EverQuest)**

du sang de nos ennemis ; je sens que je tombe amoureux. Je clique fébrilement sur la zone de dialogue pour lui avouer ma flamme et lui demander de partir en aventure avec moi. Trop tard, elle est déjà loin, irrépressiblement attirée par des points d'expérience velus et à huit pattes qui exercent sur elle une fascination bien plus forte que la mienne. Absolument insensibles à mon abandon tragique, des gobelins des neiges en profitent pour m'attaquer dans le dos. Bah !, je ne suis plus à une mort près, et il y a plein d'autres barbaresses connectées...



**La barbaresse
de mon cœur vole
à mon secours !
(EverQuest)**





Les jeux en ligne

Pour jouer aux jeux en ligne, dont *Ultima Online* est un digne représentant, il faut un PC avec une connexion Internet, ainsi qu'un abonnement. Comme dans n'importe quel jeu de rôle, on commence par créer un personnage, qu'on expédie ensuite dans un monde hostile. Il peut y posséder une maison (ou un château), faire de l'artisanat, adhérer à une guilde, voyager en bateau (ou se livrer à la piraterie), chasser, combattre, explorer des donjons... Il peut s'orienter vers la magie ou le combat, ou les deux à la fois (quoique les nouvelles règles limitent cette possibilité, très prisée des Grosbills). Les choix sont très vastes ; mais la plus grosse lacune d'*Ultima Online* est l'absence de scénario. Assez curieusement, les jeux en ligne se rapprochent plus des jeux de rôle grande nature que des jeux de rôle sur table. En effet, ils font intervenir simultanément beaucoup de joueurs (jusqu'à des milliers, pas tous rôlistes), sont généralement chaotiques (grande liberté d'action, scénario peu présent voire inexistant) et provoquent des émotions fortes, car se jouant en temps réel, sans droit à l'erreur. Lorsqu'un personnage meurt, il meurt ! Pas question d'attendrir un MJ ou de charger une sauvegarde. Bien sûr, le joueur n'est pas éliminé du jeu pour autant ; son perso peut être ressuscité, mais il en sort affaibli (perte de caractéristiques, de matériel). On notera que dans les jeux en ligne, à l'exception partielle d'*EverQuest*, la mort est plus souvent provoquée par la rencontre avec les autres joueurs qu'avec les monstres et autres dangers. Il s'agit là du phénomène des Player Killers, typique des jeux en ligne. Les Player Killers sont tous des comtes Zaroff en puissance : pour eux, le seul gibier intéressant est constitué par leurs semblables... Un long débat, qui est né avec les jeux en ligne...

Ludovic Tirtiaux

Ludovic Tirtiaux est un grand rôliste devant l'Éternel.

qui fut l'un des premiers à tenter l'expérience avec *Dark Earth*. Frédéric Weil : « Il y a des demandes aux USA, où *Dark Earth* a beaucoup mieux marché qu'en France, pour un jeu de rôle papier. Je suis convaincu que les VJdR amènent des joueurs à notre culture, les initient à l'imaginaire du jeu de rôle. C'est un phénomène encore marginal mais qui existe vraiment. » En tout cas, depuis la parution de *Baldur's Gate* début janvier, les ventes des livres de base AD&D de la boutique Starplayer à Paris (non loin de la Fnac Micro!), ont triplé, essentiellement du fait d'anciens joueurs auxquels *Baldur's Gate* a donné envie de se remettre à *Donjon*. Symptomatique ?

En ligne pour l'aventure !

Une révolution majeure, dont on commence à peine à ressentir les effets, est celle du multijoueur. Elle se conjugue bien évidemment avec celle de l'Internet et l'arrivée des premiers jeux en ligne que sont *Ultima* et *EverQuest*³. Le multijoueur pallie l'un des défauts majeurs des VJdR : le manque d'interactivité. Ici au moins, on peut discuter avec les autres joueurs. Mais il ne faut pas s'illusionner : l'utilisation d'une interface pour taper des dialogues (presque toujours en anglais qui plus est) dans un jeu en temps réel est plutôt laborieuse, et plus souvent qu'à son tour on se contente de casser du monstre. C'est plus simple. Il faut supporter en plus les problèmes inhérents à Internet : coût, problèmes de connexion, etc. Le jeu de rôle en ligne a sans aucun doute beaucoup d'avenir, mais il est difficile de prédire lequel quand on ne sait pas vraiment à quoi ressembleront les jeux en ligne de manière générale d'ici cinq ans.

Les jeux vidéo sont en train de définir leur propre langage, leur propre vision du jeu de rôle. Pour l'instant ce sont des jeux essentiellement solitaires, mais ils n'ont pas vocation à cela et le mode multijoueur est appelé à devenir dominant dans les années qui viennent. On ne peut que s'en féliciter. Car à quoi pourra-t-on bien jouer

quand tout le monde sera interconnecté ? Quel autre type de jeu que le JdR possède un tel potentiel de plaisir, de convivialité, d'évasion ? Peut-être faut-il inverser la question anxieuse posée au début de cet article et plutôt parler du jeu de rôle comme avenir du jeu vidéo ? En tout cas, l'évolution des jeux sur informatique constitue une chance indéniable pour notre passion. Une chance de voir le jeu de rôle se développer, évoluer et trouver un nouveau public.

Serge Olivier et Get Anxious
illustration : Matthieu Roussel

Un MJ dans mon PC

Le meneur de jeu informatisé est un Graal que recherchent bien des concepteurs de VJdR. Si l'ordinateur peut très bien prendre en charge la gestion des règles (comme dans *Diablo*), il en va tout autrement quand on parle de storytelling. On voudrait, grâce à l'intelligence artificielle, pouvoir obtenir des comportements réalistes pour les créatures du monde. En fait, le vrai problème réside dans le sens que l'on veut donner aux actions de ces créatures. Il est beaucoup plus facile de coder le comportement « je t'étripe dès que je te vois » que « je vais ruiner ta réputation ». Tout simplement parce que la somme des données nécessaires est sans commune mesure. On peut simuler le second comportement à l'aide d'un scénario linéaire parsemé d'événements scriptés, mais on peut difficilement produire un PNJ qui serait capable de faire des choix de manière autonome pour parvenir à ce but. C'est la question du sens avec laquelle se battent les chercheurs en intelligence artificielle depuis près d'un demi-siècle. Pour qu'un personnage puisse raisonner sur ses actes, il doit en comprendre les tenants et les aboutissants. Or, aucun VJdR ne décrit son monde en des termes logiques permettant de lui donner un sens. Aucun éditeur ne se donnera les moyens de produire un monde d'une telle complexité s'il peut obtenir des résultats similaires pour moins cher, en truquant. Une histoire linéaire permet de mieux gérer les coûts de production, de donner plus d'heures de jeu et de simplifier le débogage. Ce n'est donc pas demain que l'on verra un MJ dans un PC.

Stéphane Bura

Stéphane Bura, ancien collaborateur de Casus, de Siroz, etc. est un spécialiste des I.A. Il travaille actuellement chez Kalisto.

3. Voir critique dans ce numéro p. 88.



BUDAPEST



DESCARTES
BOUTIQUES



NÜRBURGRING

JOUEZ A FORMULE DÉ



PARIS 5^E

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

PARIS 15^E

39 bd Pasteur - 75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14 Métro Pasteur

PARIS 17^E

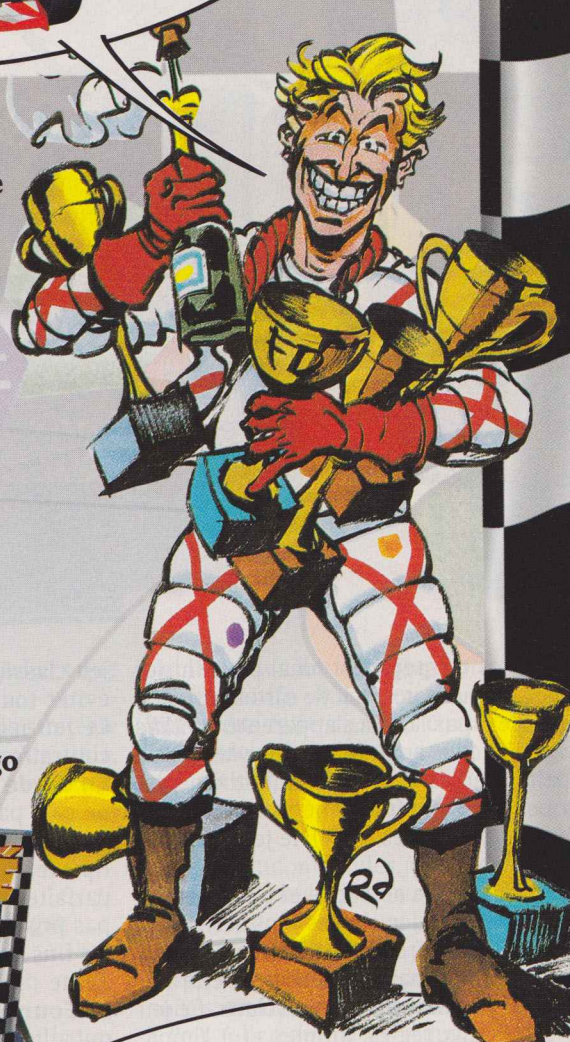
6 rue Meissonier - 75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09 Métro Wagram

BORDEAUX

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

LYON

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



**DEMONSTRATIONS
JUSQU'AU 31 JUILLET***

(*) PROGRAMME COMMUNIQUÉ SUR SIMPLE DEMANDE

www.descartes-editeur.com

C'est l'été ! La mer, le soleil, c'est bien beau tout ça, mais qu'allez-vous faire de vos longues soirées sans votre meneur de jeu préféré et vos inséparables compagnons d'aventure. Oui, je sais, il y a bien la belote, mais on s'en lasse. Alors voilà une sélection de petits jeux sympas à emmener pour faire jouer les parents, les cousins, les voisins et les amours de vacances.

Sea?



Élixir

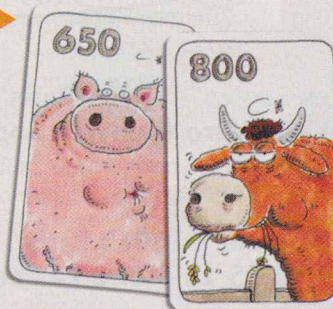
Gang of Four



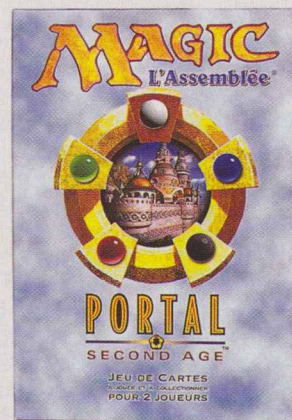
Le magot de pépé



Le marché aux bestiaux



Portal



Il était une fois

En Garde



Le magot de pépé est idéal pour initier toute la famille aux jeux de cartes (enfin, si pépé n'est pas là). Ça s'apparente au *Mille Bornes*, en plus amusant et plus varié, mais à peine plus complexe. Et si le thème est un peu provocateur (pépé est vieux, très vieux, et riche, très riche), le jeu n'est pas bien méchant.

Si tout le monde accroche et vous semble prêt à passer à des choses plus sérieuses, vous pourrez proposer **Élixir** ou un jeu moins connu, mais qui mérite d'être découvert : **Le marché aux bestiaux**. Ce jeu de cartes aux règles simples et à l'apparence anodine cache un redoutable système de bluff et d'enchères. Regardez ma vache, elle est pas belle ma vache !

Portal (*Magic : L'Assemblée*) est très bien pour débâcher votre petit frère ou votre cousin, ou au moins pour lui faire comprendre ce que sont ces curieuses cartes qui encombrant vos poches et servent de marque-pages dans vos Harlequin. Les règles sont plus simples que celles du

jeu classique, et les cartes étudiées pour éviter toute combinaison trop complexe. Le jeu n'en est pas moins tactique, au contraire.

En Garde est un petit jeu sur l'escrime qui ne paie pas de mine mais se révèle tout à fait prenant. Approche, attaque, parade, riposte, toutes les figures de l'escrime sont parfaitement rendues. A la fois tactique et pas prise de tête, c'est le jeu parfait pour les fins de soirée à deux.

Toute la famille devrait apprécier **Gang of Four**, un jeu de plis d'aspect oriental qui allie finesse et classicisme. Et puis, si vous voulez réussir dans la vie, une bonne connaissance des combinaisons de poker ne peut que vous être utile. Bon, la boîte est un peu grande pour tenir dans la poche, mais des élastiques peuvent faire l'affaire.

Observation, rapidité, réflexe, rien de tel qu'une partie de **Jungle Speed** pour se remettre en jambes après la sieste. Comme les cartes sont larges et tenues au creux de

la main, on peut même y jouer sur la plage. Les touristes allemands, avec leur édition bas de gamme, seront morts de jalousie devant votre superbe jeu.

Bien sûr, n'oubliez pas les grands classiques : **Il était une fois**, auquel même les plus jeunes peuvent jouer, et un tarot pour quand vous aurez la flemme d'expliquer même les plus simples des règles.

Pour éviter de vous faire entraîner dans une pénible partie de *Trivial Pursuit*, emportez des cartes de **Taboo** (le plateau,

la boîte et le machin qui fait coïncider ne sont pas vraiment nécessaires) ou de **Pictionary** (dessinez dans le sable avec le doigt) et un *Petit Larousse*, pour le jeu du dictionnaire, dont je vous rappelle les règles



17 jeux pour l'été sex ? and games !

Oraïa



Pictionary



Abalone



Visionary



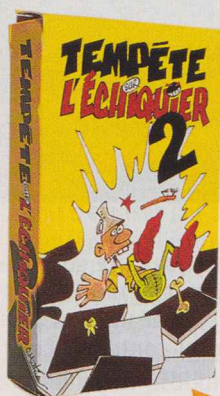
Quivive



Jenga



Tempête sur l'échiquier



au passage : chaque joueur à son tour est maître de jeu. Le maître choisit dans le dictionnaire un mot qu'il pense inconnu des autres. Chacun en écrit sa définition sur une feuille, pendant que le maître recopie celle du dictionnaire. Le maître de jeu ramasse les réponses et les mélange, puis lit une à une les définitions, en les numérotant. Chaque joueur note alors quelle est, selon lui, la définition écrite par chacun. On compte ensuite les points : découvrir un joueur : 1 point, découvrir la version du dictionnaire : 2 points, se faire prendre pour le dictionnaire : 2 points par joueur dupé, personne ne trouve le dictionnaire : le maître de jeu marque autant de points qu'il y a de joueurs.

On peut aussi y jouer avec des cartes de **Trivial Pursuit** : le maître de jeu choisit une réponse et chacun invente une question.

Tempête sur l'échiquier, pour laisser deviner que vous êtes profondément chaotique et pervers, et parce qu'il est plus

facile de trouver des joueurs d'échecs que des rôlistes.

Abalone est sans doute le jeu de stratégie abstrait le plus adapté aux plages de sable,

Édités chez...

Le magot de pépé (Ludotech),
Élixir (Asmodée Éditions),
Marché aux bestiaux (Ravensburger,
traduction disponible chez Oya :

01 47 07 59 59),
Portal (Wizards of the Coast),
En garde (Abacusspiele),
Gang of Four (Dargaud),
Jungle Speed (Tom et Yaki),
Il était une fois (Halloween Concept),
Tempête sur l'échiquier (Variantes),
Quivive (Gigamic),
Oraïa (Abax Édition Jeux),
Abalone, *Jenga*, *Visionary*,
Taboo, *Pictionary* sont disponibles
chez Toys' r'us.

car les billes ne s'envolent pas. Si votre crâne chauffe un peu trop, vous pouvez aussi vous faire un beau circuit de billes autour de votre château de sable. Le principe est simple : finir le circuit, sans sortir, avec le plus petit nombre de coups possibles.

Parmi les innombrables jolis petits jeux de stratégie en bois, j'ai en choisi deux. **Quivive**, jeu de blocage, ne prend pas trop la tête et peut se jouer à 2, 3, 4 ou 5, et vous permettra donc d'échapper aux dames chinoises. **Oraïa**, avec ses plateaux tournants, a l'air tellement bizarre que vous attirerez l'attention à coup sûr.

Les jeux d'adresse sont aussi un classique de l'été. Si tout le monde connaît **Jenga**, le merveilleux jeu de destruction ; **Visionary**, le jeu de construction qui se joue les yeux bandés, a moins de succès. C'est bien dommage car, à condition d'être 4 joueurs, c'est le rire assuré.

Bruno Faidutti

Entre terre



des choses de la mer

Après leur récente traversée du désert, Peggy Longues-Jambes et Erick Le-Roc ont décidé de changer d'air. Les voici sur les bords de la mer immense. Mais nos amis ne sont pas là pour pratiquer le beach-volley ou le bronzage intégral (dommage pour Peggy...). Sur mer ou sur terre, ils vont explorer les paysages et les dangers du rivage.

Palmes et crème à bronzer

Pour une fois, le chapitre « équipement » est court : les mésaventures en bord de mer peuvent être tellement variées qu'il est inutile d'espérer faire le tour du problème en quelques lignes. Je me bornerai à rappeler la fragilité de tout objet mécanique confronté à la redoutable association eau + sable + sel...

Mer droit devant !

Pour Erick, qui n'a jamais vu la mer auparavant, la découverte du rivage est impressionnante. L'immensité de l'étendue d'eau, le vent au goût de sel, le bruit sourd du ressac mêlé aux cris perçants des mouettes sont déconcertants, voire effrayants. Et le paysage modelé par la mer est si étrange.

● **La côte sablonneuse.** Toute de monotonie, ce type de côte offre peu de repères au navigateur. Sa couleur dépend de la nature de la pierre érodée par la mer. A côté des sables aux teintes habituelles (blancs ou blonds) il en existe de plus exotiques, comme celui – noir – de Bora Bora obtenu à partir de roches volcaniques.

Au large, les courants forment fréquemment des bancs de sable. Outre le danger pour la navigation, il est facile pour un

promeneur imprudent de se faire coincer sur l'un d'eux par la marée montante. Même Peggy, qui nage comme un poisson, aurait bien du mal à lutter contre les courants qui s'engouffrent entre les bancs.

● **La côte rocheuse.** Là aussi, la nature du sol est déterminante : du calcaire tendre sculpte les hautes falaises de la côte normande, du granit dessine un rivage déchiqueté comme en Bretagne. Dans les deux cas, grottes et anfractuosités abondent, mais c'est la côte granitique qui produit les récifs les plus tranchants. Les rudiments d'alpinisme appris lors de leurs précédentes aventures vont être utiles à nos deux amis s'ils veulent embarquer discrètement.

● **La côte marécageuse.** Je ne reviendrai pas sur les marécages et les mangroves (déjà abordés), sinon pour rappeler qu'ils constituent une voie d'accès possible et difficile à défendre pour une incursion vers l'intérieur des terres. A condition d'avoir un guide, un équipement adapté et de ne pas craindre les fièvres et les insectes.

Contre vents ...

Nos deux aventuriers tentent de comprendre comment avance leur bateau. Ils observent les marins qui orientent soigneuse-

et

mer

Lectures humides

— La série *Hornblower*, de C.S. Forester. Ces romans vous entraînent aux côtés d'un capitaine de vaisseau britannique pendant les guerres napoléoniennes. Exceptionnel pour voir « de l'intérieur » le fonctionnement d'un navire et comprendre ce qui fait la différence entre un vrai marin et... Erick Le-Roc par exemple. Je vous recommande tout spécialement *Lieutenant de marine*, une illustration parfaite des problèmes posés par les hauts fonds et les débarquements.

— *Aventures en mer Rouge*, de Henri de Monfreid. Voilà un exemple de parfait biclassé. A la fois aventurier de grande classe, passant son temps à pêcher les perles, à vendre des armes ou à régler ses comptes à coups de fusil, et écrivain fantastique capable de faire partager au pauvre terrien que je suis ses émotions et ses angoisses. A lire de toute urgence.

— *L'île au trésor*, de Robert-Louis Stevenson. Juste pour mémoire, car il est bien évident que vous l'avez déjà lu. Mais c'est un livre qui ne s'use pas, même si l'on s'en sert.

abattre tous ses mâts pour réduire la prise au vent.

... et marées

Erick et Peggy sont finalement sortis indemnes de la tempête, ils s'essayent à tracer un chemin aux abords de la côte.

● **Les marées.** Le phénomène des marées, ces masses d'eau de mer montant et descendant sans raison apparente, est très perturbant pour un novice. Résultat de l'attraction de la lune et du soleil, la marée est plus ou moins importante selon le volume d'eau. Les grands océans, sur leur périphérie, découvrent donc très loin lors de certaines conjonctions lunaires, laissant parfois apparaître les ruines d'une ville oubliée ou l'épave d'un galion. Si Peggy et Erick veulent se livrer à leur péché

mignon, l'exploration des endroits dangereux, ils devront faire vite pour repartir avant la montée des eaux. Au contraire, les îles au large et les petites mers (telle la Méditerranée) ont des amplitudes de marée très faibles.

● **Le tirant d'eau.** Même dans ces régions de faibles marées, Peggy et Erick vont devoir acquérir quelques notions de tirant d'eau. Il s'agit de la profondeur de l'eau sous la coque, donc de la profondeur nécessaire à un navire pour ne pas s'échouer ou heurter un écueil. Sachant que ce tirant d'eau varie selon la charge du bateau, que la profondeur d'un chenal change selon le vent et l'heure de la marée, il vaut mieux laisser la barre à un marin chevronné. En règle générale une barque (utilisée systématiquement par les contrebandiers : hasard ou coïncidence ?) passe pratiquement n'importe où, 50 centimètres d'eau suffisent. Un bateau de pêche aura besoin de 1 à 2 mètres d'eau vive, tandis qu'un petit vaisseau de combat – un garde-côte par exemple – passera dans 3 à 4 mètres d'eau. L'embouchure d'une rivière se poursuit souvent dans la mer, sous la forme d'un chenal un peu plus profond, mais sinueux, au tracé connu des seuls marins du coin.

● **L'échouage.** Si un risque d'échouage est à craindre, il est bon de placer un homme de sonde à l'avant. Peggy et sa légendaire vue perçante s'est dévouée. Armée d'une perche ou d'une sonde, elle guette l'apparition d'un haut fond. Ce sport, plutôt simple dans les eaux claires de la Jamaïque en plein midi, se complique considérablement au large de la Bretagne, par petite houle et lorsque la nuit ou le brouillard tombe.

Et si, malgré ces précautions, le navire s'échoue ? Deux questions viennent à l'esprit d'Erick tandis qu'il lance une bordée d'injures : sur quoi repose la coque et où en est la marée ?

Si le bateau s'échoue sur un banc de sable avec la marée montante, tout va bien. Erick peut se précipiter vers la cale pour en remonter une bouteille de rhum vieux (à moins que ce banc de sable ne soit sous le feu d'une batterie ennemie !). Les choses sont moins simples si le fond est rocheux : Erick se précipite encore vers la cale, mais cette fois pour vérifier l'absence de voie d'eau.

Elles se compliquent encore si la marée baisse. Il va falloir lutter contre le temps pour éviter d'avoir à attendre la prochaine pleine mer. Pour information, une marée dure 12 heures et 25 minutes, le temps de faire quelques patientes. D'abord, alléger le bateau pour diminuer le tirant d'eau. Quel crève-cœur de jeter à la mer ces doublons gagnés à la sueur de son front et ces beaux canons qui manqueront tellement dans l'avenir. Si ça ne suffit pas, il faudra mouiller une ancre le plus loin possible du bateau. Erick s'attellera alors au cabestan pour tirer sur la chaîne d'ancre

ment les voiles. Avant l'invention de la vapeur, le navire est tributaire du régime des vents. Il peut, à la limite, progresser perpendiculairement mais ne remonte au vent que très difficilement, au prix de nombreuses manœuvres et de la sueur de son équipage (ou à la rame).

● **Les brises de terre et de mer.** C'est un phénomène qui survient lorsqu'aucun vent fort ne souffle. Dans la journée, une bonne brise venant de la mer se lève, pour s'arrêter au crépuscule. En début de nuit, le sens du vent s'inverse et la brise, alors plus légère, vient désormais de la terre. L'explication est liée aux différences de température entre l'eau, qui conserve mieux la chaleur durant la nuit, et la terre qui est naturellement plus chaude pendant le jour.

● **La tempête.** Des vents de plus de 100 km/h qui déboulent sans rencontrer d'obstacles du fond de l'horizon, poussant devant eux des flots déchainés qui viennent s'écraser sur la côte en soulevant des montagnes d'écume, voilà bien de quoi refroidir le plus courageux de vos aventuriers. Quand on se trouve sur un navire près du rivage, ce qui était très impressionnant devient terrifiant. Toutes les membrures se tordent en produisant des craquements inquiétants, le hurlement du vent couvre tous les sons, y compris les ordres du capitaine, le roulis transforme chaque déplacement en épreuve de fort Boyard. Et le tout dans un navire lancé à une vitesse folle malgré une voilure réduite au minimum, régulièrement submergé par des vagues plus hautes que les mâts qui peuvent un instant soulever le bateau, l'instant d'après l'empaler sur un écueil.

Si, par bonheur, les aventuriers ont pu prévoir le grain et se réfugier à l'abri d'une crique, il faudra se préparer, et vite. D'abord jeter non pas une, mais deux ou trois ancres, la dernière étant justement nommée « ancre de miséricorde », en laissant suffisamment de longueur de chaîne pour qu'elles « crochent » bien sur le fond. Il faut bien choisir l'endroit où mouiller les ancres : si le vent tourne, il serait dommage d'être jeté sur les rochers. Il faut également arrimer tout ce qui peut être emporté par le vent et les vagues, doubler les filins importants. Enfin, si les choses tournent vraiment mal, il faut raser purement et simplement le navire, c'est-à-dire

et tenter de sortir le bateau de son lit de sable ou des rochers.

C'est pas l'homme qui prend la mer...

« Il y a trois sortes d'êtres : les vivants, les morts et les marins. »* Effectivement, pour un « terrien », le matelot peut sembler étrange. D'abord par son fatalisme : la mer est une redoutable maîtresse et le marin qui embarque sait que c'est peut-être le dernier voyage ; ensuite par sa connaissance parfaite du milieu dans lequel il évolue. Bien sûr, il est capable de prévoir un grain plusieurs heures avant que la tempête ne s'abatte (c'est une question de survie), mais il connaît aussi les courants, les marées et chaque repère sur la côte. Il peut même, apercevant un minuscule point à l'horizon, reconnaître un navire marchand d'un vaisseau de guerre, et même en préciser la nationalité en se basant sur un détail de la voilure ou sur une manœuvre du capitaine. Peggy et Erick ont dressé une liste des personnages rencontrés.

● **Le pêcheur.** Personne ne connaît mieux que lui les environs de son village : aucun poisson, aucune crique, aucun courant n'a de secret pour lui. Il fera donc une source de renseignement idéale, voire un compagnon expérimenté pour toute opération « locale ».

● **Le contrebandier.** C'est souvent un pêcheur qui a tout simplement constaté qu'il était plus rentable de débarquer, de nuit, un tonneau de mauvais tafia, que de s'échiner une pleine semaine à haler des filets de poissons.

● **Le gabelou.** Payé par les autorités pour mettre fin à la contrebande, il alterne rondes sur la côte et opérations maritimes. Il est, en échange, cordialement haï par toute la population du littoral.

● **Le naufrageur.** Le mode d'emploi ? Placez-vous non loin d'un port très commerçant, devant une zone de récifs redoutables, mais accessibles depuis le rivage. Attendez patiemment qu'une tempête se lève, puis allumez un énorme brasier visible des lieues à la ronde. Ce serait bien le diable si le capitaine d'un navire n'apercevait votre feu et ne le confondait avec un phare. Le temps qu'il comprenne son erreur, il sera trop tard. Son bateau dressé à la côte, il n'a plus qu'à recommander son âme à Dieu. Une fois les blessés achevés, vous pouvez récupérer la cargaison.

● **Le pirate.** C'est, le plus souvent un pauvre bougre de pêcheur ou de paysan poussé par la faim aux dernières extrémités. Parfois, un idéaliste ou un noble ruiné rejoint un ramassis de désespérés pour les transformer en une bande de redoutables malfrats. Un pirate capturé est, avec ou sans jugement, systématiquement pendu.



... c'est la mer qui prend l'homme

Tout ce beau monde se retrouve dans les ports, et c'est la prochaine destination de Peggy et Erick.

Lexique

Bâbord, tribord : respectivement la gauche et la droite d'un bateau. Pour s'en rappeler, imaginez une inscription « batterie », lisible à partir de l'arrière du navire. Bâbord est à gauche, tribord à droite. Simple, n'est-il pas ?

Chenal : canal étroit où la profondeur de l'eau est suffisante pour le passage d'un bâtiment.

Crique : petit renfoncement de la mer dans une côte rocheuse.

Écueil : rocher ou banc de sable à fleur d'eau.

Écume : mousse blanchâtre se formant à la surface d'une mer agitée.

Embruns : gouttelettes d'eau arrachées par le vent à la crête des vagues.

Hauts fonds : élévation du terrain sous la surface de la mer sur laquelle un navire peut (je n'ai pas dit doit) s'échouer ou se fracasser.

Houle : mouvement ondulatoire de la mer formant des lames longues et élevées qui ne déferlent pas.

Mouiller : jeter l'ancre du navire.

Passe : passage étroit mais navigable entre deux terres (caps, rochers. .).

Ressac : retour des vagues sur elles-mêmes, déferlement sur un rivage, un écueil.

Rivage : partie de la terre soumise à l'action des vagues, de la marée.

● **Le port.** L'homme s'est parfois installé sur la côte en utilisant la mer comme défense. Il a alors posté son village sur une haute falaise ou à l'embouchure d'un fleuve suffisamment puissant pour décourager toute tentative d'approche par la mer. Il a pu également vouloir profiter de la pêche et des routes commerciales qui jalonnent l'océan. Dans ce cas, l'établissement s'est fait autour d'un mouillage facile et abrité, dont la profondeur est essentielle pour l'évolution du commerce et son ouverture à des navires de plus en plus gros. Lorsque les circonstances, ou la volonté d'un prince, ont placé ce havre bien abrité sur une importante route commerciale, l'avenir est assuré.

L'activité dans ces grands ports est ahurissante : c'est une véritable fourmilière qui grouille jour et nuit autour des entrepôts et de l'arsenal. On y trouve aussi ce quartier typique, tellement vivant et animé : celui des tavernes où se bousculent filles de joie, truands et bandits, marins ivres, capitaines en quête de marins ivres et... aventuriers décidés.

● **Les défenses du port.** Siège de tant de richesses, la ville est une proie tentante. Son entrée est donc soigneusement protégée par un ou plusieurs forts armés de canons (ou de catapultes). La portée efficace des canons de forteresse approche les 500 à 600 mètres. Les ingénieurs font généralement en sorte que des tirs croisés interdisent tout accès. Parfois, c'est une solide chaîne tendue en travers de la passe d'accès qui interdit l'entrée la nuit ou lors d'une attaque navale.

● **Le phare.** L'entrée du port ou les dangers à son approche sont souvent signalés par un phare. Il permet aux navires de trouver leur chemin, même la nuit. La portée de telles sources lumineuses est très variable. Si les phares primitifs (un feu de camp allumé sur un point élevé) atteignaient péniblement 5 kilomètres, les perfectionnements techniques ont permis d'obtenir des feux visibles à 20, voire 50 kilomètres au XIX^e siècle.

Arrivés à bon port

Le grondement sourd du ressac décroît aux oreilles de nos deux héros. Leurs jambes sont encore cotonneuses d'avoir retrouvé le « plancher des vaches ».

Et que rapportent-ils de ce périple entre terre et mer ? Une peau tannée par le soleil et les embruns, et pour Erick, un tatouage sur le biceps droit, réalisé par un « artiste » du quartier des docks un soir de biture.

Mais aussi ce regret de n'avoir pas largué définitivement les amarres pour aller voir ce qui se trouve de l'autre côté de l'océan. Une autre fois, peut-être ?

Philippe Balmisse
illustration : Thierry Ségur

* C'est beau, hein ? C'est normal, c'est Anacharsis (VI^e s. av. J.-C.) qui l'a écrit.

TECHNO-FANTASTIQUE ou HEROIC-FANTASY

MUTANT CHRONICLES

WARZONE

CHRONOPTA

DEUX JEUX DE RÉFÉRENCE

Trencher

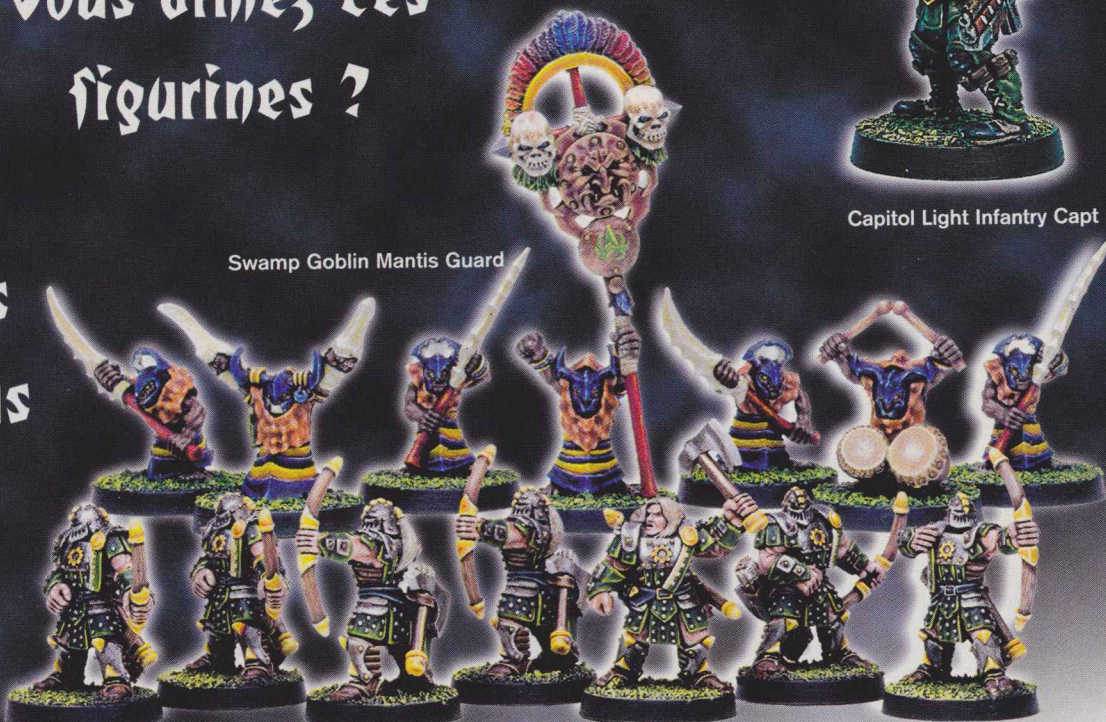


Vous aimez ces
figurines ?



Capitol Light Infantry Capt

Swamp Goblin Mantis Guard



Firstborn Longbowmen

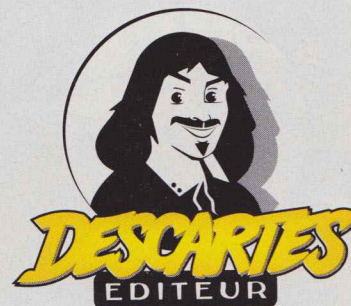
Bauhaus Hussars



Ilian tamplars

Figurines vendues non peintes

Liste des relais-boutiques
Jeux Descartes
sur notre site web :
www.descartes-editeur.com



CASUS

Background

Embarquement immédiat pour le Rédemption, l'énorme pénitencier naval qui fait la fierté du gouverneur Juan DaCosta. Les PJ y découvriront les mystères de ce bateau-prison aux coursives étroites, véritable plate-forme de travaux forcés proposée comme alternative aux condamnés à mort. Attention, claustrophobes s'abstenir !



Rédemption

le bain flottant

Lettre du commandeur Firenz Horacio au colonel Martès DeSola

« Mon vieil ami, je mets fin à plusieurs années de silence afin de dresser, pour la première fois, le véritable portrait du Rédemption. Le besoin de témoigner est devenu plus fort que le devoir de réserve. . . Au nom de nos années de camaraderie à l'académie militaire, je te conjure néanmoins de garder le secret sur tout ce qui te sera révélé ici, du moins aussi longtemps que je serai en vie.

Comme tu le sais, il a fallu six ans d'intense labeur à nos architectes et charpentiers pour construire le Rédemption. Cela se comprend sans peine dès lors qu'on pose le pied à bord du gigantesque bâtiment : ce n'est pas moins de douze ponts, dont cinq entièrement immergés, qui constituent ce monstre flottant. Sa surface, très variable en fonction des étages, peut atteindre jusqu'à trois cents mètres de long et la moitié de large. Une soixantaine de sabords garnis d'autant de balistes percent les flancs du Rédemption, au cas où d'audacieux pirates voudraient tenter de libérer l'un des leurs. En sus de ces proportions que bon nombre d'architectes navals jugeraient improbables, la silhouette du Rédemption est si tarabiscotée qu'on a peine à croire qu'une telle structure n'ait pas déjà sombré comme une pierre au fond de l'océan. L'œuvre d'un fou, assurément, mais d'un fou talentueux : les tourelles et les entreponts qu'il a créés semblent défier les lois les plus élémentaires de l'équilibre, mais ils tiennent bon ! Dans ce chaos de charpentes biscornues, il m'arrive de me demander s'il n'existe pas des pièces et des recoins qui me sont inconnus aujourd'hui encore. Bien sûr, un bâtiment de cette taille ne saurait se mouvoir sans le concours des remorquants, fidèles bateaux à rames et à voiles qui tractent notre bain marin lors de ses rares

déplacements. L'équipage de ces remorquants est principalement constitué de civils, qui se consacrent à la pêche dans les eaux alentours lorsque leurs services ne sont pas requis.



La forme générale du Rédemption diffère évidemment de celle des navires classiques : de loin, on pourrait le comparer à un bouchon gigantesque flottant sur la mer. En cas de grain, ses réactions sont d'ailleurs à peu près similaires : l'ensemble de la structure tanguerait violemment, ce qui est très impressionnant, même pour un vieux marin comme moi. Malgré cette silhouette inhabituelle, l'œil exercé notera que la structure principale – c'est-à-dire les trois premiers ponts émergés – a été empruntée à la construction navale classique. Il s'agit en effet d'une coque en ogive semblable à celle de n'importe quel navire de commerce, si ce n'est une forme plus ramassée et une échelle cinq ou six fois supérieure.

Je suppose que ce choix d'une étrave traditionnelle fut motivé par la nécessité de faciliter le travail des remorquants. Les ponts émergés représentent en tout une hauteur de dix-huit mètres, qui surplombe les nouveaux arrivants – ou Terriens, comme on appelle ici ceux du continent – de façon menaçante. Malgré la dissymétrie qui marque l'ensemble du bâtiment, il s'en dégage un aspect légèrement pyramidal, en raison de la taille décroissante des ponts supérieurs. Tout cela ne ressemble vraiment à rien de connu, mais je te propose tout de même d'essayer de te représenter cette plate-forme dont j'ai le commandement : il te suffit d'imaginer un galion gigantesque, à bord duquel on aurait monté une tour de six étages, et presque autant de sous-sols dissimulés par l'océan. . .

Les quartiers des gardiens et du personnel occupent les trois ponts supérieurs à l'air libre, auxquels on peut accéder par des escaliers extérieurs sans emprunter les zones où sont parqués les prisonniers. C'est également là que sont situés les appartements des visiteurs, les salons de réception pour les invités de marque – officiels en visite, nobles du continent venant questionner un prisonnier politique, etc. – les quartiers de l'aumônier, et bien sûr les miens. Les cabines y sont confortables, les coursives bien plus spacieuses que partout ailleurs dans le Rédemption, et les décorateurs se sont efforcés de recréer par des linteaux de bois sculpté et des dorures délicates l'atmosphère luxueuse qui règne à bord de nos galions marchands. Le reste du bâtiment, en revanche, est intégralement réservé aux cellules et aux espaces de travail des bagnards, et les aménagements y sont des plus spartiates.



le Rédemption est un monde à part où le nouvel arrivant doit laisser derrière lui toutes ses convictions de Terrien. Malgré les dangers qu'ils affrontent, les Nageurs sont jalouxés par les autres détenus, qui leur envient une existence légèrement privilégiée. En effet, leurs cabines=cellules et leur réfectoire sont situés dans les quatre premiers ponts émergés, ce qui leur permet de profiter de l'air frais et de la lumière du jour à travers d'étroits hublots à barreaux. Ils bénéficient de repas quotidiens afin de préserver leur vitalité, et les gardiens font des rondes régulières dans ces niveaux pour éviter qu'ils ne s'entre-tuent ou s'estropient.

L'autre caste rassemble les "Mâcheurs", qui tirent leur nom d'une des phases du traitement de la Verdâtre. L'algue doit être réduite en pulpe et additionnée de salive pour donner la bouillie brune dont sera extrait le remède bien connu. Certains détenus passent donc leurs journées à mâchonner l'algue. Les quartiers de ces bagnards, je dois te l'avouer, ne sont rien d'autre que de grands mouiroirs, enfumés par cette brume vert=de=gris qu'exhalent les énormes cuves où sont ensuite traitées les algues. Il faut bien que tu comprennes, ami, qu'on ne m'a pas laissé le choix : la nature des tâches confiées aux détenus du Rédemption font que leur "temps d'exploitation" – leur durée de vie, dans le jargon de DaCosta – est nécessairement limité. Mes directives sont donc claires : aucun effort particulier ne doit être fourni pour garder en vie les prisonniers, mis à part peut-être les Nageurs, qui sont plus difficiles à renouveler. Tous les détenus de mon bateau=prison sont des condamnés à mort qui se sont vu proposer cette alternative à l'exécution. Ce devrait être une raison suffisante pour que je me persuade que leur existence n'a aucune valeur, d'après le gouverneur. Vois comme sont loin nos rêves de jeunes officiers, camarade : jamais je n'administrerai ces vastes provinces ensoleillées ni ne mènerai de flamboyante armada à la bataille. . .

Pour en revenir aux Mâcheurs, ils croupissent donc dans les niveaux immergés, où une poignée de gardiens punis ou malchanceux aux cartes font encore de rares rondes sans enthousiasme. Il en va de même pour le ravitaillement, on ne peut plus épisodique. Bien sûr, ces conditions pourraient engendrer des foyers de mutinerie, mais les pauvres hères n'ont guère la force pour cela. Ils se contentent d'accomplir leur tâche dans l'espoir du prochain

Deux ressources principales sont mises en valeur à bord de ma plate-forme : la récolte et la transformation d'une algue à vertus thérapeutiques connue sous le nom de Verdâtre, et la pêche de perles marines. Il s'agit de deux activités bien distinctes : les détenus sont assignés à l'une ou à l'autre dès leur arrivée, en fonction de leur condition physique. Cette répartition entraîne des conditions de vie sensiblement différentes et a généré l'équivalent de "castes" dans notre petite société insulaire. J'ai d'ailleurs pu remarquer qu'une hostilité sournoise s'était installée entre les deux groupes de prisonniers, bien qu'ils soient peu amenés à se fréquenter.

Les pêcheurs de perles, surnommés ici les "Nageurs", connaissent une existence brève et terriblement éprouvante. En effet, la récolte des perles se fait dans des eaux très profondes, glacées, et hantées de prédateurs comme le requin jaune ou l'oursin géant. Les bagnards doivent parfois descendre jusqu'à trente mètres sous la surface. A de telles profondeurs, nombreux

sont ceux qui ne survivent pas à plus d'une douzaine de plongées, sans même parler de l'ivresse des grands fonds qui dévore l'esprit d'une bonne partie d'entre eux. Les cloches de plongée, des caisses de bois sans fond reliées à l'air libre par des boyaux de porc, ont été abandonnées parce qu'elles semblaient attirer les requins. Un nouvel équipement, la bathysphère, a été mis en place : il s'agit d'un globe dont la partie supérieure est faite d'acier et l'hémisphère inférieure de solide grillage. Le but est de permettre des plongées plus longues, en mettant à la disposition des Nageurs une réserve d'air et en les préservant des prédateurs grâce à la partie grillagée. Hélas, le nombre limité de bathysphères en service, ainsi que leur utilisation souvent hasardeuse, en réduit beaucoup l'utilité. Les détenus que j'ai interrogés m'ont brossé un portrait terrifiant de la peur animale qui s'empare d'eux avant chaque plongée. Difficile d'imaginer que les auteurs de ces poignants témoignages furent d'odieux pirates, voleurs ou assassins sur la terre ferme. Comme tu dois commencer à le comprendre,

Ici plus que dans n'importe quel autre bagne, les circuits parallèles et la corruption sont d'une importance capitale. Sans ça, tu l'as compris, aucun prisonnier ne pourrait survivre plus de quelques mois. C'est une chose pénible à admettre pour un directeur de pénitencier, mais sur le Rédemption, les détenus ont le choix entre connaître les combines ou bien mourir. La nourriture, pour commencer, est très nettement

ils ont à présent la particularité d'attirer sur eux toutes les espèces de vermine. Les bagnards fortunés se paient leurs services de temps à autre, afin de purger leurs quartiers des bestioles dégoûtantes qui y logent. Le fin du fin, pour les prisonniers du Rédemption, consiste à faire partie de la vingtaine de privilégiés qui ont accès au tripot clandestin situé sous une trappe secrète du réfectoire des Nageurs. Pour finir, il y a tous les mouvements illicites entre la prison et le continent : visites illégales des familles aux détenus, pièces secrètes prévues pour que ceux qui paient assez cher puissent recevoir leur femme dans l'intimité, circuit de prostitution mis en place par les pêcheurs du coin qui profitent des livraisons de poisson pour amener des filles de la côte, etc. Comme beaucoup de gens, tu as peut-être entendu la rumeur que veut que le Vieux Chag, parrain de la pègre de Kem, vive ici avec toute sa famille et continue d'administrer en complète sécurité ses affaires du continent. Ce n'est qu'une rumeur, heureusement. Du moins je crois. . .

Au chapitre des bruits qui courent, il me faut t'avouer qu'un des moins répandus s'appuie pourtant sur des faits authentiques. J'ai parmi mes détenus un vieil aristocrate à moitié fou, qui prétend être l'architecte en chef du Rédemption. Les autres bagnards n'ont de cesse de se moquer de lui et de ses élucubrations concernant des fonds que DaCosta lui aurait promis afin de poursuivre ses recherches sur le projet de sa vie, le pyroscaphe (une sorte d'embarcation sans rame ni voile),





à ce que j'ai cru comprendre. Pourtant, tout me porte à croire qu'il dit la vérité, et que notre bon gouverneur l'a fait emprisonner sans procès, dans sa propre création de surcroît, plutôt que de lui payer son dû. Voilà qui pourrait faire bien des vagues si cela s'ébruitait. . .

Mais le secret le plus lourd et pénible du Rédemption est encore à venir. Toi seul sauras ce qui se passe réellement ici, car il faut que j'allège ma conscience : il y a quelques mois, lors d'une émeute, nous avons perdu le contrôle d'une partie des détenus, ceux menés par le célèbre tueur Enzo Machaqil. Il me faudrait des renforts en grand nombre pour reprendre la plate-forme en main, mais pour les obtenir je devrais avouer la situation au gouverneur. Celui-ci, je n'en doute pas, me ferait exécuter pour mon incompétence, ou pire : enfermer ici. C'est pourquoi nous gardons ce désastre secret, tandis que les insurgés se sont repliés dans les deux ponts les plus bas du Rédemption. Il semblerait qu'ils y aient installé une société curieuse et bien moins anarchique qu'on aurait pu s'y attendre. Ils sont une véritable menace pour nous et les autres détenus, car ils dirigent des raids pour s'emparer de nourriture et du minimum vital pour leur camp retranché. Ce que tout le monde croit être la plus imprenable des forteresses navales, la prison dont nul ne s'échappe, est en fait rongée de l'intérieur, mon camarade. . . Si tu voyais mes hommes ! Tous les membres du personnel de bord sont pourtant des soldats d'élite,

jusqu'au moindre marmiton. Mais ils sont terrifiés, ils me font penser au dernier carré de la défense d'un fortin assiégé. L'ambiance est de plus en plus à l'inquiétude, d'autant que d'horribles rumeurs se sont mises à circuler au sujet des mutins : on les accuse de cannibalisme, de sacrifices humains à un mystérieux dieu-requin. . . La plus grande peur des autres détenus est désormais d'être exilés dans les profondeurs de la plate-forme. Toutefois, les plus hardis ont eu le courage d'y descendre pour rejoindre les rangs des rebelles. J'ignore comment ils ont été reçus. Seul l'un d'eux

Comment impliquer les personnages-joueurs

Le moyen le plus simple de faire découvrir ce pénitencier flottant à vos PJ est bien sûr de les y faire emprisonner. Les occasions de violer la loi, et d'être pris, sont nombreuses pour des aventuriers. Le Rédemption est un décor à garder sous le coude pour le jour où les personnages de vos joueurs auraient de gros ennuis avec la justice. Ensuite, à eux de découvrir les subtilités de l'endroit, de s'y adapter et d'échafauder un plan d'évasion. D'autres introductions moins radicales sont également envisageables, comme le fait d'escorter un agent du gouverneur en visite officielle, une épouse venue reconforter son mari (peut-être emprisonné injustement), ou un espion chargé de repérer les lieux dans le but de faire évader l'un des bagnards. Les PJ peuvent aussi être engagés par une famille de la pègre pour assassiner un détenu d'une guilde rivale, par un noble du continent pour soutirer des informations à un prisonnier politique (qui est le seul à détenir tous les détails du complot se préparant contre le royaume), ou bien, secrètement, par le commandeur Horacio pour mener une mission de reconnaissance auprès des bagnards mutins. Leur but peut aussi être de retrouver un fameux capitaine pirate enfermé là, qui a tatoué sur la peau le dernier morceau de la carte menant au trésor qu'ils recherchent depuis des semaines. A moins que ce ne soit la piste d'une secte adorant de mystérieuses entités marines qui guide leurs pas vers le bagne naval. Ne cherchez pas forcément à tout exploiter en une seule fois, le cadre du Rédemption peut très bien intervenir dans plusieurs aventures, au fil desquelles les PJ cerneront mieux les différentes facettes du site.

— un certain Xalogo — est revenu, des semaines plus tard, et il tient des propos à demi incompréhensibles. Notre aumônier croit que sa raison l'a quitté. Pour ma part, je n'en suis hélas pas si sûr.

A en croire ce prisonnier, Enzo Machaqil et quelques fidèles auraient découvert d'étranges ruines dans les profondeurs de l'océan, lors d'une plongée destinée à trouver quelque nourriture. Ils auraient involontairement réveillé de mystérieuses entités qui y sommeillaient depuis des âges oubliés, et leur voueraient désormais une sorte de culte. Ces êtres inconnus, dont l'apparence se situerait à mi-chemin entre le cétacé et l'être humain, se sont présentés comme les survivants d'une race disparue. Ils sont une demi-douzaine, chacun étant devenu peu à peu le guide spirituel d'une partie des rebelles. J'ai cru comprendre que les créatures ne s'entendaient pas forcément pour le mieux entre elles, et que la politique de la petite communauté des bagnards était donc devenue on ne peut plus complexe. . . Chaque entité posséderait sa philosophie propre, entraînant ses fidèles dans son sillage. Toutefois, il semble qu'aucun conflit n'ait éclaté ouvertement. Mais les révélations les plus troublantes que me fit ce Xalogo sont les suivantes : au contact des entités, les rebelles n'ont pas simplement découvert un élan mystique, certains ont commencé à changer plus en profondeur. Les disciples de l'être=dauphin, par exemple, développeraient peu à peu un caractère enjoué et doux, quand bien même il s'agissait autrefois de cyniques assassins. Les fidèles de la créature=épaulard suivraient une philosophie martiale et ascétique digne de nos ordres de moines-soldats. Au-delà de simples comportements, il semblerait que les plus réceptifs des détenus voient même leur morphologie muter subtilement, en tendant vers celle de leurs gourous. Toujours si j'en crois mon unique informateur, certains des mutins auraient même acquis la faculté de respirer dans l'eau de mer et vivraient à présent en compagnie de leurs guides mystiques, dans les ruines ancestrales de leur civilisation disparue. Je prie pour que tout cela soit faux, ou au moins pour que ces entités ne nourrissent aucun grief contre notre royaume. . .

Tu connais maintenant les soucis qui me préoccupent, et je compte sur toi pour garder ces secrets.

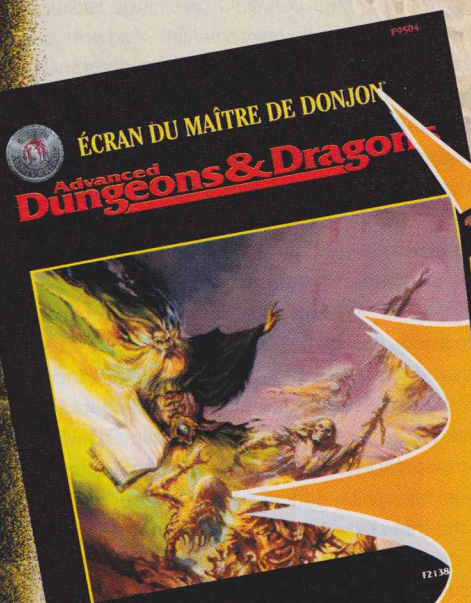
Ton vieux et fidèle camarade, Firenz Horacio »

Alexandre Malagoli
illustration : Emmanuel Roudier

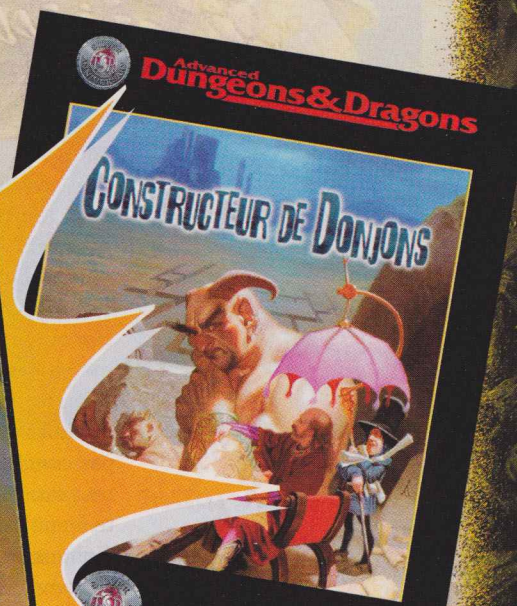
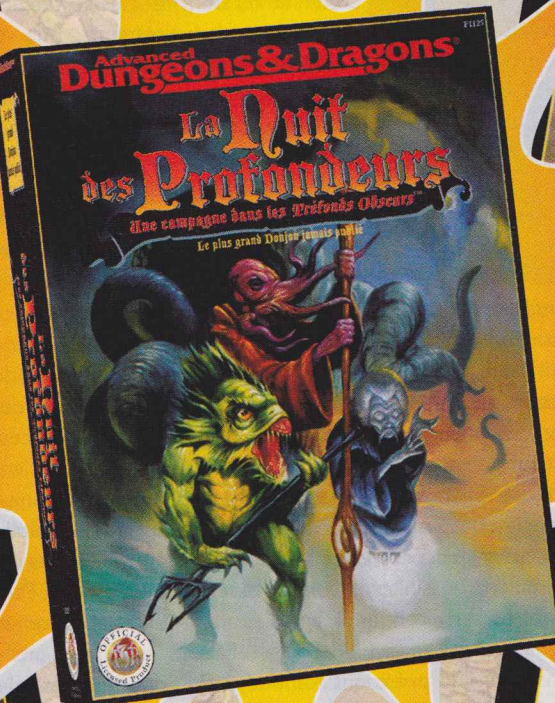


Versions Françaises

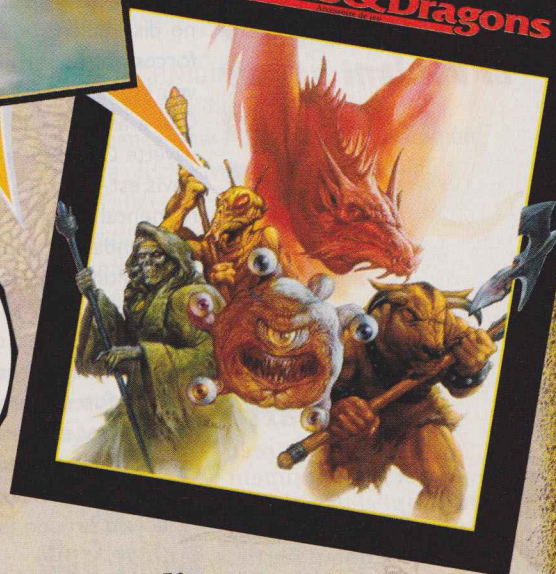
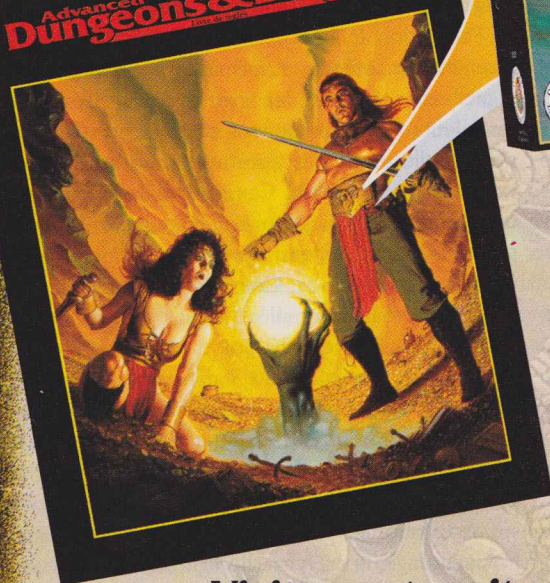
Advanced Dungeons & Dragons®



Le Livre des Artefacts



Bestiaire Monstrueux™



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

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- ☐ Le Bestiaire Monstrueux 299 F
- ☐ La Nuit des Profondeurs 299 F
- ☐ Nouvel écran
du Maître de Donjons 60 F
- ☐ Le Livre des Artefacts 159 F
- ☐ Le Guide du Constructeur
de Donjons 99 F
- TOTAL** F

Nom

Prénom

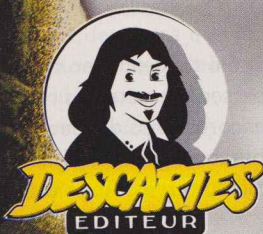
Adresse

Code postal

Ville

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

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.



Conspiration X

Pacte avec les Petits Gris

**Cette fois-ci,
c'est la bonne !
Et c'est
finalement
MultiSim
qui relève
le gant pour que
paraisse enfin
en français
le plus X-phile
des jeux de rôle.
Du coup,
les Hommes
en Noir sont
sur leurs gardes
et veulent savoir
qui achètera
ce jeu.**

Ne faites confiance à personne

Tout de même, vous ne trouvez pas ça bizarre ? Il y a deux ans, Ludis tente d'éditer la version française de *Conspiracy X* en la camouflant maladroitement sous le titre *Dossier X*. Le projet se solde par un échec et quelques mois plus tard, cette société disparaît, officiellement pour cause de crise du marché du jeu de rôle. Bizarre... Et aujourd'hui, c'est MultiSim qui sort cette même traduction. Et ils n'essaient même pas de faire dans la discrétion, les bougres ! Pour preuve, ils rebaptisent le jeu *Conspiration X*. Après ça, essayez de me faire croire que MultiSim n'a pas conclu de pacte avec les Hommes en Noir ! En tout cas, pour moi, c'est clair : Je n'utiliserai pas ma carte bleue pour payer mon exemplaire.

Comme les auteurs du jeu s'évertuent à nous le faire comprendre, le monde de *Conspiration X* ressemble en tout point à celui dans lequel nous vivons. La différence, bien entendu, c'est qu'il surfe allégrement sur la vague conspirationniste selon laquelle tous les événements majeurs de notre histoire contemporaine dissimulent de sinistres complots. Ainsi, quelles forces noires permirent à Hitler de parvenir au pouvoir ? Quelle vérité se cache derrière l'affaire Roswell ? Qui a assassiné le président Kennedy ? Pourquoi la navette *Challenger* a-t-elle explosé ? Pourquoi un tour-nevis est-il facturé 75 dollars dans le budget gouvernemental ? Comment les médias peuvent-ils être indépendants quand ils sont financés par l'État ou des multinationales impliquées dans la politique ?... L'histoire du XX^e siècle selon *Conspiration X* est donc revue et corrigée à coups de complots gouvernementaux, de rencontres extraterrestres et de manipulation de forces surnaturelles. Le résultat pose bien l'ambiance, et introduit efficacement les protagonistes humains et non humains de l'univers de *Conspiration X*. De quoi donner du fil à retordre aux joueurs.

Mulder, Scully ...

Donc, Hitler, Roswell, Kennedy... Parce qu'il existe un lien entre tous ces événements ! Et les personnages en font partie. Ce lien, c'est Aegis, l'organisation secrètement implantée dans le gouvernement américain. Depuis Roswell, Aegis sait que les extraterrestres ont débarqué sur Terre. Elle cherche à communiquer avec eux et à les combattre si nécessaire. Dans cette tâche, Aegis est confrontée à un ennemi : le Livre Noir et ses Hommes en Noir, allié aux extraterrestres. Autrefois, ces deux organisations n'en formaient qu'une. Mais depuis l'incident Roswell, leurs visions des choses s'opposent. Aegis, que les per-

sonnages ont rejointe pour des raisons diverses, lutte aujourd'hui contre les conspirateurs du Livre Noir. Mais, à plus d'une reprise, elle-même s'est comportée en conspiratrice. Les personnages peuvent donc être amenés à jouer le même jeu que leurs adversaires, et ce afin de défendre d'importants enjeux tels que la survie de l'humanité, la vérité... à moins que cela aussi ne soit que mensonge...

À la différence d'*X-Files*, les joueurs n'interprètent pas forcément des agents du FBI. Agent de la CIA, de la DEA ou de l'USSS, astronaute de la NASA, médium indépendant ou scientifique du CDC... l'éventail des carrières est large. Constituer une équipe d'individus qui n'ont a priori rien en commun risque d'ailleurs de poser de sérieuses difficultés au meneur de jeu. Il vaut donc mieux qu'il supervise le choix des joueurs afin de trouver un moyen cohérent de les réunir. Le processus de création de personnage ne doit quant à lui rien au hasard. Après avoir trouvé un profil de personnage et choisi une profession, il s'agit d'investir un capital de 100 points entre les dix attributs principaux (Force, Taille, Agilité, Réflexes, Intelligence, Volonté, Perception, Influence, Chance et Malchance) et les diverses compétences et formations disponibles selon la profession. Comme les niveaux de difficulté, toutes les valeurs sont échelonnées entre 1 et 5. Ce principe rappelle un peu le système *White Wolf*, mais la comparaison s'arrête là. Car il existe une substantielle différence entre chaque niveau d'attribut ou de compétences. Logiquement, les coûts d'achat de points d'attribut sont élevés. Ceux des achats de compétence sont même cumulés ! Ainsi, 1 point d'attribut coûte invariablement 20 points de personnage. En revanche, avoir un niveau 3 dans une compétence coûte la modique somme de 2 points pour le premier niveau, plus 4 pour le deuxième, plus 8 pour le troisième, soit un coût cumulé de 14 points (2 + 4 + 8). Outre les compétences et des formations, le processus de création de personnage est enrichi par le « profil psychologique ». En fait, il s'agit du classique système d'Atouts/Handicaps repris dans de nombreux jeux de rôle. Évidemment, chaque atout ou handicap coûte ou rapporte un certain nombre de points de personnage. Il ne reste plus ensuite qu'à donner vie au personnage en lui trouvant un passé et un nom.

... et leur bureau

Une fois que chaque joueur a fini de peaufiner son petit Mulder, il est temps de passer à la suite des réjouissances. Non, il n'est pas encore temps de jouer ! Avant, il va falloir créer le personnage central de *Conspiration X* : la cellule des personnages. Aegis est

Aparté

Delta Green est un monument pour l'appel de Cthulhu dont la version française est récemment sortie. D'accord, il ne s'agit pas des mêmes jeux, mais je ne suis pas le seul à utiliser *Delta Green* comme supplément à *Conspiration X*. Ou inversement...

organisée en cellules, afin de garantir sa confidentialité et sa sécurité. Les cellules filles n'ont ainsi de contact qu'avec leur cellule mère. L'information entre les cellules circule à travers un réseau interne appelé Hermès. Au moment de leur recrutement par Aegis, les personnages doivent rassembler leurs ressources collectives afin d'établir leur base d'opération. Une cellule est définie par cinq caractéristiques : Localisation, Installations, Personnel, Équipement et Ressources spéciales. Une luxueuse résidence avec piscine, une base militaire avec un avion de chasse, une fourgonnette équipée en matériel d'espionnage dernier cri ou une cave remplie d'armes, tout est possible... Encore faut-il que les personnages disposent de suffisamment de points de ressources (cinq fois la somme de leur attribut Influence) dans la limite du type d'influence auquel leur carrière leur donne accès. Par exemple, un personnage n'a accès aux ressources militaires que s'il est lui-même lié à l'armée par sa profession. Alors, lui seul peut investir des points dans ces domaines. Tout comme la création des personnages, celle de la cellule doit impérativement être supervisée par le meneur de jeu.

Finalement, la cellule constituée puis gérée par les personnages devient une entité commune évoluant au fil des scénarios, à la manière des Alliances dans *Ars Magica*. Vous vous souvenez d'*Ars Magica*? Mais si voyons ! Non ? Bon...

La vérité est ailleurs

Dans *Conspiracy X*, le surnaturel provient de deux sources possibles : les pouvoirs psi d'une part et les extraterrestres de l'autre.

Les pouvoirs psi sont générés par le Flux psychique. À travers cette énergie mystique qui transcende l'humanité, les auteurs du jeu ont échafaudé une théorie universelle permettant d'expliquer l'ensemble des phénomènes paranormaux et des croyances humaines. Ainsi, le Flux psychique explique aussi bien l'existence des vampires que la sensibilité de Stonehenge aux manifestations surnaturelles une nuit de pleine lune. Ce chapitre du jeu est de loin celui qui m'a le plus impressionné.

Intuition, sensation de déjà vu, sixième sens, nous sommes tous un peu médium. Toutefois, certaines personnes ont un potentiel psychique exceptionnellement développé. Durant les années 50, un projet ultra secret avait pour but le développement de ces pouvoirs à des fins militaires. Des expérimentations, parfois inhumaines, produisirent des êtres doués de disciplines psychiques variées : clairvoyance, empathie, télékinésie, télépathie... Qu'il s'agisse de la perception extra-sensorielle dont dispose tout un chacun ou des disciplines de puissants médiums, le système de jeu gère tout avec des cartes de Zener. Un symbole figure sur chacune d'entre elles (étoile, carré, croix, cercle et vagues). Le meneur de jeu procède en tirant autant de cartes que le niveau du personnage dans son don. Si le symbole choisi par le joueur se trouve parmi les cartes tirées, son personnage parvient à utiliser ses facultés psychiques.

Les extraterrestres sont les autres acteurs de l'étrange dans *Conspiracy X*. Sauriens, Atlantes et Petits Gris

ont infiltré le gouvernement et possèdent chacun leur propre agenda... terrifiant. Là encore, rien à redire. Chaque race est suffisamment bien pensée et présentée pour que le meneur de jeu sache comment les interpréter.

Le cœur de la machination

Le système de *Conspiracy X* est basé sur un ensemble de règles simples et l'utilisation de deux dés à six faces. Pour résoudre une action simple, on calcule le seuil de réussite de l'action envisagée en comparant la valeur appropriée du personnage à un facteur de difficulté. Le

joueur lance deux dés et compare leur somme au seuil de réussite. Celui-ci est de 7 (normal) lorsque le facteur de difficulté est égal à la caractéristique testée. Il est de 4 (difficile) quand le facteur de difficulté est supérieur d'un point à la caractéristique. Au-delà, l'action est tout bonnement impossible. Ensuite, les choses se compliquent. Par exemple, un second attribut du personnage lié à l'action influe sur le seuil de réussite de manière positive ou négative.

Prises individuellement, les règles sont simples. Toutefois, leur accumulation, l'usage systématique d'abréviations et le caractère non intuitif du système nécessiteront deux ou trois séances avant que tout soit assimilé. Tout, ou du moins l'essentiel. Parce que les auteurs ont voulu un système complet qui permette de simuler un maximum de situations. À chaque fois, les règles sont simples mais il faut les retenir. De la poursuite automobile au combat à mains nues, tout est prévu. Il est même possible de créer des enchaînements de coups pour en rendre l'exécution plus efficace pendant les combats. Comme ça au moins, si le jeu vous gonfle, vous pourrez toujours faire des parties de *Streetfighter*.

Blague à part, le système de combat, au demeurant bien détaillé, est mortel. Bourrins s'abstenir. Dans le monde de *Conspiracy X*, les muscles n'arrêtent pas les balles et une balle suffit à terrasser un homme. En fait, les Grosbills comprendront vite que la victoire revient presque toujours à celui qui tire le premier.

La version française

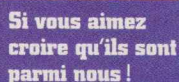
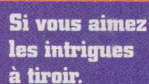
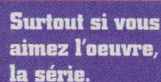
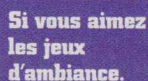
De ce côté, il n'y a que des bonnes nouvelles. Une traduction réussie et une maquette remaniée rendent la lecture très agréable. Et ça, c'est bien. Parce que j'avais trouvé pénible celle de la version américaine,



● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle édité par MultiSim, sous licence New Millenium Entertainment.
- Auteurs : Rick Ernst, Shirley Madewell, Chris Pallace.
- Traduction : Anne Vétillard.
- Présentation : 236 pages.
- Prix : non communiqué





À qui s'adresse ce jeu ?

notamment à cause de sa maquette aride. Des illustrations françaises, de qualité inégale, ont été rajoutées. Même les moins réussies sont meilleures que les dessins d'origine qu'elles remplacent.

Par ailleurs, pendant que la version française de *Conspiration X* tentait de voir le jour, le jeu américain avait droit à un suivi de qualité. Les Petits Gris, les Sauriens, les Atlantes, les médiums et autres sorciers ont eu chacun leur supplément intéressant. Toutefois, le meilleur est sans conteste *Aegis Handbook*, qui remet les choses à plat grâce à des tableaux synthétiques et développe la création des personnages et de la cellule. Reste à espérer que MultiSim traduise au plus tôt cette petite merveille.

Net, carré, solide

Voilà trois adjectifs qui résument bien ce que l'on ressent à la lecture de *Conspiracy X*. Sans conteste, ce jeu est une réussite dans son genre. Tout juste peut-on lui reprocher un certain manque de souffle et un système de jeu peu intuitif. Mais, une fois lancé, le jeu ne devrait poser aucun problème. Que du plaisir ! C'est vrai, la vague *X-Files* est un peu passée. Mais *Conspiracy X* est probablement le meilleur jeu de rôle d'espionnage actuellement disponible. Sa richesse et sa rigueur sont inégalées. Bien sûr, on peut regretter que le jeu soit exclusivement adressé aux Américains. Aegis est typiquement une organisation américaine et les joueurs ne peuvent interpréter que des agents de ce gouvernement. Toutefois, si vous vous sentez de taille, pourquoi ne pas créer votre propre organisation française ou, tout simplement, reprendre et adapter *Félicie* présentée dans *Casus Belli* n° 119 ?

L'AVIS DE CASUS BELLI

J'apprécie : la brillante synthèse du genre *X-Files*, la création des personnages et de la cellule.

Je regrette : que le jeu paraisse alors que la vague *X-Files* retombe ; le caractère peu intuitif du système de jeu.

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF

J'ai envie d'être
Joueur D (je n'aime pas être manipulé),
meneur de jeu A (j'adore faire tourner
mes joueurs en bourriques)

Conspiration X présente un avantage sur des univers de jeux comme le Monde des Ténébres ou *L'appel de Cthulhu*. À l'inverse de ces derniers, on part de zéro avec un univers que les joueurs ne connaissent pas et qui interprète le surnaturel en fonction d'une logique globale plutôt que de greffer du *X-Files* sur un univers préexistant. Pas besoin ici de se casser la tête à expliquer pourquoi et comment le mythe de Cthulhu ou la Technocratie sont derrière les Petits Gris. Le meneur de jeu est d'autant plus libre et les PJ ne savent pas à quoi s'attendre. Que du plaisir, je vous dis !

Pour ma part, le choix est déjà fait. *Conspiration X* mérite définitivement une place de choix dans ma ludothèque et sur mon planning de jeu !

Mehdi Sahmi

Pour passer inaperçu, rien ne vaut la tête de Monsieur-Tout-le-monde.

amenez
qu'ils sont
nous !

Pour passer inaperçu, rien ne vaut la tête de Monsieur-Tout-le-monde.

JOHN DOE

NOV DE L'AGENT

DOSSIER PERSONNEL

DOSSIER DE L'AGENT

ORG. D'ORIGINE CIA

SECURITE SOCIALE

UNE LEVA

ADRESSE ACTUELLE WASHINGTON D.C.

PHOTO RECENTE DE L'AGENT

ACCES AUX IMAGES ET AUX DONNEES DES SATELLITES ESPIONS

ANTÉCÉDENTS & RESSOURCES

COMPÉTENCES

DOSSIER MÉDICAL

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

INDIVIDU MOYEN

COUFFRE-PSI

TALENTS & FACILITÉS SPÉCIALES

FORMATIONS REÇUES

SURVEILLANCE

ATTRIBUTS

SEXE M

TAILLÉ 1M75

POIDS 72KG

CHEVEUX BRUNS

YEUX MARRON

FORCE 5

TAILLE 5

AGILITÉ 3

REFLEXES 4

CHANCE 12

INTELLIGENCE 7

VOLONTÉ 3

PERCEPTION 3

INFLUENCE 1

MALCHANCE 2

ARMES

REVOLVER

MANŒUVRES DE BAGARRE

COUT DE POING, COUT DE PIED, COUT DE TÊTE, ÉQUIVQUE, DÉGAGEMENT

MANŒUVRES D'ARTS MARTIAUX

ÉQUIPEMENT

REVOLVER, TÉLÉPHONE MOBILE

INFORMATIONS PERSONNELLES ET COMMENTAIRES

NOM(S) D'EMPRUNT

COMMENTAIRES

STATUT MÉDICAL ACTUEL

TYPE DE DOMMAGES

QUANTITÉ DE DOMMAGE

PÉNALITÉ

ÉTOURDISSEMENT

ÉVANOUISSEMENT

ECCHYMOSE (EC)

CONTUSION (CN)

TRAUMATISME (TR)

AUCUNE ACTION

NO+2

NO+1

NO-2

NO-1

NO-3

NO-4

NO-5

NO-6

NO-7

NO-8

NO-9

NO-10

NO-11

NO-12

NO-13

NO-14

NO-15

NO-16

NO-17

NO-18

NO-19

NO-20

NO-21

NO-22

NO-23

NO-24

NO-25

NO-26

NO-27

NO-28

NO-29

NO-30

NO-31

NO-32

NO-33

NO-34

NO-35

NO-36

NO-37

NO-38

NO-39

NO-40

NO-41

NO-42

NO-43

NO-44

NO-45

NO-46

NO-47

NO-48

NO-49

NO-50

NO-51

NO-52

NO-53

NO-54

NO-55

NO-56

NO-57

NO-58

NO-59

NO-60

NO-61

NO-62

NO-63

NO-64

NO-65

NO-66

NO-67

NO-68

NO-69

NO-70

NO-71

NO-72

NO-73

NO-74

NO-75

NO-76

NO-77

NO-78

NO-79

NO-80

NO-81

NO-82

NO-83

NO-84

NO-85

NO-86

NO-87

NO-88

NO-89

NO-90

NO-91

NO-92

NO-93

NO-94

NO-95

NO-96

NO-97

NO-98

NO-99

NO-100

NO-101

NO-102

NO-103

NO-104

NO-105

NO-106

NO-107

NO-108

NO-109

NO-110

NO-111

NO-112

NO-113

NO-114

NO-115

NO-116

NO-117

NO-118

NO-119

NO-120

NO-121

NO-122

NO-123

NO-124

NO-125

NO-126

NO-127

NO-128

NO-129

NO-130

NO-131

NO-132

NO-133

NO-134

NO-135

NO-136

NO-137

NO-138

NO-139

NO-140

NO-141

NO-142

NO-143

NO-144

NO-145

NO-146

NO-147

NO-148

NO-149

NO-150

NO-151

NO-152

NO-153

NO-154

NO-155

NO-156

NO-157

NO-158

NO-159

NO-160

NO-161

NO-162

NO-163

NO-164

NO-165

NO-166

NO-167

NO-168

NO-169

NO-170

NO-171

NO-172

NO-173

NO-174

NO-175

NO-176

NO-177

NO-178

NO-179

NO-180

NO-181

NO-182

NO-183

NO-184

NO-185

NO-186

NO-187

NO-188

NO-189

NO-190

NO-191

NO-192

NO-193

NO-194

NO-195

NO-196

NO-197

NO-198

NO-199

NO-200

NO-201

NO-202

NO-203

NO-204

NO-205

NO-206

NO-207

NO-208

NO-209

NO-210

NO-211

NO-212

NO-213

NO-214

NO-215

NO-216

NO-217

NO-218

NO-219

NO-220

NO-221

NO-222

NO-223

NO-224

NO-225

NO-226

NO-227

NO-228

NO-229

NO-230

NO-231

NO-232

NO-233

NO-234

NO-235

NO-236

NO-237

NO-238

NO-239

NO-240

NO-241

NO-242

NO-243

NO-244

NO-245

NO-246

NO-247

NO-248

NO-249

NO-250

NO-251

NO-252

NO-253

NO-254

NO-255

NO-256

NO-257

NO-258

NO-259

NO-260

NO-261

NO-262

NO-263

NO-264

NO-265

NO-266

NO-267

NO-268

NO-269

NO-270

NO-271

NO-272

NO-273

NO-274

NO-275

NO-276

NO-277

NO-278

NO-279

NO-280

NO-281

NO-282

NO-283

NO-284

NO-285

NO-286

NO-287

NO-288

NO-289

NO-290

NO-291

NO-292

NO-293

NO-294

NO-295

NO-296

NO-297

NO-298

NO-299

NO-300

NO-301

NO-302

NO-303

NO-304

NO-305

NO-306

NO-307

NO-308

NO-309

NO-310

NO-311

NO-312

NO-313

NO-314

NO-315

NO-316

NO-317

NO-318

NO-319

NO-320

NO-321

NO-322

NO-323

NO-324

NO-325

NO-326

NO-327

NO-328

NO-329

NO-330

NO-331

NO-332

NO-333

NO-334

NO-335

NO-336

NO-337

NO-338

NO-339

NO-340

NO-341

NO-342

NO-343

NO-344

NO-345

NO-346

NO-347

NO-348

NO-349



CASUS HORS SÉRIE

CASUS

Belli

L'Aventure

Tout l'univers
des jeux
de rôle

Manuel Pratique

du Jeu de Rôle

De la création
du personnage
à la conception
d'une campagne...

Du débutant
à l'expert...

Tous les conseils
que vous avez toujours
voulu avoir sous la main,
pour votre pratique
quotidienne du
jeu de rôle...

Avec la participation de :

Peter Adkison ;
Jean Balczesak ;
Jean-Luc Bizien ;
Fabrice Colin ; Croc ;
Étienne de la Sayette ;
François Doucet ;
Denis Gerfaud ;
Anne & Gérard Guéro ;
Didier Guiserix ;
Gary Gygax ;
Pierre Lejoyeux ;
Tristan Lhomme ;
Serge Olivier ;
Pierre Rosenthal
& Mehdi Sahmi

HS n°25 • mai 99
T 2159 - 25.45,00 F - RD
328 FB - 12 FS - 7.75 Scan
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

En vente
dans les meilleurs
partout ...

Ah!... Oh!...

DragonLance 5th Age

La fin d'une saga ?

Peter Adkison l'a annoncé en mars à la GAMA, DragonLance retourne à AD&D et le système SAGA ne sera plus utilisé que pour Marvel Super Heroes. En même temps, la réédition fin mai des treize aventures originelles sous un seul volume, à la fois pour les règles de AD&D et de SAGA, indique un intérêt toujours aussi vif pour ce monde fabuleux. Alors, au moment où le phénix va renaître, jetons un œil sur les cendres de la saga, maintenant que la gamme anglaise est complète.

Résumé des épisodes précédents

L'épopée *DragonLance*, initialement créée pour AD&D, reste probablement la meilleure campagne jamais écrite pour un jeu de rôle. Quelques trouvailles de génie ont permis de transformer ce qui s'annonçait comme une énième succession de bien classiques « donjons » en une vivante saga qui a laissé des traces indélébiles dans le souvenir de ceux qui l'ont jouée. Parmi ces trouvailles, citons une galerie de personnages prêtirés (enfin on jouait un « rôle ») hauts en couleur et à la personnalité complexe, une abondante iconographie, principalement due au talent du dessinateur Larry Elmore, mais aussi et surtout la publication de deux trilogies, signées Margaret Weis et Tracy Hickman, qui retracent et enrichissent considérablement les aventures proposées dans les différents scénarios qui constituent la campagne et racontent la suite de l'histoire.

Weis et Hickman ont ensuite quitté TSR et ont affiné leur plume avec plusieurs cycles fantastiques (*Darksword*, *Deathgate*, etc.) qui leur ont apporté, à juste titre, gloire et fortune. Pendant ce temps, TSR, toujours détenteur des droits, avait bien du mal à exploiter le filon *DragonLance*, dont le potentiel était pourtant prometteur. Quelques vagues tentatives de suites n'aboutirent qu'à des produits bâclés sans grand intérêt.

C'est alors qu'un événement survint : Weis et Hickman revinrent à leurs premières amours et publièrent *Dragons of Summer Flame*, le septième roman de la série. Encore meilleur que ses prédécesseurs, ce conte épique bouleverse la donne de la saga en laissant en héritage aux peuples de Krynn l'aube d'un nouvel âge, abandonné des dieux.

Un nouveau jeu pour un nouveau monde

Avec ce roman, TSR trouve l'occasion de propulser à nouveau *DragonLance* sur le devant de la scène ludique. Mais avec une surprise de taille : *DragonLance* est relancé sans AD&D ! Un système de jeu entièrement nouveau a été développé, plus orienté vers le « storytelling » : le système SAGA. Ainsi, en 1996, paraît *DragonLance 5th Age* : une boîte au format inhabituel, qui propose de parcourir à nouveau les contrées de Krynn. Ce jeu se distingue à la fois par ses règles originales et la richesse de son décor.

Dans le système SAGA, les dés sont remplacés par des cartes à l'effigie des principaux personnages de la campagne. Toutes les actions sont résolues du point de vue des personnages-joueurs à l'aide de ces cartes, ce qui permet au meneur de jeu de concentrer tous



ses efforts sur l'ambiance et le roleplaying. SAGA possède d'indéniables qualités, particulièrement adaptées au style et à l'ambiance de *DragonLance*. Il permet de privilégier la narration tout en préservant une grande richesse ludique : l'issue d'une situation de combat y dépend fortement de la pertinence des choix tactiques effectués par les joueurs. Bref, voilà enfin un jeu de la mouvance storytelling muni d'un vrai système de règles.

Côté background, l'innovation est également au rendez-vous. L'action se situe quelques années après l'été du Chaos (cf. *Dragons of Summer Flame*) et est ancrée dans un monde en proie à la domination de quelques dragons surpuissants, rescapés d'une lutte fratricide très inspirée de la thématique d'*Highlander*. De nouvelles voies magiques, la sorcellerie et le mysticisme, ont été découvertes et ont remplacé les anciennes pratiques des magiciens et des prêtres, inopérantes depuis le départ des dieux. Le tout est suffisamment proche du contexte de la saga d'origine pour que la continuité soit préservée, et suffisamment éloigné pour que de nouvelles problématiques soient proposées aux joueurs.

La boîte de base contient également une carte du continent d'Ansalon et un médiocre scénario d'introduction. Depuis, une flopée de suppléments est venue remplir les gondoles de vos boutiques préférées, et comme toujours chez TSR, ils sont assez nombreux. Il faut donc séparer le bon grain de l'ivraie, et trier parmi le nécessaire, l'utile et le dispensable. Mais avant, parlons bouquins...

Des romans comme s'il en pleuvait

C'est avec *DragonLance* que, pour la première fois, un roman a été associé à une gamme de jeux de rôle. Depuis, la formule a séduit de nombreux éditeurs, et en particulier TSR, qui nous a littéralement inondés de romans de gare d'un nouveau genre. Force est de reconnaître que les romans TSR ne brillent pas par leurs qualités de style, et *DragonLance* n'échappe pas à la règle... Entre les recueils de nouvelles, les « prequels », les suites, l'histoire des méchants de la saga, celle des Nains, des Kenders, des Elfes et des gallinettes cendrées, pas moins de soixante-dix-sept ouvrages estampillés *DragonLance* ont été publiés à ce jour.

Aux grands maux les grands remèdes : pour vous y retrouver dans cette pléthore de romans, *Casus Belli* vous propose en exclusivité mondiale la méthode VERMINAARD ou VERification Méthodique et INFaillible des Anthologies et Adaptations Romancées de DragonLance :

1) Regardez le nom de l'auteur. S'il s'agit de Margaret Weis et/ou de Tracy Hickman, allez en 3. Sinon allez en 2.

2) N'achetez pas ce livre : il est probablement très mauvais. En tout cas, tous ceux que j'ai lus l'étaient.

3) Achetez ce livre, lisez-le, et gardez-le précieusement dans votre bibliothèque. Weis et Hickman sont dotés d'un vrai talent de conteurs et ont créé une galerie de personnages particulièrement attachants. Leurs premiers romans sont écrits en style télégraphique, mais ils ont fait du chemin depuis. Pour les meneurs de jeu, il est indispensable de lire les deux trilogies principales (celle des Chroniques et celle des Légendes), ainsi que *Dragons of Summer Flame*. Tous ces ouvrages ont été traduits en français. Les joueurs devraient lire au moins la première trilogie, pour se faire une idée du monde de Krynn.

Ces précieux conseils étant formulés, revenons à *DragonLance 5th Age* et à ses suppléments.

La série des Heroes of ...

Cette série de suppléments approfondit les quatre principales catégories de personnages, ainsi que les règles qui leur sont associées. Chaque boîte contient :

- une série de « rôles », conçus dans le même esprit que les kits des *Manuels* complets pour AD&D. Il s'agit d'une série de défauts/avantages destinés à typer les personnages. Pourquoi créer un guerrier standard, quand on peut incarner un chevalier de Solamnia, de Takhisis ou un membre des Légions d'acier ? Ces rôles constituent parfois une part non négligeable des suppléments. Ce choix peut paraître étrange dans un jeu où tous les scénarios sont fournis avec des personnages prêtirés dont l'utilisation est fortement conseillée ;

- des règles complémentaires, qui vont de l'indispensable au futile ;

- quelques considérations géopolitiques sur les contrées de Krynn particulièrement appropriées pour la catégorie de personnages considérée ;

- un affligeant épisode de la campagne *Dragons of a New Age* ; depuis quinze ans que je pratique le jeu de rôle, je n'ai pas le souvenir d'une campagne aussi mal conçue, pauvre en imaginaire et dénuée de tout intérêt ;

- une carte d'une partie du monde, en général assez jolie mais entourée des illustrations des principales scènes du scénario joint, ce qui vous empêche de la montrer aux joueurs.

Dans l'ensemble, ces quatre suppléments sont plutôt décevants. Certains sont néanmoins utiles en raison des compléments de règles qu'ils proposent. Faites votre choix à l'aide du tableau page suivante, où figure également le supplément *Wings of Fury*, qui contient le cinquième et dernier épisode de la campagne.

Les lieux

Trois suppléments ont été consacrés à des lieux importants du continent d'Ansalon. Leur intérêt est variable, mais d'une façon générale, ils ne sont pas indispensables à la pratique du jeu.

The Last Tower

Cette boîte contient tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la tour de sorcellerie cachée au milieu de la forêt de Wayreth. C'était jadis l'endroit où tous les magiciens venaient passer le test de sorcellerie. Le succès assurait l'intégration dans la communauté des mages, et l'échec apportait la mort. Aujourd'hui, les dieux de la magie ont disparu et plus rien n'oblige les magiciens à passer le test. Certains ont pourtant conservé cette tradition. Outre une description de la tour et de ses secrets, vous trouverez toutes les informations pour faire passer le test à un magicien qui le souhaiterait. Vous y trouverez également un scénario assez long. Le tout est d'assez bonne facture, sans vraiment apporter grand-chose à l'édifice du jeu. À signaler une impressionnante liste d'objets magiques, des plus anodins aux plus célèbres (bâton de Mishakal, bâton de Magius, etc.).

Citadel of Light

Depuis les débuts de *DragonLance*, les prêtres ont joué un rôle très important dans la saga. Maintenant que les dieux semblent partis définitivement, ils ont été

DragonLance l'original réédité !

Un monde bouleversé, détruit par un cataclysme, qui se relève lentement de ses cendres... Des dieux sourds aux supplices des hommes... Mais ont-ils jamais existé ? Des chevaliers perdus dans le souvenir de leur gloire passée, honnis par les peuples qu'ils n'ont pu protéger... Mais peu à peu, d'ilot en ilot, les hommes reconstruisent la civilisation.

Soudain, des armées ténébreuses déferlent sur Krynn, dirigées par de cruels seigneurs montés sur de monstrueux dragons que tous croyaient disparus. Les peuples libres sont réduits en esclavage et nul ne semble pouvoir s'opposer à eux.

Mais une poignée d'amis, rejoints bientôt par d'autres héros, relèvent le défi. Pris dans l'engrenage de la guerre, ils partent bientôt en quête.

Il leur faudra ramener les dieux, retrouver les mythiques « Lances des Dragons » pour armer leurs héros, créer une alliance entre les peuples libres pour combattre les armées du mal... et surtout retrouver les dragons du bien, qui n'ont pas réapparu. Mais quelle est donc cette main ténébreuse qui manipule tous ces pions ? Jouer la campagne *DragonLance* est un grand moment, à nouveau possible grâce à la réédition des treize scénarios réunis en un seul volume. N'hésitez pas !

Anne Vétillard



Titre	Catégorie de personnages	Règles complémentaires	Monde de Krynn	Utilité
Heroes of Steel	Guerriers	Déplacements, combats, nouvelles armes, combat de masse	Description des chevaliers de Solamnia, de Takhisis, et des Légions d'acier	9/10 Rien que du bon (à l'exception du scénario). Ses règles complémentaires sont indispensables pour que le jeu prenne toute sa dimension
Heroes of Sorcery	Magiciens	Description des écoles de magie, magie avancée	Institutions d'apprentissage de la magie, sorciers célèbres, races magiques, mages-dragons	8/10 Utile pour les précisions apportées aux règles de magie
Heroes of Hope	Mystiques	Description des écoles de mysticisme	Communautés et contrées mystiques, mystiques célèbres	6/10 Utile pour la description des écoles ; pour le reste, vous pouvez vous en passer si vous avez <i>Heroes of Sorcery</i>
Heroes of Defiance	Voleurs, bardes, pirates, etc.	Jouer un gully dwarf (!)	L'Ergoth du Nord	1/10 Aucun intérêt
Wings of Fury	Les Dragons	Combat aérien	L'histoire de Krynn vue par les Dragons	1/10 Aucun intérêt

Par Internet

Je conseille à ceux qui ont accès à Internet, d'aller consulter le site de TSR < www.tsr.com >. Vous y trouverez le catalogue des publications 1999, des previews et extraits de différents suppléments et romans, ainsi que divers fichiers utiles à télécharger. Profitez également de l'occasion pour consulter *Legends of the Lance*, le prozine officiel et en ligne de la gamme *DragonLance*.

remplacés par les adeptes du mysticisme, une nouvelle source de magie a été découverte par Goldmoon (Lunedor), l'une des héroïnes de la campagne d'origine. Goldmoon enseigne son art à tous les êtres de bonne volonté dans la Citadelle de Lumière. N'hésitez pas à acheter ce supplément si vous avez des joueurs mystiques. Vous y trouverez une description complète de la citadelle et de ses habitants, ainsi qu'un long scénario qui permettra à vos personnages d'accéder au cercle des maîtres de la citadelle.

Palanthas

Abandonnant le format de la boîte pour celui du livret, ce supplément décrit l'une des plus importantes cités du continent d'Ansalon. Il ne contient pas de scénario, mais des dizaines d'idées d'aventure. Dans les romans de Weis et Hickman, Palanthas est présentée comme un lieu où se concentrent les forces antagonistes de Krynn. Il constitue une excellente base de départ pour vos personnages. Autant de bonnes raisons d'acquiescer ce bon supplément, qui aurait peut-être gagné à compiler quelques pages de plus.

Weis et Hickman : le retour

Le retour inattendu de Margaret Weis et Tracy Hickman comme consultants a visiblement eu un effet très positif sur la qualité des produits de la gamme, comme en témoignent ces trois suppléments.

A SAGA Companion

Ce supplément contient de nombreuses précisions sur les règles, issues pour la plupart de questions posées par les joueurs. Bien fait et indispensable. On aurait pu souhaiter néanmoins que les compléments de règles des *Heroes of...* y soient repris.

The Bestiary

Attention chef-d'œuvre ! Abondamment illustré de magnifiques aquarelles, ce livret attribué à Caramon Majere lui-même présente les mœurs des créatures plus ou moins amicales (plutôt moins en fait) qui peuplent Krynn. Nous sommes très loin du *Monster Manual* d'AD&D : ici, le décor prime sur la technique de jeu. Ce bestiaire est sans aucun doute le meilleur ouvrage de ce genre, tous jeux confondus, ainsi que le meilleur supplément de *DragonLance 5th Age*.

The Sylvan Veil

Enfin un scénario digne de ce nom ! Premier scénario d'une nouvelle série intitulée *The Battle Lines*, qui comprendra également des romans, *The Sylvan Veil* renoue avec le souffle épique. Après la guerre du Chaos, les Elfes de Silvanesti ont isolé leur territoire derrière un bouclier infranchissable, mais aujourd'hui, ce mystérieux voile se rétracte, révélant à la face du monde une terrible abomination... Courrez l'acheter, vous ne le regretterez pas.

Nota Bene : ce scénario est également jouable avec les règles d'AD&D.

Et demain ?

DragonLance retourne donc à AD&D, avec la réédition de la campagne d'origine (pour son quinzième anniversaire), mais les caractéristiques pour SAGA continueront à être données. TSR annonce pour juillet *Silver Hearts*, un supplément consacré aux personnages de Gilthanas et Silvara. Pour le reste, il nous faudra attendre.

Frédéric Ménage



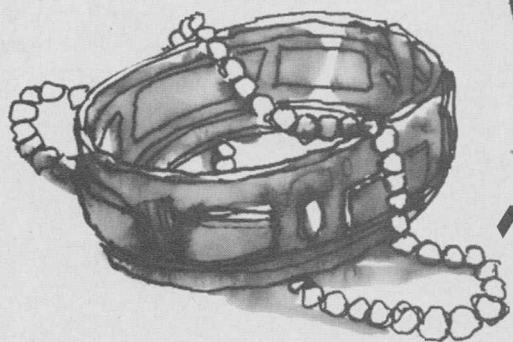
L'encart scénario de
CASUS
Belli
120



p. 36

Dark Companion

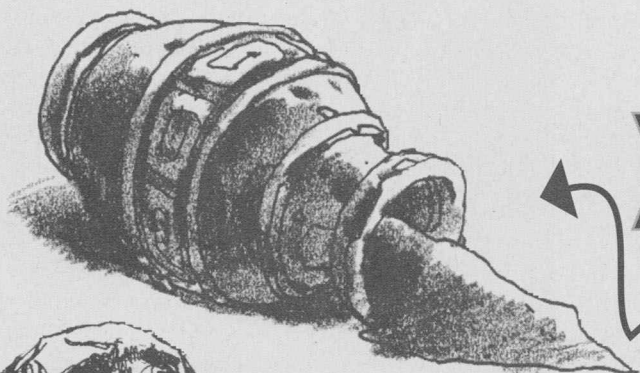
*pour Vampire :
La Mascarade*



p. 40

Un voleur tout désigné

pour Guildes



p. 44

Les cendres de la rédemption

pour Hawkmoon



p. 48

Haut et court

pour Deadlands



p. 52

et le scénario Grand Écran pour AD&D
L'invité des ombres

Vampire : La Mascarade

Dark Companion

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs moyennement expérimentés.

Les personnages peuvent être débutants.

Le background «Paris by Night»

de notre hors-série n°24 est indispensable à la bonne compréhension de l'histoire.

Les mentions «p. XX» font référence à la version française de la troisième édition de «Vampire : La Mascarade».

Toute la vérité

Loin du tumulte des puissances primordiales, à l'abri (ou presque) des conflits magiques et des conspirations vampiriques, ceux qui servent dans l'ombre les prétendants au trône du Monde des Ténèbres se cherchent une place et une identité respectable. Car si la sous-culture des goules n'appartient plus à la société mortelle, elle n'a pas non plus sa place aux côtés des véritables créatures de la nuit. Tout juste lui réserve-t-on la gamelle du chien au pied du maître indifférent, voire méprisant, rarement bienveillant. Chauffeur, domestique, garde, homme à tout faire (sur-tout le pire), souffre-douleur, tous subissent ainsi les humiliations et l'ingratitude quotidiennes de leur propriétaire. Mais tous n'ont pas oublié la relative liberté dont ils jouissaient en tant que simples mortels. Et en eux, la fierté n'est pas toujours morte étouffée.

Voilà pourquoi, il y a trois ans, quelques goules parisiennes se sont réunies sous les ordres de leur aîné Hadrien Michaëlli pour réaliser un fantasme qui doit leur rendre leur amour-propre, voire leur indépendance... Le club *Dark Companion*, situé dans le XX^e arrondissement, compte parmi les innombrables propriétés du Ventrue Bernard Dessang, le maître d'Hadrien. Ce dernier a mis la main dessus et a converti le local en boîte de nuit gothic-punk avec une ambition : ne plus être au dernier échelon de la société vampirique et régner en maître sur son propre domaine. L'idée qu'il a vendu à ses complices est de se faire passer pour des vampires aux yeux de goths sélectionnés avec soin. Une habile mise en scène et l'usage de leurs maigres pouvoirs font l'affaire.

Bientôt, à force de rabattre des candidats parmi

les étudiants goths de Paris, les goules se constituent une petite cour toute dévouée à leurs désirs. La bande d'imposteurs réalise ses fantasmes et défoule sa frustration sur des adrateurs soumis.

Reste un projet, une obsession : devenir réellement indépendants. Autrement dit, briser le lien de sang qui lie les goules du *Dark Companion* à leurs maîtres respectifs. Cette recherche débute il y a six mois par la rencontre d'Hadrien et d'une goule ancienne et vaguement alchimiste qui se fait appeler Saladdin. Il faut bientôt à ce dernier un laboratoire digne de ce nom. Or, qui dit laboratoire dit cobayes... Agissant de jour, les goules enlèvent Johanne et Gabriel, deux vampires d'importance mineure. Les deux Cainites, maintenus en torpeur par des pieux dans le cœur, servent depuis de calices pour la plus grande joie ironique des goules du *Dark Companion*.

Tout tourne mal lorsque Christina, une goule d'Aude d'Aubigny, révèle à ses amis que sa maîtresse possède de nombreux ouvrages occultes dans son refuge. Les goules décident de profiter de l'une des fréquentes absences d'Aude pour s'y introduire et s'emparer de livres susceptibles de les aider dans leurs recherches. Hélas, la bibliothèque d'Aude ne contient rien de tel, et sa propriétaire revient plus tôt que prévu. Seul l'effet de surprise et une bonne dose de chance permettent aux goules de l'emporter. Aude rejoint les deux vampires en torpeur dans les sous-sols du club. Lorsque Christina apprend ce qui s'est passé, elle panique. Toujours liée par le sang à sa maîtresse, elle tente d'obtenir sa libération. En vain. Elle

essaie alors de prévenir la Camarilla. Ses amis sont contraint de la faire taire...

En scène !

Deux amorces sont proposées pour introduire les PJ dans l'histoire. Comme elles n'ont apparemment aucun lien entre elles, vous avez le choix entre laisser les PJ se débrouiller avec les deux affaires ou bien constituer un groupe par mission.

● Pour faire passer son message de détresse, Christina s'est servie de Gwenaëlle d'Aubigny, la descendante d'Aude qu'elle était chargée de surveiller. Destinataire : le père d'Aude, le Tremere Cosimo Ruggeri. Mais le message qui lui a été remis est plutôt confus, à l'image de la panique de Christina. Gwenaëlle parle de manière à peine compréhensible de Johanne, de Gabriel et d'Aude, enlevés et torturés. Cosimo se moque des deux premiers. En revanche, il bondit au nom d'Aude, puis efface cet épisode de l'esprit de Gwenaëlle avant de la renvoyer chez elle. Cosimo refuse de citer ses sources lorsqu'il demande aux PJ d'enquêter sur ces trois disparitions et de lui ramener sa fille saine et sauve. Il paraît plus justifié que Cosimo fasse appel à eux si les PJ comptent un



Tremere dans leurs rangs. Autrement, considérez que Cosimo fait jouer une faveur que lui doit celui ou ceux qui ont une influence sur les PJ.

● **La seconde mission des PJ** est basée sur un sinistre fait divers rapporté par les quotidiens français. Aïcha Ikouba, une jeune Nigérienne de 21 ans, a été torturée à mort au domicile de ses parents deux jours avant le début de l'histoire. Monsieur et Madame Ikouba, qui ont été arrêtés, reconnaissent avoir fait appel aux services de marabouts exorcistes parce que leur fille était possédée par un mauvais esprit. Les marabouts ont tenté de chasser le démon-vampire en suppliciant la jeune fille. Celle-ci est finalement morte d'un arrêt du cœur au bout de trois heures, sans que ses parents ou les voisins de l'immeuble (qui prétendent n'avoir rien entendu) interviennent, malgré ses hurlements et ses supplications. Les Ikouba ne savent pas comment contacter les exorcistes. Ils affirment que c'est leur fils Malik qui avait pris contact avec eux. Malik, connu des services de police comme dealer et receleur, n'est pas revenu à son domicile depuis les événements. Jamais la Camarilla n'aurait prêté attention à cette affaire si elle ne portait pas la marque d'un Caïnite. En effet, un contact de Villon au service de médecine légale a constaté qu'Aïcha portait des traces de morsures vieilles de plusieurs jours sur diverses parties du corps. Un examen plus poussé lui a révélé qu'elles n'étaient probablement pas faites par un vrai vampire, même si les canines semblaient un peu trop pointues... En revanche, la jeune fille avait récemment ingéré du sang de Caïnite. Cette affaire, révélant une violation de la Mascarade en plus de l'existence d'une goule clandestine, intéresse fortement le Primogène. Les PJ sont donc priés par cette auguste assemblée de faire toute la lumière sur cette histoire et de préserver la Mascarade. En fait, Aïcha et ses amis faisaient partie de la cour d'Hadrien. La jeune fille s'était récemment vu accorder l'honneur de boire au calice sacré. Autrement dit, les goules dissidentes en avaient fait une goule à leur service en lui faisant croire qu'elle était devenue un vampire comme eux.

Portés disparus

Il s'avère très vite qu'il n'existe aucun lien entre les trois vampires disparus. Ils ne se connaissent pas et n'avaient aucun intérêt en commun. Les PJ se heurtent à un mur s'ils demandent à Cosimo ce qui lui fait penser que ces trois disparitions sont liées.

● **Johanne** : Cette clocharde gangrel a la réputation d'être une bête sauvage et solitaire. On ne lui connaît aucun ami. Elle vivait aux abords de la gare d'Austerlitz, dans le XIII^e arrondissement, parfois en compagnie d'autres clochards sur lesquels elle se nourrissait. Les PJ n'ont pas d'autre choix que d'interroger les clodos du coin, avec tout ce que cela comporte de désagréable, en particulier le risque d'agression. Finalement, l'un d'entre eux, un certain Farid, prétend avoir vu trois ou quatre hommes et femmes rentrer dans la planque de Johanne un matin, vers l'époque où elle a disparu. Ils en sont ressortis en emportant une grosse caisse qu'ils ont embarqué à bord

d'une camionnette. Vu la taille de la caisse, Johanne était peut-être dedans. Inutile toutefois de demander à Farid de décrire les suspects. Il ne refuse pas, mais ses descriptions, pertinentes de prime abord, se contredisent très vite : Farid n'a pas les idées claires ! À leur demande, il peut toutefois indiquer aux PJ que la planque de Johanne se trouve sous la gare, dans les égouts. L'endroit où elle a élu domicile est jonché de débris divers ainsi que de cadavres de rats et de pigeons. Plus sordide, les restes de deux clochards cruellement massacrés gisent en tas dans un coin. En revanche, l'emplacement où Johanne dormait est vide. L'espace semble avoir été occupé par une planche, une caisse ou un cercueil dans lequel Johanne pouvait se réfugier durant la journée. Il y a donc tout lieu de penser qu'elle a été emmenée dans son lit.

C'est alors que les choses risquent de mal tourner pour les PJ. Un clochard surgit de nulle part les aborde au moment où ils s'appêtent à quitter les lieux. Excité, les nerfs à fleur de peau, l'inconnu mitraille les PJ de questions sur la raison de leur présence. Il n'hésite pas à les menacer. Tout dépend alors de leur réaction. S'ils le calment et cherchent à communiquer (peut-être parce que l'un d'entre eux a lu l'aura « lupine » du clochard), tout ira bien. Ils apprennent alors qu'il s'appelle Régis et que Johanne est son amie. Ils peuvent même faire ami-ami avec ce loup-garou de la tribu des Rongeurs d'Os. S'ils le repoussent violemment... c'est dommage, parce qu'un Rongeur d'Os énervé, c'est salement dangereux !

● **Gabriel** : Ce Brujah étreint il y a huit ans fait partie de la fameuse bande anarch de Pantin. Gabriel a toutefois gardé des liens avec son géniteur et tentait de nouer des relations avec d'autres Caïnites mieux intégrés. La nuit précédant sa disparition, il disait avoir rendez-vous avec la goule d'un important Ventrue de la Camarilla. Il comptait la convaincre de lui servir d'informateur. Ses amis ne se souviennent pas du nom de la goule : Géraldine, Jacqueline ou Ghislaine, quelque chose comme ça. Pour l'anarch Flamme, les choses sont claires : Gabriel est tombé dans un piège après avoir découvert quelque chose de grave sur le Primogène ou sur Villon.

Il faut faire preuve de beaucoup de doigté pour obtenir ces informations. Les anarchs de Pantin soupçonnent en effet les PJ d'être des espions à la solde de la Camarilla et ne se gênent pas pour les malmenier physiquement. Joe et Flamme font sentir aux PJ qu'ils sont sur leur terrain. La rencontre entre les personnages et des anarchs en position de force peut avoir lieu dans la rue ou dans une petite maison abandonnée, coincée entre deux immeubles de bureaux modernes.

● **Aude d'Aubigny** : Son cas est plus singulier. Contrairement aux deux autres disparus, Aude n'est pas un vampire marginal d'importance mineure. Son élégant refuge, un vaste appartement situé dans le VII^e arrondissement, a manifestement été le théâtre d'une lutte sans merci. Lorsque la police est intervenue à la demande des voisins, ses occupants avaient déjà vidé les lieux. Par ailleurs, Christina, la goule d'Aude, a également disparu. Cosimo pense que son absence est liée à celle de sa maîtresse. Christina fré-

U

n scénario « mortel »

Et si les PJ étaient de simples mortels ?

Après tout, vous n'avez pas forcément acheté le livret d'initiation édité par Hexagonal (allez quoi, seulement soixante balles !), qui contient trois scénarios dont le premier relate la transformation des PJ en vampires. Moyennant un petit travail d'adaptation, ce scénario pourrait servir de base à une telle expérience. Les PJ sont entraînés par des amis étudiants ou se rendent d'eux-mêmes au *Dark Companion*.

Peut-être connaissaient-ils Aïcha ? La mort de leur amie mérite une petite enquête.

Une fois au club, ils sont vite remarqués par Hadrien et ses amis. Ceux-ci les abordent et les invitent subtilement à rejoindre leur cercle d'adorateurs en échange de la vie éternelle. Là commence l'intox intéressante, car les goules servent à leurs adorateurs une version toute personnelle de l'histoire des vampires. La « conversion » du groupe tourne court lorsqu'un groupe de vrais Caïnites attaque le club et les goules traîtresses. Les PJ sont offerts en récompense aux Caïnites justiciers par le Primogène, et ils décident de les transformer en vampires.

quentait Basile, l'une des goules du Tremere Stéphane. Tout deux gravitent autour de la faculté de Jussieu. Christina s'y est même inscrite en tant qu'étudiante. Basile est impossible à trouver. Si les PJ se renseignent auprès des étudiants, un joueur de *Magic* au look gothic-punk finit par leur indiquer que Basile fréquente un night-club situé dans le XX^e arrondissement. Son nom ? Le *Dark Companion*... Les PJ ont alors l'occasion de s'y rendre et, éventuellement, de faire la connaissance de son gérant, Hadrien Michaëlli, la charismatique goule de Bernard Dessang. Basile, quant à lui, demeure introuvable. En fait, il se cache dans le club. Par ailleurs, Christina avait une autre amie, une certaine Gwenaëlle d'Aubigny. Dès qu'il apprend que les PJ tournent autour de la descendante mortelle d'Aude, Cosimo intervient et leur « conseille » de chercher ailleurs.

The Marabout Connection

● **Chez Aïcha** : C'est un immeuble insalubre situé dans le XVIII^e arrondissement. Un parfum exotique baigne les lieux. Ceux-ci sont en effet occupés par une majorité d'Africains qui attendent depuis des années d'être relogés dans un HLM décent. La plupart ont ajouté leurs croyances animistes à l'islam et craignent les pouvoirs des sorciers et des esprits. C'est pourquoi ils ne sont pas intervenus, malgré les hurlements. L'appartement des Ikouba porte les scellées de la police. Les marabouts ont officié dans la chambre d'Aïcha. Des taches de sang maculent les draps du lit. Le lieu est chargé en émotion. Quiconque use de la discipline Augure pour revoir ce qui s'est passé est témoin d'une terrible scène de torture.

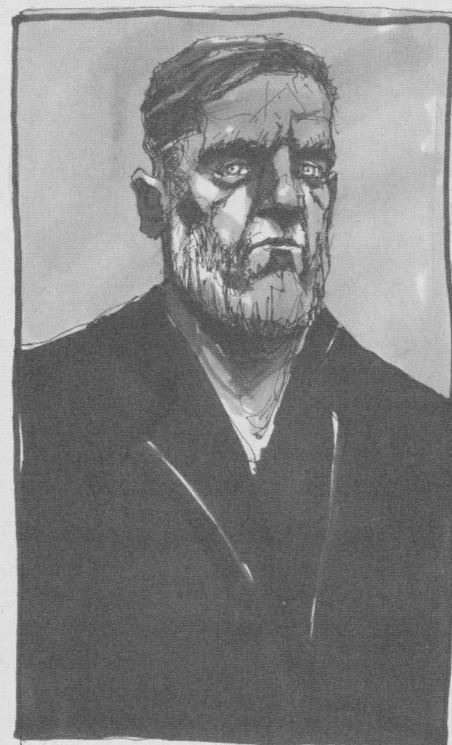
Malik



Saladdin



Hadrien Michaëlli



Un autre détail troublant tient aux goûts de la jeune fille. Sa garde-robe et la musique qu'elle écoutait étaient gothique-punk en diable. Peut-être est-ce ce style macabre qui a poussé ses parents à la croire possédée par un démon ? Un jet de Perception + Vigilance (diff. 7) permet de trouver quelques photos scotchées sous l'armoire de la chambre. Aïcha y figure en compagnie d'autres goths dans un lieu sombre, probablement un night-club. Les PJ peuvent reconnaître l'intérieur du *Dark Companion* s'ils s'y sont déjà rendus.

● **Les parents** : Monsieur et Madame Ikouba ont été mis en examen et écroués pour s'être fait les complices du supplice de leur propre fille. Il n'y a rien à tirer d'eux, sinon qu'ils sont accablés mais convaincus d'avoir bien fait. Pour eux, aucun doute, leur fille était possédée par un démon, son accoutrement et ses goûts morbides le prouvaient. C'est le démon qui était en elle qui l'a tuée en arrêtant son cœur, pas les pratiques des marabouts.

● **Malik** : Même dealer et receleur, Malik reste le fils, et donc la fierté, de la famille. Il n'est pas facile de lui mettre la main dessus, à moins d'avoir des accointances avec les loubards du XVIII^e arrondissement. En revanche, les PJ peuvent apprendre que Malik travaille sans le savoir pour le compte du Malkavien Ahmed. À moins que ce dernier ait un ou plusieurs PJ à la bonne, il ne risque pas de le leur livrer. Quoique... en négociant bien et moyennant une faveur ultérieure, qui sait ? À défaut, Malik est interpellé dès le lendemain. Blessé durant son arrestation, il est hospitalisé à l'hôpital de la Pitié. Les PJ peuvent lui rendre visite en faisant jouer leurs éventuelles relations dans la police. Malik affirme n'être pour rien dans cette affaire, et il est réellement bouleversé par la mort de sa sœur. Elle était une étudiante sérieuse et ne serait jamais devenue une criminelle comme lui. Malik a juste pris

contact avec ces charlatans de marabouts devant l'insistance de ses parents, qui croient encore au surnaturel. Pas lui ! Les vampires, les mauvais esprits et toutes ces conneries, il sait bien que ça n'existe pas. Il n'était pas là le soir du drame, autrement il n'aurait jamais laissé l'exorcisme dérapier.

● **Les marabouts** : Une fois arrêté, Malik n'hésite pas à les dénoncer. Les PJ peuvent les rencontrer avant ou après leur arrestation. Si la rencontre a lieu avant, le « professeur-marabout » Karim et le « docteur-grand-médium » Hamid vivent en compagnie de leurs femmes (trois chacun) et enfants (encore plus) dans un HLM de Malakoff. Ils déclarent avoir fait leur devoir, aussi pénible qu'il ait été. Ils regrettent la mort de la jeune fille, tuée par l'esprit maléfique qui la possédait. Toutefois, ils sont fiers d'être parvenus à faire avouer à Aïcha le lieu où se cachent les vampires qui l'ont pervertie : un night-club appelé le *Dark Companion*.

● **Les amis d'Aïcha** : La jeune fille était une étudiante studieuse inscrite en deuxième année de Deug de sciences de la nature à Jussieu. Les PJ peuvent prendre contact plus facilement avec ses amis s'ils ont trouvé les photos cachées dans sa chambre, car ce sont eux qui figurent dessus. Dès lors, tout dépend des méthodes des PJ, subtiles ou violentes. Manifestement, les trois amis d'Aïcha ont adopté le look gothique-punk. Après une courte période d'observation, il s'avère que l'un d'entre eux, Patrick Belcher, se conduit comme le meneur d'un groupe plutôt renfermé sur lui-même. À ce titre, Patrick se pose en interlocuteur exclusif des PJ. Il est flanqué de Vincent, un garçon timide à l'air maladif, et de la provocante et asociale Aurélie. Tous semblent peinés par la mort d'Aïcha, « tuée par ses cinglés de parents. Son frère avaient beau être une crapule, il restait le fils irréprochable de la famille. Mais elle, quoi qu'elle fasse, ce n'était jamais assez bien. Et

le look qu'elle avait choisi confortait ses parents dans l'idée qu'elle se dévergondait, qu'elle vendait son âme au diable. » À partir de là, les PJ peuvent se contenter de les suivre ou bien les menacer. Leur investigation les mène invariablement au *Dark Companion*...

Patrick a été élevé au rang de « vampire » (autrement dit, de goule) par Hadrien. Vincent et Aurélie attendent patiemment leur tour. C'est une certaine Ghislaine qui les a attirés vers le club.

Le *Dark Companion*

Le club

C'est une boîte de nuit gothique-punk par son apparence, sa fréquentation et, bien entendu, sa musique. Ici, on diffuse principalement Bauhaus, Tuxedomoon (dont le tube *Dark Companion* a donné son nom au club), Suicide et plus accessoirement Dead Can Dance et Depeche Mode. La piste de danse, le bar et les toilettes se trouvent au rez-de-chaussée. L'administration et le luxueux appartement d'Hadrien sont à l'étage. Le reste est dans les sous-sols : la cave, une sorte de second night-club servant de salle de culte pour les réunions des goules et de leurs suivants, sans oublier le laboratoire de Saladdin dans lequel les trois Cainites enlevés par les goules sont maintenus en torpeur.

Le culte

Hadrien a composé une mythologie vampirique approximative à l'usage des membres de sa cour. Le film *Les Prédateurs*, de Tony Scott avec Catherine Deneuve et David Bowie, peut vous en donner une idée plus précise. En substance, deviennent vampires ceux qui boivent le sang du Christ dans le Graal ou, à défaut, celui d'un autre vampire dans un calice consacré. Par ailleurs, presque toutes les légendes sur les vampires sont fausses.

Ils n'ont pas de crocs, ne brûlent pas au soleil, peuvent vivre de jour, ne craignent pas les symboles religieux, ne sont pas morts, peuvent avoir des enfants (bien que ce soit interdit) et doivent continuer à se nourrir normalement. En revanche, ils développent des pouvoirs surnaturels et doivent boire le sang de leur parrain régulièrement dans le calice consacré afin de rester éternellement jeunes. Par ailleurs, il est de coutume que les vampires amis ou amants échangent leur fluide vital lors de cérémonies érotiques. Ils peuvent procéder en faisant de petites incisions à l'aide de crocs en porcelaine ou de petits objets tranchants. Pour qu'un adorateur devienne un « vampire », il doit assister à une cérémonie macabre durant laquelle il boit au calice sacré contenant le sang d'Hadrien et des autres goules du club. Ces derniers ajoutent subrepticement à ce mélange le sang des Cainites qu'ils retiennent prisonniers dans leur laboratoire. L'adorateur (devenu une simple goule) croit ainsi être devenu un vampire en buvant le sang de ses aînés.

Les personnalités

● **Hadrien Michaëlli** : Goule de Bernard Dessang depuis plus de cent vingt ans, Hadrien est un homme d'affaire d'âge mûr sélectionné pour ses qualités d'organisateur. Ses compétences et son charisme en ont fait le leader naturel du groupe. Mais au milieu de cette bande de fous, la raison du gestionnaire trouve bien vite ses limites.

● **Saladdin** : Ancienne goule de François de Réaumont, Saladdin est en fait un charlatan. Il sait que ses nouveaux amis vont finir par se rendre compte de son incompétence. C'est Ghislaine qui lui a permis de rejoindre le groupe d'Hadrien. Ainsi, grâce au sang de ses cobayes, Saladdin peut rester une goule et éviter de tomber en morceaux (cet Arabe d'une trentaine d'années est en réalité âgé de cent treize ans, et de Réaumont n'était pas son premier maître). Même avec l'aide des livres dérobés chez Aude d'Aubigny, Saladdin n'est pas prêt de découvrir le moyen de rompre le lien de sang qui les unit à leurs maîtres. Condamné à mort par de Réaumont maintenant qu'il s'est séparé de lui, Saladdin ne sort jamais du club.

● **Christina** : Aude d'Aubigny en a fait sa goule l'année dernière afin qu'elle surveille sa descendante Gwenaëlle, aujourd'hui étudiante à la faculté de Jussieu. Christina a rapidement fait connaissance avec Basile et un amour platonique est né entre eux. Puis Basile l'a présentée à Hadrien et Ghislaine, qui la traite aussitôt en concurrente. Les deux filles du groupe ne s'appréciaient guère. Au moment où les PJ arrivent au club, Christina est morte depuis plusieurs jours.

● **Le Bourreau** : Goule de Camille la Nosferatu, le Bourreau est sans doute le plus âgé du groupe. Il a été la goule de trois autres vampires avant Camille. Nul ne connaît son identité, son visage ou son âge, probablement supérieur à trois cents ans. Le Bourreau ne parle pas et ne se sépare jamais de sa cagoule. En revanche, il obéit à Ghislaine au doigt et à l'œil, comme s'il lui devait la vie. Comme son nom l'indique, il sert d'exécuteur des basses œuvres au groupe. Lui et Hadrien sont largement de taille à affronter un Cainite novice.

● **Basile** : Goule du Tremere Stéphane depuis quatorze ans, c'est un goth pur et dur. Esthète, beau, sombre, il est le plus efficace des rabatteurs, plus encore que Ghislaine et Christina. Basile était un ami intime de cette dernière. Il est effondré d'avoir dû participer à son assassinat et s'est occupé personnellement de cacher son corps dans un caveau du Père-Lachaise. D'un autre côté, la souffrance qu'engendre la peine est tellement belle...

● **Ghislaine** : Goule de François de Réaumont depuis trente-sept ans, elle connaît assez Saladdin pour savoir que c'est un charlatan. Mais peu lui importe ! Ainsi, elle a quelqu'un qu'elle peut faire chanter en cas de besoin. Par ailleurs, Ghislaine est folle depuis sa plus tendre enfance, une folie douce qui se transforme parfois en crise de sadisme mortelle pour l'adorateur qui a le malheur de lui tomber sous la main. Ghislaine dispose d'une chambre dans l'appartement de son amant Hadrien. La pièce est totalement équipée en matériel de torture sadomasochiste. Jusqu'ici, Ghislaine a tué deux adorateurs et un client du club. Elle a par ailleurs sauvagement agressé Hadrien. Celui-ci hésite à prendre des mesures contre elle de peur de compromettre la cohésion du groupe, mais aussi parce qu'il redoute la réaction du Bourreau et de Saladdin.

● **Les adorateurs** : Il y en a une petite vingtaine, parmi lesquelles les amis d'Aïcha, dont six sont devenus des goules prêtes à tout pour leur maîtres.

Face à face

En principe, les PJ se doutent maintenant que le *Dark Companion* est mêlé d'une façon ou d'une autre aux événements sur lesquels ils enquêtent.

● **Vu du dehors** : S'ils sont prudents, les PJ devraient commencer par se renseigner sur le club. Aux yeux des mortels, il appartient à une importante société appelée Ulysse Immobilier SA. Par ailleurs, le gérant du *Dark Companion* est un certain Hadrien Michaëlli. En fouinant du côté de la Camarilla, ils peuvent apprendre que la société

appartient au Ventrue protestant Bernard Dessang et qu'Hadrien est sa goule. Dessang, qui ne reçoit pas facilement, ne sait évidemment rien des manigances d'Hadrien et est actuellement en voyage diplomatique à Londres. En revanche, à partir du moment où les PJ manquent de discrétion dans leur investigation, il y a de fortes chances pour que l'une des goules du club apprenne leur existence. Dès lors, le groupe d'Hadrien se tient sur ses gardes, prêt à riposter ou à détruire les preuves gênantes (dont le club si nécessaire).

● **Vu du dedans** : Les PJ auront probablement envie de rendre une petite visite au club afin d'y prendre la température. Aucun problème ! Les Cainites sont admis, bien que le lieu soit encore trop récent pour être régulièrement fréquenté par les vampires parisiens. Les PJ peuvent y faire la connaissance d'Hadrien, voire de Ghislaine. Ils ont alors vite l'occasion de se rendre compte que les fouineurs ne sont pas les bienvenus au club. Au besoin, Hadrien rappelle aimablement aux PJ que, contrairement aux vampires, les goules peuvent se déplacer et agir le jour, s'ils voient ce qu'il veut dire...

Confrontation ou association ?

Il reste maintenant aux PJ de décider de l'attitude à adopter vis-à-vis d'Hadrien et ses amis. Ils ont le choix entre les affronter ou tenter de trouver un terrain d'entente profitable aux deux parties.

● **Confrontation** : Le dénouement le plus probable devrait opposer Hadrien aux PJ. Toutefois, ces derniers ont tout intérêt à faire preuve de tact. Les goules de Dessang et de Réaumont ont su gagner la confiance de leurs maîtres et ceux-ci sont influents au sein de la Camarilla. À ce titre mais aussi (et surtout) pour une question de fierté, ils apprécieraient fort peu que l'on malmène leurs goules sans preuves formelles. Les PJ peuvent se lancer dans un assaut en règle du club afin de libérer Aude et les deux autres Cainites. La réaction des goules est, d'une part, de profiter du jour pour lancer des contre-offensives contre les refuges des PJ et, d'autre part, de détruire un maximum de preuves et de prendre la fuite. Au passage, ils emportent une petite réserve de sang de vampire pour tenir le temps de se trouver une nouvelle source d'approvisionnement, autrement dit de nouveaux maîtres. Seul le Bourreau se bat jusqu'au bout. Les survivants deviendront les ennemis mortels des PJ.

● **Association** : Il se peut que vous ayez des PJ retors, opportunistes et fins diplomates. Peut-être réaliseront-ils alors l'intérêt considérable qu'il y a à faire chanter les goules de Cainites influents de la Camarilla en échange de leur tranquillité ? Quant à Aude d'Aubigny, elle ne manquera pas à grand monde ! (« Désolé M. Cosimo, on ne l'a pas retrouvée ! ») Reste à savoir combien de temps peut tenir une alliance avec une telle bande de déséquilibrés...

Mehdi Sahmi

illustration : Stéphane Levallois

À Ariane. No tears !

LES PNJ

Pour Vampire : La Mascarade

Hadrien Michaëlli, Saladdin, Christina, Basile et Ghislaine

Comme le valet de confiance, p. 276.
Disciplines d'Hadrien et de Saladdin :
Puissance 2, Célérité 1, Présence 1,
Endurance 2.

Le Bourreau

Comme le garde du corps, p. 276.
Disciplines : Puissance 3, Célérité 2,
Endurance 3.

Régis le loup-garou

Rongeur d'Os, comme le loupin vétéran, p. 278.

Guildes

Un voleur tout désigné

Ce scénario conviendra à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés. Il peut s'insérer sans mal dans n'importe quelle campagne. Les règles de base de « Guildes » suffisent pour le jouer, même si « Le loom » peut être utile pour bien gérer les sorts de certains PNJ.

Introduction

Les personnages sont contactés par leur guilde pour une nouvelle mission. Ils doivent accompagner deux ingénieurs venn'dys, don Pedro de la Vega et Garcia del Palvito, jusqu'à la ville d'Ustatom. Il s'agit de la capitale du royaume lore de Ragator, situé sur la côte à 300 km de Port McKaer, juste sous la pointe qui se trouve au nord-est de Port Blizzard. Les deux savants doivent diriger des travaux de pompage d'eau et le montage de canalisations d'irrigation. En effet, Ragator est un royaume aride où la terre, bien que fertile, ne peut nourrir le peuple à cause d'un climat semi-désertique, conséquence d'un été persistant depuis un bon siècle et demi. Cependant, une nappe phréatique importante (révélée par un groupe d'exploration précédemment envoyé sur place par la guilde des PJ) pourrait permettre de rendre la région cultivable. Cette modification représente un enjeu de taille pour le souverain, le roi Naquach. En effet, son pays deviendrait alors auto-suffisant d'un point de vue alimentaire. Pour l'instant, en échange de fruits et de légumes, Ragator fournit aux pays qui n'ont pas d'ouverture sur la mer des poissons, des chlorobiales (des algues qui permettent d'obtenir un tissu très résistant) et de très précieuses perles produites par les huîtres des pêcheries ragatoriennes. En échange de ses services, la guilde des PJ pourra exploiter une mine de cuivre située dans les collines rocailleuses du sud de Ragator. Les PJ doivent signer au nom de leur guilde le contrat qui liera les deux parties, dans le palais du roi, à Ustatom. Cette mine ne devrait pas rapporter une fortune à la guilde, mais il est toujours intéressant de se positionner dans une région peu connue. De plus, si le royaume de Ragator devient plus agréable à vivre, il connaîtra probablement un développement important. S'y être implanté avant les autres sera alors un atout de valeur. Le mentor des PJ insiste sur le fait que cette mission doit rester secrète. Cependant, ce que la guilde des PJ ne sait pas, c'est qu'Altando Bernajo, le chef kheyza de l'ex-

pédition d'exploration à Ragator, s'est rendu compte que la mine contient non seulement du cuivre, mais aussi de l'or. Il a monnayé cette information auprès de la guilde du Précieux, spécialisée dans l'exploitation de filons de métaux précieux qu'elle revend aux orfèvres du Continent et des Rivages. Altando les a également mis au courant de la mission des PJ et de la date de leur voyage. La guilde du Précieux a donc décidé de retarder les PJ au maximum et d'envoyer à Ustatom un détachement accompagné d'ingénieurs compétents, afin de signer avant eux un accord avec Naquach.

Les PJ embarquent le lendemain matin sur la *Toutes voiles dehors*, une caravelle qui transporte des passagers jusqu'à Londh et fait escale à Calita, un petit port situé en Ragator. À leur embarquement, le second leur demande leur nom et vérifie qu'ils sont bien indiqués dans un grand registre. Si tout se passe bien pour eux, ce n'est pas le cas pour une très belle jeune femme rousse aux yeux bleus, accompagnée d'un grand type musculeux. En effet, le second assure que dans son registre, il est indiqué que mademoiselle Lyane Collin devait embarquer avec son grand-père Archibald Noant, alors que de toute évidence l'homme qui l'accompagne est beaucoup trop jeune pour être son grand-père. Celui-ci soutient qu'il est Godrin Collin, l'époux de Lyane, et qu'une erreur a dû être commise lors de la réservation. D'ailleurs, il se souvient très bien que le marin chargé de remplir le registre à la capitainerie avait l'air quelque peu éméché. Le second n'insiste pas et les laisse finalement monter. N'attirez pas trop l'attention des joueurs, cet incident doit paraître anecdotique.

Un voyage sans histoire ...

Le trajet dure une semaine. Les deux premiers jours, rien ne se passe. Essayez de mettre en scène la vie à bord d'un bateau : les marins qui s'ac-

tivent sur le pont et dans les voiles, les passagers qui souffrent du mal de mer, etc. Durant cette période, les PJ auront tout le loisir de faire connaissance avec les autres passagers. Les plus marquants sont présentés ci-dessous, mais il y en a une demi-douzaine d'autres.

● **Falouk Hasim**, un vieux Felsin à la peau tannée et aux cheveux gris attachés en catogan. Il porte un takshir au côté et a l'habitude de faire des katas tous les matins sur le pont. Il raconte volontiers ses aventures. Retraité de la guilde du Levant, il a bourlingué sur tout le Continent, rencontré le Mirol, le Vagabond éternel (voir le livret *Le Continent*, p. 60) et survécu à dix-huit ans d'Aventure. Devenu sénateur, il abandonna rapidement cette carrière par mépris des intrigues et de la paperasse pour renouer avec l'action et l'exploration. Il fera cadeau d'une boussole venn'dys et d'une longue-vue à quiconque sera assez patient pour l'écouter durant toute la traversée. Il peut même dispenser quelques cours d'arts martiaux à un aventurier qu'il trouverait vraiment sympathique.

● **Arshor Drach** et **Nestir Halq** sont deux Ashragors, le premier brun à la peau très blanche, le second blond aux yeux complètement rouges. Ils embarquent chargés de deux sacs volumineux et semblent en permanence très nerveux. Ils ne sortent de leur cabine qu'à tour de rôle. Ils ont volé du loom à plusieurs magiciens de différentes Maisons afin de l'étudier. Ils ont en leur possession quatre points de loom vert, sous la forme d'une coquille de nacre qu'il faut broyer ; trois points de loom violet, des fleurs à respirer ; un point de loom jaune, une eau verte à verser sur son guildier ; et quatre points de loom rouge, du sable rouge à frotter dans ses mains. De plus, leurs



affaires contiennent, enroulés dans un morceau d'étoffe, un encrier rempli d'une encre bleu nuit, trois feuilles de papier de soie badigeonnée d'huile d'olive et un pot contenant un mélange d'excrément de chivert (une chenille) et de sel de mer. Un parchemin rédigé en ashragor explique l'usage de cette encre particulière : pour lire un texte rédigé avec celle-ci sans être victime de nausées (durant deux jours) et d'hallucinations (durant deux à trois heures), il faut badigeonner la feuille avec le mélange contenu dans le pot (voir *Terra Incognita* n° 1, p. 39). Si, exceptionnellement, les deux Ashragors quittent leur cabine en même temps, Nestir invoque un fichier obtus (voir *Le loom*, p. 75) pour protéger leur trésor.

● **Anita Bloen**, jolie Kheyza brune aux yeux gris, et **Mlava Astoq**, mignonne Ulmèque aux yeux noirs, partagent la même cabine car elles s'aiment. Elles appartiennent à la guilde de Rubisque et se rendent en vacances à Londh.

● **Chloa Dachun** est une magnifique femme brune à la peau sombre et aux yeux bleu pâle, habillée de voiles savamment repliés autour de son corps. Très élégante, elle porte un chignon dans lequel est planté un stylet camouflé en épingle à cheveux (jet d'Observateur extrême pour le remarquer). Il s'agit d'une prostituée sacrée de la Cité des Nymphes (voir *Le Continent*, p. 73). Elle observe les PJ. Si l'un d'entre eux lui paraît « de qualité », elle essaye d'avoir un enfant avec lui : une nuit d'amour enchanteresse en perspective... Bien sûr, juste pour le principe, elle tente d'obtenir à l'insu de son amant des renseignements sur sa mission.

● **Diarmuid Aelern**, un Gehemdal roux et moustachu, transporte un document codé dont il ne connaît pas le contenu. Il fait partie de la guilde du Fer de Schaal et dit voyager pour affaires.

● **Giacomo Valentino** se fait passer pour un astronome. En fait, il travaille pour l'ambassade venn'dys de Port McKaer. Il réussit au cours du voyage à dérober le document du Gehemdal, qui renferme les noms de guildiens qui veulent s'allier pour combattre les espions venn'dys dissimulés dans leurs guildes.

... ou presque !

Le troisième jour, une bagarre éclate. Godrin Collin rosse proprement un marin. Un vieux loup de mer peut apprendre aux PJ que, d'après Godrin Collin, Gueule-fendue (appelé ainsi à cause de son bec-de-lièvre) aurait regardé sa femme d'un peu trop près. Cet incident alimente les conversations pour le reste de la journée. Les PJ peuvent constater que marins et passagers restent à bonne distance du couple Collin. Ce dernier semble d'ailleurs inséparable, bien que les démonstrations de tendresse ne soient pas son fort. La jeune femme semble très réservée, ceci expliquant peut-être cela.

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés par les cris d'un homme qui court partout sur le bateau et finit par s'étaler de tout son long sur le pont, les pieds pris dans une corde. Il a l'air complètement affolé et se jette littéralement aux pieds des PJ. Ceux-ci arrivent à comprendre, malgré son essoufflement et ses bégaiements, que sa femme est en train d'accoucher. Évidemment, le chirurgien de bord est ivre mort dans sa cabine. Il faut aider

la jeune femme, et les PJ sont les seuls à être disponibles/volontaires/compétents... S'ils pensent à faire bouillir de l'eau et à préparer des linges propres, faites-leur faire un jet de Chirurgie difficile (sinon, le jet sera très difficile). Les PJ seraient aussi bien avisés de mettre le mari à l'écart, car il risque de les gêner tant il est angoissé. La femme, une indigène prénommée Sandyna, met au monde une charmante petite fille et remercie les PJ en leur disant qu'elle leur est redevable. Le mari, Albin, est fou de joie et offre à boire aux passagers et à l'équipage. Le capitaine venn'dys Orlando Corroero est ému aux larmes de savoir qu'une nouvelle vie a vu le jour à bord de son navire. Il décide d'inviter tout le monde à un grand festin le soir même (une bonne occasion pour faire un tour dans la cabine des Ashragors...).

Le cinquième jour, une femme d'une soixantaine d'années vient se plaindre auprès du capitaine. Des bijoux lui ont été volés dans sa cabine. Elle les gardait dans un coffret fermé à clé dont la serrure a été forcée. Elle a vu un des membres de l'équipage partir en courant. Il venait de la direction de sa cabine. Le capitaine sonne le rassemblement. La femme identifie alors formellement un jeune homme, brun aux yeux noisette, plutôt beau. Il s'agit de Martin, qui se trouve être le beau-frère du capitaine. Ce dernier est fort embarrassé. Il demande à dame Camélia si elle est sûre que c'est l'homme qu'elle a vu. Comme elle confirme, il ajoute que cela ne prouve pas qu'il soit le voleur. Cependant, Yvan le Chanceux (un marin qui, comme son nom l'indique, n'a jamais eu de chance dans sa vie) indique que Martin a emprunté une pince le matin même et que comme le coffret a été forcé... Martin confirme, mais prétend s'en être servi pour enlever un clou qui dépassait de l'une des poutres où est accroché son hamac, car il n'arrêtait pas de s'y écorcher. Les marins commencent à s'agiter.

Une fouille des effets de Martin, effectuée par le capitaine en présence de témoins (dont les PJ) révèle la présence des bijoux (deux colliers de nacre, une bague portant un joli rubisque et un bracelet en antiq), cachés dans un bonnet. Faites faire un jet d'Observateur très difficile aux PJ lors de la fouille. S'il réussissent, il leur semble que l'une des chemises de Martin fait un bruit un peu anormal lorsque le capitaine s'en saisit. Martin nie le vol de toutes ses forces. Le capitaine est cependant contraint de le faire enfermer à fond de cale. Certains marins semblent vouloir le pendre tout de suite.

Disculper Martin

L'enquête doit se dérouler sur les deux jours qui restent avant l'escale de Calita. Lors du deuxième, la tension entre marins est plus grande. Quelqu'un a saboté la grand-voile pendant la nuit (deux cordes ont été coupées et la toile déchirée à un endroit). Le temps de réparer, le bateau prend plusieurs heures de retard.

Interroger Martin sur sa présence à proximité des cabines des passagers ne donne rien. Il répond qu'il se promenait, tout simplement. Il jure ne pas avoir volé les bijoux. Il paraît absolument sincère sur ce dernier point, cependant il semble cacher quelque chose. Si les PJ reviennent fouiller sa chemise, ils trouvent dans une poche inté-

Le poème de Martin

Oh mon aimée !

Tes cheveux flamboyants reflètent
les Feux du Ciel.

Les Feux du Ciel, c'est dans mon cœur
que tu les as déchaînés.

Les chaînes d'un mariage avec un monstre
te retiennent prisonnière.

Prisonnière, tu ne resteras point
car mon amour te libérera.

Tu libères la passion dans ma poitrine
lorsque tes yeux d'azur

Un azur si doux et si pur,
sur moi se posent.

Et je voudrais que sur moi
toujours ils se posent.

rière recousue un poème d'amour dédié de toute évidence à Lyane (voir l'encadré ci-dessus).

De plus, s'ils discutent avec les marins, ils peuvent constater que certains estiment que Martin est trop honnête pour commettre le moindre vol et le croient innocent, malgré les preuves qui l'accablent. D'autres, au contraire, vu les indices trouvés, sont persuadés de sa culpabilité et pensent qu'il n'a pas été pendu parce qu'il est le beau-frère du capitaine. Ce traitement de faveur attise les jalousies. Les PJ peuvent surprendre les bribes de conversations de ceux qui croient Martin coupable. Ces marins cessent de parler quand ils les voient. Faites bien sentir que deux factions se développent au sein de l'équipage. De toute évidence, les anti-Martin souhaitent profiter de l'occasion pour mener une mutinerie.

En interrogeant le chirurgien de bord lors d'un de ses instants de relative lucidité, les PJ peuvent apprendre qu'il a vu, la nuit précédant le vol, Lyane et Martin discuter au clair de lune sur le pont, qui était alors désert. Martin a brièvement serré la jeune femme dans ses bras. Elle s'est ensuite enfuie en pleurant vers sa cabine.

Si les PJ retournent voir Martin et lui parlent du poème et de cet incident, il avoue que la jeune femme lui a plu dès qu'il l'a vu. Il a réussi à l'approcher plusieurs fois, pour quelques instants, et elle lui a confié qu'elle n'aimait pas son mari, extrêmement jaloux et violent. Elle est parvenue à tromper la surveillance de son époux pendant son sommeil et l'a retrouvé une nuit sur le pont. Il a réussi à lui arracher un autre rendez-vous pour le lendemain. Elle a dit qu'elle ferait semblant d'être malade et qu'elle resterait dans sa cabine. Martin n'aurait qu'à l'y rejoindre quand il verrait Godrin sur le pont. C'est ce qu'il a fait. Malheureusement, quand il a frappé à la porte de la cabine des Collin, personne n'a répondu et quand il a ouvert, il a constaté que la cabine était vide. C'est alors qu'il a entendu du bruit. Inquiet des représailles pour lui et pour Lyane s'il était surpris, il est parti en courant. C'est là qu'il a croisé dame Camélia.

Les événements se précipitent

Il ne reste plus aux PJ qu'à parler à Lyane. À force de patience, ils finissent par la rencontrer

seule dans sa cabine. Elle est visiblement terrorisée quand les PJ lui posent leurs questions. Au début, elle nie tout, regardant la porte avec angoisse. Elle les supplie de la laisser seule, car son mari peut revenir d'un moment à l'autre et il est capable de tout. Si les PJ insistent sur le fait qu'à cause de son silence, un innocent va être pendu et qu'ils la protégeront contre Godrin, elle finit par s'effondrer en larmes sur le lit. Elle leur avoue tout. Godrin n'est pas son mari, mais un malfrat qui fait partie d'une bande qui a enlevé son grand-père à Port McKaer. Ils l'ont menacé de torturer le vieil homme si elle ne coopérait pas. Elle devait s'embarquer comme prévu (pour aller voir sa tante à Londh), mais en compagnie de Godrin qui devait passer pour son mari. Elle devait aussi séduire Martin, que Godrin lui avait montré avant l'embarquement et lui donner un faux rendez-vous dans sa cabine. Elle a compris pourquoi ensuite. Elle est vraiment désolée pour Martin, qu'elle a trouvé très sympathique (elle rougit à ces mots), mais elle aime vraiment son grand-père dont la santé fragile ne supporterait pas la torture. À ce moment, Godrin survient, accompagné de (nombre de PJ -1) marins. Les aventuriers peuvent les reconnaître comme étant les principaux instigateurs de la mutinerie. Le combat est inévitable. Arrangez-vous pour que Godrin soit mortellement blessé. Juste avant de rendre l'âme, il ricane et dit à Lyane : « tu peux dire adieu à ton vieux. Car les gars à Port McKaer ont reçu l'ordre de ne le confier qu'à moi, c'est moi qui devais le libérer. Ha! Ha! Aaargh ». Les marins, pas fous, se rendent dès que Godrin et deux d'entre eux sont morts ou gravement blessés. Ils finiront le trajet à fond de cale...

Leur faire avouer que Godrin les a payés pour déclencher une mutinerie juste après le vol, qui était prévu de longue date, n'est pas bien difficile. La mutinerie réussie, ils devaient retourner à Port McKaer. En attendant, ils devaient ralentir au maximum la progression du navire. C'est tout ce qu'ils savent. Sur Godrin, les PJ trouvent un guildier constellé qui porte le symbole de la guilde du Précieux (jet très difficile de Savant + Histoire et légendes pour connaître cette guilde et son activité). Grâce aux révélations des marins,

Martin est libéré et fort heureux d'apprendre que non seulement Lyane n'est pas mariée à cette grosse brute de Godrin, mais qu'en plus elle n'est pas mariée du tout!

Cependant, la jeune femme est inconsolable. En effet, les dernières paroles de Godrin laissent penser que son grand-père est perdu. S'agissait-il d'un bluff? Les dernières paroles d'un moribond ne sont pas à prendre à la légère. Heureusement pour les PJ, Sandyna vient les voir. Elle leur explique que, attirée par les bruits de la bataille, alors qu'elle venait de finir de donner la tétée à sa petite Amirana, elle s'est approchée de la cabine des Collin et qu'elle a entendu les propos de Godrin. Elle pense pouvoir aider les PJ. En effet, elle possède quelques connaissances en art étrange. Notamment, elle a un médaillon qui permet de changer l'apparence des gens. La personne qui le porte doit penser très fort au visage de celui à qui elle veut ressembler. Sandyna sait que son pendentif ne peut réaliser ce prodige qu'un nombre limité de fois, mais il lui reste encore quelques charges (trois en tout, on ne peut tout de même pas donner un artefact d'une telle puissance aux PJ sans en limiter l'utilisation). Mais attention, seul le visage est modifié, pas le corps! Il faut donc choisir quelqu'un qui a à peu près la même stature que la personne à imiter. La voix non plus n'est pas affectée par le sortilège. Qu'importe, à cette nouvelle, Lyane retrouve enfin l'espoir et le sourire.

À Ragator

Les PJ ont tout intérêt à se débrouiller pour que le bateau avance le plus vite possible. En effet, ils devraient avoir compris que la guilde du Précieux veut les empêcher d'arriver à Ustatom. Ils peuvent par exemple promettre une prime aux marins si le navire arrive à destination sans trop de retard. Heureusement pour eux, le temps se montre clément et un vent favorable les pousse vers Calita. Arrivés à Calita, les PJ sont escortés jusqu'à la capitale par des guides ragatoriens. Le *Toutes voiles dehors* doit les reprendre au retour, dans deux semaines. Lyane ne restera à Londh que le temps de l'escale, afin de récupérer son grand-père à Port McKaer, avec l'aide des PJ.

Calita est la deuxième ville du royaume. Elle s'étend le long d'une côte rocheuse et escarpée et abrite essentiellement des pêcheurs. Le peuple ragatorien porte des tuniques de chlorobiales, un tissu qui ressemble à un coton épais. Elle sont longues pour les femmes et courtes pour les hommes, qui y ajoutent un pantalon. Hommes et femmes sont chaussés de mocassins de cuir (qui provient de gros lézards marins) et coiffés de foulards qui couvrent la tête et les épaules et retombent dans le dos.

Ustatom, située à une demi-journée de marche de Calita, est une ville fortifiée de taille moyenne (le royaume est peu peuplé). Les murs sont épais et recouverts d'un enduit blanc pour protéger les occupants de la chaleur. La pluie est rare à Ragator. Elle tombe généralement plusieurs semaines de suite, passant par des crevasses situées dans les collines du sud pour gonfler la nappe phréatique. Bien que le royaume soit de type lore, il est trop petit pour être séparé en duchés ou comtés. Le roi Naquash est le seul personnage important du pays.

Arrivés au palais d'Ustatom, les PJ obtiennent sans mal une audience avec Sa Majesté. Naquach, comme les gens de son peuple, est grand et mince. Il a la peau bronzée, des yeux noirs et perçants, et des cheveux châtain foncé raides et courts. Il porte une tunique rouge sang sur un pantalon de velours noir. Il est coiffé d'un diadème en or surmonté d'une énorme perle de culture.

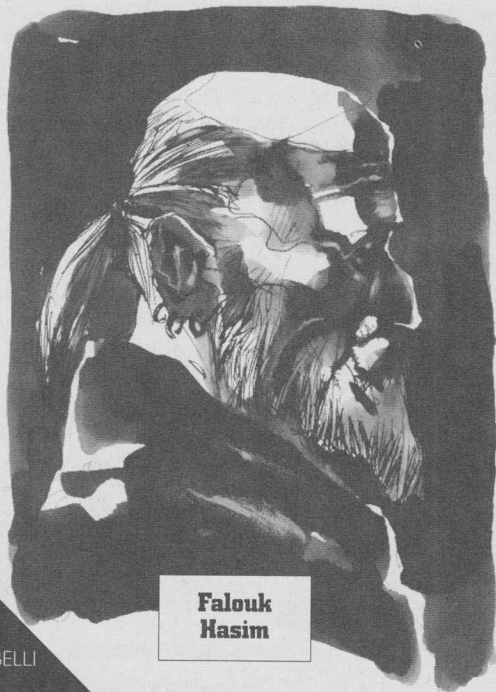
Quelle n'est pas la surprise des PJ lorsqu'ils constatent la présence de guildiens en compagnie du monarque! Ce sont les envoyés de la guilde du Précieux.

● **Martello di Garibaldi** est un Venn'dys typique (pourpoint brodé, dentelles...). C'est un négociateur hors pair qui a déjà réussi à s'attirer la sympathie du roi Naquach.

● **Gunter Furfen** est un solide Gehemdal brun et bronzé. C'est le plus vindicatif du groupe, mais son honneur lui interdit les coups bas.

● **Goresch Halouf** n'a pas les mêmes scrupules. Cet Ashragor est prêt à toutes les fourberies pour mener à bien sa mission.

Le trio semble moins surpris que contrarié. Ils entreprennent immédiatement d'argumenter



**Falouk
Hasim**



**Diarmuid
Aelern**



**Chloa
Dachun**

auprès du souverain pour décrocher le contrat, tentant de discréditer les PJ en soulignant leur manque de ponctualité (ils étaient là avant eux!) et le fait que leur guilde n'est pas spécialisée dans l'exploitation des métaux, contrairement à la guilde du Précieux. Ils vont jusqu'à offrir de somptueux cadeaux à Naquach pour le convaincre. Aux PJ de se débrouiller pour sauver la situation. Leur meilleur argument est de dénoncer les méthodes déloyales de leurs concurrents en narquant leurs mésaventures à bord du *Toutes voiles dehors*. Cela dit, la discussion risque de ne pas suffire à tout résoudre...

Naquach, quant à lui, semble s'amuser énormément, et fait monter les enchères autant que faire se peut. Il organise une fête le lendemain soir, qui sera clôturée par la signature du contrat avec l'une des deux guildes. Entre-temps, les membres de la guilde du Précieux tentent d'intimider des PJ isolés. Si ces menaces ne portent pas leurs fruits, ils essaient la corruption, puis n'hésitent pas à empoisonner la nourriture servie aux aventuriers avec une généreuse dose de langue de feu (Potentiel 15, durée 5h, provoque de fortes brûlures dans la bouche et le pharynx ainsi que la perte du

langage, mais ne retire pas de points de vie). Au pire, Halouf paye des indigènes pour les poignarder dans leur sommeil.

Une fois leurs concurrents évincés d'une manière ou d'une autre, les PJ peuvent signer le contrat avec Naquach, qui n'est plus en position de force pour négocier. Souriant, il assure même l'assistance que, de toute manière, il avait décidé de choisir les PJ par respect pour l'accord verbal qu'il avait passé avec leur guilde (on y croit!).

Les aventuriers peuvent prendre quarante-huit heures pour examiner la mine et bien sûr y planter le drapeau de leur guilde. Un jet difficile d'Observateur + Forgeage ou Joaillerie leur permet de détecter la présence d'or. Il leur reste à organiser le recrutement d'indigènes pour l'exploitation de la mine et faire de savants calculs pour déterminer son rendement. Les ingénieurs qui les accompagnaient s'en chargeront entre deux études hydrographiques. Les PJ ont encore du pain sur la planche à Port McKaer!

Au secours d'un vieil homme

Le retour à Port McKaer se déroule sans problème. Au grand désespoir d'un ou deux PJ amateurs de rousces, la belle Lyane annonce qu'elle se marie-

ra avec Martin dès que son grand-père sera en sécurité.

À Port McKaer, un PJ n'a qu'à se présenter « déguisé » en Godrin au comptoir de la guilde du Précieux pour récupérer Archibald Noant. Si les aventuriers ne pensent pas à ce stratagème, ils devront affronter les cinq guildiens qui gardent en permanence le vieil homme (utilisez les caractéristiques des assassins de la lune bleue, voir le livret *L'Aventure*, p. 33).

Une fois cette affaire réglée, les PJ sont libres de faire leur rapport à leurs employeurs. Ils sont félicités par leur mentor pour leur rapidité et la justesse de leurs réactions face à l'adversité (un bon point pour leur dossier s'ils veulent devenir compagnons). Les dirigeants de la guilde seront très heureux d'appréhender la présence d'or dans la mine. Une prime de 500 guilders d'écume sera versée à chacun. Le traître Altando Bernajo sera vite démasqué et aura un « malencontreux accident » lors de sa prochaine expédition, non sans avoir au préalable envoyé la guilde du Précieux à la recherche d'un faux gisement d'antiq à Pétaouchnoq (comme disent les Ulmèques), grâce à des renseignements qu'il aura glané « par hasard » dans la guilde des PJ...

Anne-Gaëlle Darmont

illustration : Stéphane Levallois

LES PNJ

Pour Guildes

▶ Orlando Correro, capitaine du *Toutes voiles dehors*

Agile 3 Charmeur 5
Fort 1 Rusé 5
Observateur 6 Savant 6
Résistant 3 Talentueux 5
Art Guerrier 5, Art Étrange 3, Art Guildien 4
Vie 10
Armure : Cuir souple (1d6-1).
Compétences : Astronomie 3, Canotage 2, Équilibre 2, Météo 3, Nage 3, Navigation 4, Nœuds 2, Patois (le Cabestan) 3, Commandement 3, Esquive 2, Sabre 2 (1d6+3), Cartographie 3, Patois (l'Alphabet) 2, Orientation 2.

▶ Falouk Hasim

Agile 6 Charmeur 5
Fort 5 Rusé 5
Observateur 4 Savant 6
Résistant 4 Talentueux 4
Art Guerrier 6, Art Étrange 4, Art Guildien 4
Vie 16
Compétences : Équilibre 4, Esquive 5, Vigilance 4, Takshir 5 (1d6+5), Arts martiaux 6, Discrétion 3.
Tours : Peau de cuir 2, Vaillance 2, Rugissement 2, Furtivité 2.

▶ Arshor Drach

Agile 4 Charmeur 2
Fort 5 Rusé 5
Observateur 1 Savant 4
Résistant 5 Talentueux 3
Art Guerrier 5, Art Étrange 3
Vie 21
Armure : Cuir souple (1d6-1).
Compétences : Esquive 0, Vigilance 2, Masse 3 (1d6+2), Hachette 3 (1d6+2), Patois (l'Alphabet) 3, Poisons 2.

▶ Nestir Halq

Agile 3 Charmeur 1
Fort 3 Rusé 6
Observateur 3 Savant 6
Résistant 1 Talentueux 2
Art Guerrier 2, Art Étrange 5
Vie 7
Armure : Cuir souple (1d6-1)
Compétences : Maîtrise 3, Pouvoir 3, Sens 3, Commandement 2, Épée courte 1, Vigilance 2, Histoire et Légendes 1.
Sortilèges : Les deux premières phrases du phylum démoniaque de Wisk le Belliqueux (voir *Le Loom*, p. 75) 2.
Loom : 12 points de loom noir dans un anneau.

▶ Godrin

Agile 4 Charmeur 2
Fort 5 Rusé 4
Observateur 2 Savant 2
Résistant 6 Talentueux 3
Art Guerrier 5, Art Étrange 2, Art Guildien 3
Vie 21
Armure : Cuir souple (1d6-1).
Compétences : Commandement 2, Esquive 2, Vigilance 1, Épée longue 4 (1d6+3), Bagarre 2.

▶ Les sbires de Godrin

La Racaille (sourire torve), le Bossu (souffrant de scoliose), Urmin le Gaucher et Paolo (petit brun musclé aux cheveux frisés)
Agile 6 Charmeur 2
Fort 4 Rusé 1
Observateur 3 Savant 3
Résistant 3 Talentueux 2
Art Guerrier 4, Art Étrange 2, Art Guildien 2
Vie 12
Compétences : Canotage 4, Équilibre 3, Grimper 3, Lancer 3, Esquive 2, Vigilance 2, Dague 3 (1d6), Bagarre 1.

▶ Martello di Garibaldi

Agile 4 Charmeur 5
Fort 1 Rusé 5
Observateur 6 Savant 3
Résistant 3 Talentueux 4
Art Guerrier 4, Art Étrange 2, Art Guildien 5
Vie 12
Armure : Manteau matelassé (1d6-2).
Compétences : Discours 4, Négocier 3, Prix 2, Diplomatie 3, Contacts 3, Intendance 2, Épée courte 3 (1d6+2), Crache-feu 2 (dégâts 2d6+2).

▶ Gunter Furfen

Agile 3 Charmeur 3
Fort 4 Rusé 3
Observateur 2 Savant 2
Résistant 6 Talentueux 6
Art Guerrier 5, Art Étrange 2, Art Guildien 3
Vie 22
Armure : Cuir bouilli (1d6+1).
Compétences : Esquive 2, Vigilance 2, Arc long 2 (2d6), Grande hache 4 (2d6+3), Bouclier 2, Camouflage 2, Pister 2.

▶ Goresch Halouf

Agile 3 Charmeur 4
Fort 3 Rusé 2
Observateur 3 Savant 5
Résistant 3 Talentueux 4
Art Guerrier 2, Art Étrange 4, Art Guildien 3
Vie 11
Compétences : Glaive 3 (1d6+2), Esquive 3, Poisons 3, Herboristerie 2.
Tour : Le blafard facial 2.

Hawkmoon

Ce scénario convient à un MJ ainsi qu'à des joueurs débrouillards, mais pas forcément expérimentés. Il se déroule à Madreid, n'importe quel été avant l'invasion granbretonne. La lecture de « L'Espanya » est vivement conseillée, bien qu'un MJ bricoleur puisse l'adapter à « La France ». Ce dernier supplément est également utile pour sa description de l'Église du Sincère Repentir.



Les cendres de la rédemption

Les Frères de la Rédemption

Les Frères de la Rédemption forment une secte madreilène détachée de l'Église du Sincère Repentir, dont ils incarnent l'un des aspects les plus intolérants. Ce culte n'a aucune légitimité officielle, mais certains ecclésiastiques approuvent à mots couverts ses actions terroristes. La doctrine des Frères est fondée sur le rejet absolu des êtres et des choses soumis aux forces du Malin, et sur une connaissance « supérieure » des réalités divines. En pratique, les membres du culte sont des illuminés qui vouent une haine universelle à l'humanité « corrompue ». Ils prônent une purification massive qui, seule, pourrait lui apporter le salut. Comme de bien entendu, les Frères sont persuadés d'être les instruments de ce grand dessein. Ils pratiquent le rapt, la torture et la purification rituelle par la souffrance et la mort lente. Ils se muent aussi parfois en assassins prêts à se sacrifier pour atteindre leur cible.

Ce culte extrémiste est né lors d'un pèlerinage au Proche-Orient. La faim, la soif et le soleil impitoyable aidant, ses participants vécurent une intense expérience mystique dans le désert dans lequel ils s'étaient perdus. Ils mirent accidentellement à jour une ancienne ruine, enfouie dans le

sable depuis des millénaires. Dans ses ténèbres bienfaisantes, ils découvrirent une urne très encombrante remplie de cendres. La fatalité voulut que leur guide, un infidèle maladroit, en respire les poussières. Il périt dans d'atroces souffrances, qui furent le point culminant de l'illumination des pèlerins. Ceux-ci découvrirent ensuite dans l'une des caves les plus profondes un étang souterrain et une grotte abritant une colonie de champignons et de mousses comestibles. Influencés par leurs insidieuses propriétés hallucinogènes, ils se persuadèrent d'avoir été jugés et sauvés par le Supérieur, et comprirent la tâche qu'il leur avait confié en leur dévoilant de nombreuses autres urnes, contenant toutes les mêmes cendres mortelles. Ne pouvant en emporter plus d'une, ils retournèrent en Espanya pour partager leurs découvertes, tant matérielles que spirituelles.

Le voyage de retour leur prit plus de deux ans, car ils voyageaient à pied, temps durant lequel ils eurent le temps d'affiner les bases de leur doctrine extrémiste. Lorsqu'ils arrivèrent à Madreid, leur illumination avait fait place à une folie dévorante ; ils fondèrent leur fraternité et débauchèrent dans les rangs du Sincère Repentir des adeptes subjugués par leur vision. La secte se développa au travers de moult scandales et affaires sor-

dides, mais sans jamais parvenir à réunir des effectifs significatifs. En attendant de libérer les forces mortelles de leur urne, les Frères apportèrent leur touche personnelle à l'expiation de l'humanité par le terrorisme et des crimes barbares, qualifiés de « purifications ». En outre, grâce à la « protection religieuse » qu'ils vendent sans vergogne, ils financent la recherche des ruines où ils savent être enfermées des centaines d'urnes comme la leur. Mais grâce au Bâton Runique, le sable a depuis longtemps réenglouti les dangereuses ruines, retardant de quelques précieuses années l'heure du Jugement Dernier...

Introduction

Les aventuriers visitent ou résident à Madreid pendant les Célébrations, une semaine de fêtes religieuses décrétée par le Prophète de l'Église du Sincère Repentir, et où les occasions de purification spirituelle sont nombreuses. Bien sûr, la population entière se presse avec ferveur aux services religieux, et les nobles de l'Empire du Milieu achètent à coups de souverains d'argent ou de couronnes d'or l'absolution de leurs nombreux péchés. Les rues madreilènes sont donc le théâtre de longues processions de pénitents, de discours fana-

tiques et de scènes de piété fervente. Des gibets, des croix, des cages suspendues, des potences et des marmites d'huile bouillante accueillent des criminels choisis au hasard dans les prisons pour racheter les péchés des Madreilènes ; certains survivent et sont graciés. Des piloris sont dressés pour exposer les repentants, et des brasiers allumés sous les pieds d'hérétiques convaincus. Pas moins de douze bûchers sont allumés en une semaine et des séances de torture publiques font culminer la piété dans la ville toute entière. Comme à l'accoutumée lors des Célébrations, le pouvoir impérial brille par sa discrétion, ne pouvant ni cautionner ces débordements, ni les désapprouver officiellement, l'Église jouant un grand rôle dans l'empire et les colonies.

Cette semaine d'hystérie religieuse peut être l'occasion de plusieurs petites aventures préliminaires, qu'un MJ débrouillard saura mettre en valeur.

- Un bourgeois mystérieux paie une somme rondelette aux aventuriers pour l'escorter à la campagne, le temps que les fêtes passent. En effet, d'importantes négociations l'ont retenu en ville plus longtemps qu'il ne l'aurait souhaité. Si l'homme semble prédisposé à la paranoïa, il craint à juste titre pour sa vie, car c'est un adorateur secret du Vrai Dieu. Quelques manœuvres d'intimidation organisées par un concurrent floué prendront vite, à ses yeux, les allures d'une persécution religieuse.

- L'épouse d'un commerçant engage les aventuriers pour retrouver son mari, qui semble avoir été enlevé. Les premiers soupçons se dirigent vers les Frères de la Rédemption, familiers de ce genre de pratiques, mais les aventuriers découvrent vite que le mari a organisé son propre enlèvement. Il espère que l'argent escroqué à sa riche belle-famille sous prétexte de rançon l'aidera à renflouer son commerce. Cette anecdote sera l'occasion pour les PJ d'une première plongée dans l'univers des Frères.

- L'irruption dans l'auberge des aventuriers d'une douzaine de soldats armés, menés par un inquisiteur du Sincère Repentir, sera pour eux l'occasion de démontrer (et surtout de prouver) leur dévotion et leur connaissance des dogmes de l'Église. L'affaire est plus délicate s'ils sont étrangers ; un échec peut les condamner aux geôles, et une altercation tourner à leur désavantage, la foule prenant le parti de l'Église...

Les Célébrations de cette année sont troublées par des incidents malheureux. On apprend ainsi que plusieurs diacres madreilènes influents, assez en vue pour l'ascension à une chaire d'évêque vacante dans l'ouest du pays, ont été assassinés. Ne sachant pas s'il s'agit de règlements de comptes entre rivaux ou de lâches assassinats d'hérétiques embrassant la foi du Vrai Dieu, l'Église décide de confier l'enquête à un parti neutre. Si les aventuriers se sont déjà fait un nom et ont une réputation convenable, il est probable que l'Église envoie un diacre les enrôler, en l'échange de 1000 souverains d'argent et de l'absolution de tous leurs péchés. S'ils ont mauvaise réputation (ou n'en ont pas du tout), le MJ peut profiter du triste épisode des geôles (voir plus haut) pour leur proposer une mission, en échange bien sûr du pardon et de l'absolution de l'Église.

Les dessous de l'histoire

La vérité est que les Frères de la Rédemption viennent de franchir un pas supplémentaire dans le fanatisme. Leur ligne dure était déjà exempte de tolérance, mais à l'occasion des Célébrations de cette année, les Frères ont décidé de faire un peu de ménage dans les rangs mêmes de l'Église du Sincère Repentir. En effet, ils désapprouvent que certains de ses membres puissent monnayer le pardon des péchés de leurs ouailles, et ont éliminé les plus fervents tenants de cette pratique abjecte et impure.

En outre, et bien qu'ils n'aient toujours pas localisé les ruines et les urnes mortelles qui sont au cœur de leur foi, les Frères sont décidés à mettre très prochainement en œuvre leur grand plan de purification. Ils ont prévu de détourner un dirigeable de plaisance après y avoir chargé des sacs chargés des cendres sacrées. Arrivés à la hauteur convenable, les sacs seront éventrés afin que les cendres se répandent sur la cité entière. Une fois les autres urnes retrouvées, d'autres Frères prendront la relève et célébreront leur sacrifice en répétant leur courageux acte de foi dans les autres cités corrompues d'Europe.

Les Frères ont prévu de détourner le dirigeable de l'ambassadeur de Syria au cours de la réception qu'il va bientôt donner. Ils ont déjà acheté le secrétaire de l'ambassadeur pour qu'il les aide à faire charger dans le dirigeable les sacs chargés de cendres.

Mener l'enquête

Laissez les aventuriers explorer toutes les pistes qui s'offrent à eux, et même faire appel à leurs contacts criminels, scientifiques, marchands ou officiels, s'ils en ont. Toutes ces pistes ne seront pas étudiées ici. Adaptez cette aventure au potentiel créatif et aux antécédents des PJ. Le nombre exact de victimes est laissé à vos soins. Plus elles seront nombreuses, plus l'enquête sera longue et pénible à organiser ! Si vous avez besoin de leur donner des noms, appelez-les Juan, Pedro, Anita, Lionvina (rappelez-vous au passage que la parité homme/femme dans les rangs de l'Église du Sincère Repentir est une réalité).

Les faits

- **Les meurtres.** Tous semblent différents : un coup de poignard, un empoisonnement, une chute depuis un clocher, étouffé sous un coussin... Toutes les méthodes sont brutales, et aucun meurtre n'essaie de passer pour un accident. Les aventuriers peuvent visiter les lieux où ont été trouvés les cadavres, inspecter les armes des crimes et enquêter sur leur provenance. Si les assassins n'ont pas cherché à dissimuler leur passage (traces de pas boueuses sur un tapis, serrures forcées), aucun indice matériel susceptible de les identifier n'a été abandonné. Reste un point commun : un corbeau mort a été retrouvé cloué sur la porte du domicile des victimes.

- **Les témoins.** Les meurtres ayant tous été commis de nuit, trouver un témoin ne sera donc pas chose facile. Une commère insomniaque habitant une bicoque voisine du domicile de l'un des défunts a toutefois remarqué un drôle de manè-

Les fausses pistes

Entre les mains d'un MJ débrouillard, chacune peut constituer une courte aventure.

- **Les rivaux.** Rien qu'à Madreid, plusieurs diacres sont candidats à l'ascension à la dignité d'évêque. L'un d'eux, en particulier, le padre Rafaelo, semble prêt à tout pour obtenir cette promotion. L'homme jouit d'un charisme certain, d'une influence politique considérable, et des hommes de main assurent sa sécurité (il craint d'être la prochaine cible des attentats). Il a toutefois des plaisirs exotiques, en l'occurrence des combats de chiens « diaboliques », bricolés par des sorciers-biologistes de seconde zone. Il va assister à ces compétitions illégales dans les quartiers populaires de Madreid, une fois par semaine. Les airs de grand conspirateur qu'il prend à ces occasions pourraient attirer la suspicion des aventuriers.

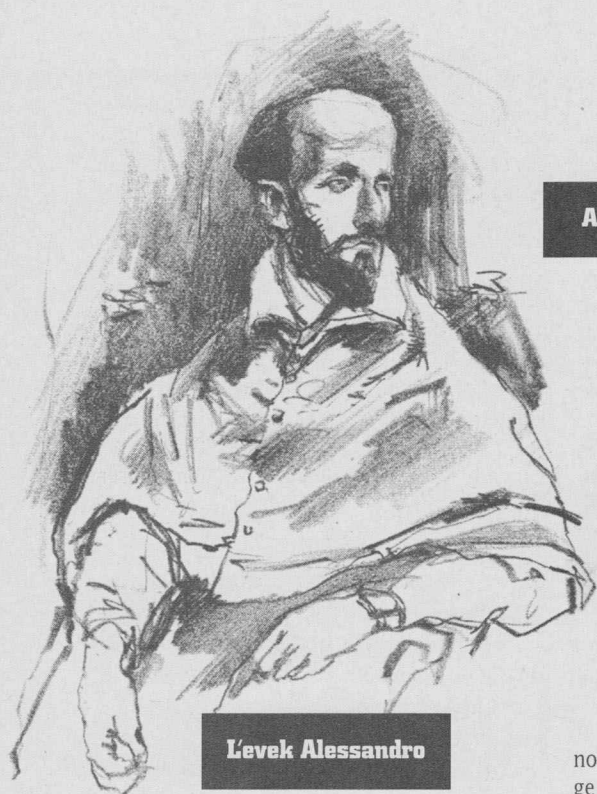
- **Le noble poussé à bout.** L'un des diacres assassinés exerçait sur l'un des nobles de la cité madreilène un odieux chantage à propos d'un sombre secret appris en confession. Avidé, le diacre le faisait chanter et empochait des sommes de plus en plus importantes chaque année, à l'occasion des Célébrations. Le noble aurait très bien pu le faire exécuter (peut-être même l'a-t-il fait, espérant que le meurtre soit attribué aux assassins des autres diacres). Cette piste peut être découverte dans le journal personnel du diacre assassiné si son domicile est fouillé. Au MJ de décider s'il laisse l'occasion aux PJ de reprendre le flambeau du diacre dans cette affaire de chantage.

ge le soir d'un meurtre : pendant que deux individus s'introduisaient dans la demeure pour accomplir leur forfait, un troisième larron clouait le corbeau sur la porte, et faisait le guet dans la rue (« sinon je serais allé chercher la garde, pensez bien ! Mais je n'ai pas osé sortir... »).

- **Les assassins.** La commère peut révéler que l'un des assassins était probablement une femme (« elle se déplaçait avec grâce et légèreté ») et que tous étaient enveloppés dans de longs manteaux de soie noire à la coupe clairement étrangère. Ayant été couturière et styliste, elle est capable de produire une esquisse fiable de ces vêtements, si les aventuriers lui demandent une description précise.

Les impasses

- **Les domiciles des victimes.** Les visiter et les fouiller ne se fera qu'avec l'assentiment préalable des diacres de l'Église (jet d'Éloquence ou de Marchander). À part que les victimes vivaient



L'evêque Alessandro

Amez



La femme au corbeau



dans un luxe exagéré, étant donnés les dogmes du Sincère Repentir, les fouilles ne révèlent rien de concluant. Point commun entre les victimes : toutes avaient des protecteurs dans la noblesse madreilène. Soyez prêts à improviser quelques noms et quelques entretiens.

● **Les paroissiens.** Tous vantent les vertus et l'extrême pureté spirituelle de leurs bergers. Chacune des paroisses affligées par l'assassinat de son diacre soupçonne que les meurtres sont dus à la jalousie de confrères moins purs. La plupart des paroissiens ignorent la consternante opulence du train de vie de leur diacre. Ils seraient certainement malades d'apprendre l'affligeante vérité.

● **Les serviteurs.** Des jets de Charisme pourront attirer les confidences des serviteurs des victimes. Ces dernières étaient souvent des individus méprisants, cruels et poseurs. Ils prêchaient l'humilité et l'ascétisme, mais avaient un train de vie orgiaque. Le jour de leur assassinat, des corbeaux noirs ont été trouvés cloués sur les portes de leurs domiciles.

● **Les corbeaux noirs.** La symbolique du Sincère Repentir attribue au corbeau une image positive, car une fois la rédemption et la purification passée, ce sont ces volatiles qui nettoient les vestiges de l'ancienne impureté pour l'effacer définitivement.

La bonne piste

● **La Boutique aux Mille Soieries.** C'est ici qu'ont été achetés les manteaux à capuchon des assassins. Mais avant de la trouver, il est probable que les aventuriers rendent visite à la moitié des tailleurs de la ville ! Le propriétaire, Amezh, est un Persan dont le travail jouit d'une popularité croissante auprès de la noblesse madreilène, qui commence à s'intéresser à ses travaux. Il fait venir les soieries et les teintures d'Orient, à grands frais. Sa boutique s'agrandit, et il vient de prendre deux

nouveaux apprentis pour faire face à la surcharge de travail.

● **Amez.** Il reconnaît le dessin du manteau des assassins : c'est bien son œuvre, typiquement orientale dans la coupe. Il se rappelle des trois individus qui sont venus dans sa boutique il y a trois semaines pour commander leurs manteaux à capuchon, car ils ont depuis repassé une nouvelle commande, honorée la veille (« pas de chance, à un jour près, vous les attrapiez peut-être »). Il confirme que l'un d'eux était une femme « pas très jolie, mais très sensuelle ». Amezh n'a aucun indice sur leur identité (ils ont payé en liquide alors que la plupart des bourgeois préférèrent user de lettres de crédit). Leur dernière commande, trois tenues de soirée « orientales », laisse à penser qu'ils comptent se rendre au bal masqué qui va se dérouler dans quelques jours au palais de l'ambassadeur syrien. En effet, plusieurs personnalités lui ont demandé des costumes assez similaires pour cette occasion. « Vous voulez que je vous en confectionne ? Ce sera 55 souverains d'argent pièce pour ce modèle très dépouillé. Celui-ci vaut dans les 650 souverains, mais regardez comme il est magnifique... »

● **Les apprentis d'Amez.** L'un d'eux a remarqué que la femme avait un tatouage à la base du cou, ressemblant à un corbeau prenant son envol, mais il ne l'avoue qu'avec réticence, car il n'est pas « payé pour relater les clientes ». Amezh ne se rappelle pas avec précision de tous les costumes qu'il a taillé et cousu pour la soirée de l'ambassadeur, mais les apprentis ont meilleure mémoire. Si les aventuriers leur demandent la description des trois costumes qui les intéressent, ils bénéficieront d'un bonus de +25% à leurs jets en Chercher pour repérer les assassins lors de la soirée.

La soirée de l'ambassadeur

Normalement, l'enquête des aventuriers doit les conduire à la soirée costumée de l'ambassadeur de Syria. Ils peuvent craindre un nouvel assassinat à cette occasion, sachant que plusieurs personnalités madreilènes du Sincère Repentir,

dont Alessandro, l'evêque de Madreid, y assisteront. Cette fête ne sera-t-elle pas l'occasion, pour les assassins, de frapper un plus grand coup encore ?

Pour s'y faire inviter, plusieurs approches peuvent être envisagées, toutes ont leur chance de fonctionner. Tout d'abord, les aventuriers peuvent faire part des résultats de leur enquête au diacre qui les a enrôlés. Celui-ci négocie avec sa hiérarchie les cartons d'invitation nécessaires. Il n'est pas impossible, dans cette optique, que la protection rapprochée de l'evêque Alessandro leur soit confiée. Si les aventuriers sont paranoïaques et ne désirent révéler leurs soupçons à personne, de peur que des traîtres n'avertissent les commanditaires des assassinats, ils peuvent sans trop de mal apprendre le nom du fonctionnaire syrien qui contrôlera les cartons d'invitation : Kasser. Contacté au préalable et les poches garnies d'un intéressant pot-de-vin, assorti d'une argumentation en béton (« cette soirée sera l'occasion unique d'approcher la comtesse Isobel qui détient 57,6% des parts de la compagnie des tisserands ; imaginez les bénéfices que votre concours permettrait si nous pouvions lui soumettre notre projet ! »), le fonctionnaire les fera entrer sans autre formalité. Au contraire, le baratiner à l'entrée de l'ambassade sera inefficace. L'homme est habitué à refouler les raseurs, pique-assiettes et autres indésirables qui cherchent inévitablement à s'immiscer dans ce genre de soirée. Il ne prendra même pas au sérieux les avertissements concernant un éventuel assassinat.

D'autres possibilités existent : subtiliser un carton d'invitation à l'un des nombreux notables qui font la queue pour entrer dans l'ambassade, se mêler aux domestiques qui approvisionnent le buffet ou passer par les toits. Dans tous les cas, une fois à l'intérieur, un costume est de rigueur si les aventuriers ne veulent pas se faire remarquer. Amezh doit bien avoir quelques modèles bon marché qu'il a oubliés de leur présenter...

L'ambassade de Syria côtoie les ambassades de Granbretagne, d'Italya, de Gascoigne et de Grekie. Il s'agit d'un petit palais dont la façade majestueuse donne sur la rue. Une grande porte cochée

re ouvre sur une cour parsemée de gravillons blancs, cernée par les dépendances, les écuries et les ailes multiples de l'ambassade. En levant les yeux, on remarque l'un des nombreux petits dirigeables de plaisance propres aux dignitaires spanyars, cadeau du roi Philippe III le Bon, flottant au-dessus du bâtiment. La porte cochère est défendue par un poste de garde et douze soldats syriens, qui filtrent les entrées à l'aide de Kasser. Celui-ci consulte les cartons d'invitation et les compare à la longue liste qui ne le quitte jamais.

Une fois à l'intérieur, la fête bat rapidement son plein, et il est quasiment impossible de reconnaître qui que ce soit. Les aventuriers peuvent toutefois remarquer des Granbretons issus des ordres du Loup, du Serpent, du Renard et du Vison, qui attirent l'attention de tous et volent la vedette à l'ambassadeur syrien, le cheik Noumes. Il est certain que nombre d'accords seront passés ce soir. Un orchestre syrien joue une agréable musique orientale, les petits fours sont succulents mais très épicés, il n'y a pas moyen de trouver une seule place assise et tout le monde se frotte à ses voisins en discutant assez fort pour couvrir le bruit ambiant. Dans ces circonstances, une dague effilée peut s'insinuer entre deux côtes sans que l'alerte soit immédiatement donnée... Entre la chaleur et les lourds costumes, de nombreuses dames se pâment, et plus d'un vieillard est emmené dans une salle à l'écart. Il y a donc énormément de circulation, et repérer les assassins dans la cohue est une tâche démoralisante, voire impossible. Pour accentuer la frustration des aventuriers et leur mettre un peu plus de pression, organisez une petite bousculade : une sensuelle jeune femme au visage masqué par un loup bouscule l'un des aventuriers et s'esquive en s'excusant. Lorsque l'aventurier réalise que son cou dénudé présente le dessin d'un corbeau noir prenant son envol, il est trop tard pour la rattraper, elle a disparu dans la foule.

Passage à l'acte

Dès ce moment, les aventuriers devraient être sur les dents. Il y a énormément de monde, mais en réussissant un jet de Chercher, ils remarquent deux invités qui se dirigent vers le majestueux escalier qui mène à l'étage de l'ambassade. Ils tiennent un court conciliabule avec le garde de faction devant l'escalier. Quelque chose (une bourse ?) change de mains, et les deux invités dispa-

raissent. Si les aventuriers abordent le garde, celui-ci les envoie paître poliment, mais avec fermeté : rien de ce qui se passe ailleurs que dans la salle de réception ne les regarde. Un jet de Charisme pour l'impressionner, puis un jet de Baratin pour le faire parler, permettent d'apprendre que malgré la soirée, les affaires internationales continuent : les deux individus sont soi-disant des « notables spanyars qui ont rendez-vous avec le secrétaire de l'ambassadeur pour fixer les modalités d'un important contrat ».

Plus tard dans la soirée, la grande porte-fenêtre de la salle de réception s'ouvre et les invités se dispersent dans un somptueux jardin, avec un étang, une petite piste de danse et une rotonde abritant l'orchestre. La soirée devient soudainement beaucoup plus conviviale. Des couples se forment sur la piste de danse ainsi que dans le labyrinthe des jardins, tandis que de riches marchands négocient fermement tout en goûtant à la douceur exquise du soir.

Le vol du dirigeable

Des serviteurs terminent de préparer l'envol du dirigeable (et chargent notamment les sacs contenant les cendres mortelles) lorsque le cheik Noumes annonce qu'il offre une balade aérienne et nocturne à ses invités. Son allocution se transforme en un long discours ampoulé au cours duquel il évoque des problèmes politiques et commerciaux dans les comptoirs spanyars du Proche-Orient. Les invités écoutent patiemment en acquiesçant ou en marquant sporadiquement leur désapprobation, au gré de leurs intérêts.

On entend soudain le bruit d'une attaque qui se libère brutalement, et le dirigeable entame sa lente ascension dans le ciel, sous le regard médusé du cheik : « Attendez, personne n'a encore embarqué ! » La cabine de pilotage s'illumine pour révéler aux aventuriers les silhouettes des deux individus qui s'étaient esquivés pendant la soirée. Hurlant, le pilote passe par-dessus bord, fait une chute de plusieurs mètres et s'écrase dans l'étang. C'est la consternation et la confusion. Les invités s'éparpillent en poussant des cris, tandis que la garde est appelée. Lorsqu'elle arrive enfin, c'est pour lâcher une grêle de flèches sur le dirigeable, visant la nacelle, qui est touchée à plusieurs reprises.

Des aventuriers courageux peuvent se jeter sur l'un des quatre filins d'amarrage, qui pendent toujours du dirigeable, pour essayer de l'escalader jusqu'à la nacelle de pilotage. Cette manœuvre nécessite un jet de Dextérité pour attraper le filin, puis un jet d'Escalade, le dirigeable étant en mouvement. Un échec implique que l'aventurier accroché au filin vient de heurter la façade de l'ambassade. Il chute (pour 3d6 points de dégâts) s'il manque un jet sur la Table de Résistance opposant sa FOR à sa propre TAI.

La femme au corbeau frappe !

Profitant de la confusion, le troisième assassin, la jeune femme, s'approche de l'evék de Madreid, isolé, et le poignarde sauvagement, considérant cet acte comme un bonus inattendu. Personne ne comprend ni ne réagit à ce qui se passe, à part

les aventuriers qui sont restés au sol et qui peuvent donner la chasse à la meurtrière. S'ils réagissent immédiatement, la femme au corbeau prend la fuite. Sinon, elle donne le coup de grâce à l'evék qui meurt, avant de s'enfuir en direction de la salle de réception.

Faire échec aux conspirateurs

La femme au corbeau ne se laisse pas acculer. Elle fuit au travers de la salle de réception, jusque dans la rue, où elle essaye de semer ses poursuivants. Si elle est rattrapée, un jet de Lutte permet de la désarmer et un autre de l'immobiliser définitivement. Son témoignage pourrait être important par la suite si les aventuriers veulent comprendre les dessous de l'histoire.

Pour les aventuriers qui se sont embarqués dans les airs, la situation est plus délicate. Après avoir pris pied dans la nacelle, il faut pénétrer la cabine de pilotage et défaire les deux assassins qui ne se rendront en aucun cas : ils défendent les sacs remplis des cendres mortelles qu'ils avaient prévu de déverser sur la ville.

Dans tous les cas, les tirs des gardes ont endommagé le système de navigation. Après avoir bénéficié de courants ascendants, le dirigeable pique du nez en direction du Taj où il s'abîmera dans 2d10 rounds. Le combat pourra se terminer dans les eaux du fleuve, tandis que les assassins verront avec désespoir les sacs emportés par le courant.

Conclusion

Si l'evék Alessandro s'en tire vivant, les aventuriers sont récompensés par l'Église du Sincère Repentir qui leur accorde la prime prévue, ainsi que la totale absolution de leurs écarts de conduite. Si la femme au corbeau est capturée vivante, elle est confiée aux soins des inquisiteurs qui la soumettent à la question avant de la faire exécuter. Les aventuriers auront sans doute le temps de l'interroger avant l'intervention de l'Église, apprenant ainsi la vérité sur les Frères de la Rédemption. La secte sera déclarée hors-la-loi tant par les autorités impériales que religieuses. Toutefois, il s'avérera impossible d'en capturer les membres, à l'exception de quelques boucs émissaires abandonnés intelligemment par les dirigeants du culte pour leur permettre de se faire oublier.

Épilogue

Loin dans le désert, un groupe d'explorateurs spanyars met à jour d'anciennes ruines, après plusieurs mois de recherches infructueuses. Sans hésiter, le contremaître s'enfonce dans ses profondeurs obscures. Il en ressort plus d'une heure plus tard, un étrange sourire vissé sur son visage. L'échec madreilène n'était qu'un épisode malheureux dans l'histoire du culte. Un avenir radieux, ponctué de purifications et de rédemption, s'ouvre maintenant à lui...

Olivier Saraja

< <http://www.multimania.com/saraja> >

illustration : Stéphane Levallois

LES PNJ

Pour Hawkmoon

Les assassins

FOR 14 INT 15
CON 13 POU 13
TAI 14 DEX 17
APP 13 PV 14

Modificateur aux dégâts : +1d4.

Armes : Poignard 90 %, 2d4 + 2 ;

deux autres au choix à 80 % et 60 %.

Compétences : Chercher 70 %,
Crocheter 60 %, Déplacement silencieux
80 %, Esquive 80 %, Sagacité 60 %, Se Cacher 80 %.

Haut et court

Ce scénario s'adresse à des joueurs et un meneur de jeu habitués aux dangers du Weird West. Aucun niveau d'expérience particulier n'est requis pour les personnages, l'aventure reposant essentiellement sur l'enquête et la réflexion. Sans être réellement indispensable, l'extension « Smith & Robards » peut se révéler utile.



À quoi sert un arbre ?

Cette aventure se déroule dans un petit village perdu parmi des collines boisées. Il est loin de tout (comptez quatre à cinq jours de cheval pour atteindre l'agglomération la plus proche). Décor et emplacement sont les seuls éléments importants pour la suite, le reste étant entièrement adaptable aux besoins de votre campagne. Votre gang parcourt une fois de plus les routes de l'Ouest sauvage, voyageant pour l'une des multiples raisons qui font le charme de la vie d'aventurier : escorte, fuite, poursuite, voyage d'agrément (on ne sait jamais), etc.

De bon matin, les personnages suivent un petit chemin serpentant à travers les bois. Il doit les mener à leur prochaine étape, le village de Stenwood. Soudain, ils tombent sur un spectacle (relativement) inhabituel : ballottant mollement au bout de sa corde, un pendu orne le bord de la route. Étrange manière d'accueillir les gens, pourrait-on conclure hâtivement, mais il y a mieux. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que le corps porte un insigne de shérif adjoint brillant à sa chemise. Il n'est pas bien difficile de le décrocher, et sa fouille renforce le caractère étrange de ce pendu : il a encore sur lui armes, argent et effets personnels, rien ne semble avoir été volé. Un examen médical rapide révèle que l'homme est mort la nuit précédente. La pendaison est certainement l'unique cause de sa mort (nuque brisée, pas d'autres traces de plaies, aucun signe de maladie).

Le village de Stenwood n'étant plus qu'à une heure de cheval, les personnages-joueurs devraient, en toute logique, décider d'y apporter le corps, celui-ci étant assez peu encombrant (s'ils ont décidé de ne pas être logiques, le scénario prévoit des étapes de rattrapage). Si les personnages font partie de la catégorie des « je ressuscite les morts quand je veux » (c'est le cas de certains chamans), je rappelle à tout hasard que lorsqu'une pendaison est bien faite (ce qui est le cas), la nuque est brisée, ce qui rend le corps inutilisable pour la plupart des esprits, y compris l'occupant d'origine.

Et pour quelques morts de plus

Lorsque le gang ramène le cadavre en ville, un attroupement d'une dizaine de villageois se forme rapidement. Leurs discussions confirment aux personnages qu'il s'agit bien de l'adjoint, et qu'il n'est pas le seul à être mort ainsi ces derniers temps. Au bout de quelques minutes, le shérif se joint au petit groupe, accompagné du croquemort (qui est charpentier en temps normal). Le laissant s'occuper du cadavre, le shérif se dirige rapidement vers les personnages afin d'obtenir des informations sur leur identité et la manière dont ils ont découvert le pendu. Après les avoir pressés de questions, il fait une pause, puis se présente sous le nom de William McFurns. C'est un homme d'une quarantaine d'années, encore costaud mais qui commence à s'empâter. Il est roux aux yeux bleus et possède une moustache

du plus bel effet ; les traits de son visage semblent tirés par le stress et la fatigue.

Tout gang digne de ce nom devrait céder à sa curiosité naturelle et poser à son tour des questions au représentant de la loi. Si ce n'est pas le cas, le shérif leur demande directement de l'aide, contre récompense bien entendu. La situation est en effet complexe. C'est la quatrième personne morte de cette manière depuis dix jours. De plus, on compte trois disparus. William n'a pas la moindre idée de ce qui a pu arriver à ces derniers. Pour couronner le tout, certains villageois affirment avoir vu un fantôme rôder ces dernières nuits. Au ton de sa voix, les PJ peuvent déduire que le shérif ne croit pas vraiment au surnaturel (ce qui, pour mémoire, est le cas de pas mal de monde dans le Weird West). L'adjoint était parti avec trois hommes pour tenter de trouver les meurtriers ou, à défaut, le fantôme. Visiblement, il y est parvenu... et ça ne lui a pas porté bonheur. Si les personnages commencent à évoquer des causes surnaturelles à tous ces événements, William sourit avec ironie. Sauf s'il est confronté directement à la magie, jamais il ne considérera les thèses extraordinaires comme sérieuses. Durant l'enquête, n'hésitez pas à l'utiliser pour renforcer la conviction du groupe quant à l'existence d'un monstre en appuyant sur son scepticisme (généralement, les joueurs adorent se braquer contre les PNJ de ce genre).

Au cas où les personnages n'auraient pas ramené le corps, ils seront abordés par le shérif à l'entrée du village. Il leur demande s'ils n'ont pas vu son

adjoint. Si les PJ prétendent qu'ils n'ont rien vu, un villageois arrive avec le cadavre (ou dira avoir vu les personnages l'enterrer, s'ils ont poussé le vice jusque-là).

Un bon coup de fouet

Ce qui se cache derrière cette histoire ? Rien de paranormal, juste l'exploitation illégale d'une mine. Il y a une dizaine d'années, un chercheur d'or abandonna son exploitation au nord de la ville, celle-ci ne produisant pas le minerai attendu. La mine resta désaffectée jusqu'à l'année dernière, lorsque Pete Gerelli, un savant fou, y découvrit par hasard un filon de roche fantôme. Soucieux de ne pas provoquer une ruée qui lui serait préjudiciable, et de ne pas payer le prix d'une concession, il décida de cacher son exploitation. Il perça donc une entrée quelques kilomètres plus loin, au débouché d'une rivière souterraine qui passe également par la mine. Il captura ensuite, avec l'aide de deux complices, quelques voyageurs qu'il réduisit en esclavage. Les prisonniers exploitent le minerai qui est transporté par barque grâce à la rivière souterraine, au bout de laquelle attend un attelage prêt à rapatrier la roche fantôme sur la grande ville la plus proche. Pete en garde de grandes quantités pour son usage personnel.

Récemment, son petit manège a été découvert par un chasseur. Les complices du savant s'en emparèrent et le pendirent « pour l'exemple ». C'est de là que vint l'idée de Pete de créer une fausse histoire de fantôme, pour éloigner définitivement les curieux. Il envoya un complice rôder autour du village, déguisé en fantôme grâce à une peinture phosphorescente de son invention. Pour bien appuyer son histoire, il captura deux autres villageois et les pendit de la même manière. En enquêtant sur ces morts, l'adjoint et son équipe se sont aventurés dans la mine en passant par l'entrée originelle. Celle-ci est piégée. Un gaz soporifique se diffusa rapidement dans les couloirs et endormit les quatre hommes. L'adjoint fut pendu, ses trois hommes sont actuellement utilisés comme esclaves dans la mine.

Reste un élément qui n'a rien à voir, mais qui fera une bonne fausse piste. Il y a un mois, Charlie Horton, un criminel notoire, accomplit un forfait de trop qui entraîna son arrestation par McFurns. La sentence prononcée fut la mort par pendaison. Or, il se trouve que le corps de ce pendu ne repose plus en entier dans sa tombe. En effet, Henry Endelton, un homme du village, a prélevé sa tête afin de fabriquer un monstre digne de celui imaginé par Mary Shelley (pour ceux qui ne le sauraient pas, c'est l'auteur de *Frankenstein*). Endelton ne possède toutefois aucune connaissance de l'occulte et ses travaux sont le produit de la folie. Ils ne risquent pas d'aboutir. Endelton a perdu la raison récemment, lorsqu'il a découvert le premier pendu. Il y a de quoi, c'était son frère. Il a donc commencé ses travaux après la première apparition du fantôme. C'est un détail important, car cela signifie qu'il ne peut pas être responsable de ce qui arrive à son village.

Ragots

La manière dont les événements vont se dérouler dépend entièrement de l'enquête de votre gang.

Voici donc une présentation du village et de ses principaux habitants, qui ne manqueront pas d'intervenir durant l'enquête. Pendant toute la durée de celle-ci, le shérif garde un œil sur le gang et vient le rappeler à l'ordre s'il outrepassse ses droits. À Stenwood vivent un peu plus d'une soixantaine d'habitants, ce qui en fait un lieu dont on a vite fait le tour. Le village ne possède pas beaucoup de commerces. Hormis le traditionnel saloon, offrant également quatre chambres doubles, on trouve une épicerie, un maréchal-ferrant endossant le rôle de vétérinaire et de médecin en cas d'urgence (un médecin un peu plus sérieux passe pour consultation tous les mois), ainsi qu'un charpentier servant de croque-mort lorsque c'est nécessaire. Les seuls autres bâtiments importants sont un petit temple protestant et le bureau du shérif. Si l'un des personnages est hors-la-loi, et ce quelle soit le niveau de son désavantage, il ne trouvera pas d'affichette à son effigie. Trop content de trouver des gens prêts à l'aider, le shérif les a fait disparaître, mais il reste sur ses gardes. Si les personnages sont très recherchés, il ne se sent pas de taille à les arrêter et fait disparaître les mises à prix, pour garder un profil bas.

La grande majorité des habitants de Stenwood sont fermiers, chasseurs ou bûcherons. Les femmes s'occupent le plus souvent de la maison. La seule liaison régulière avec l'extérieur est un diligence qui passe tous les quinze jours et amène le courrier.

La plupart des villageois restent méfiants à l'égard des étrangers. Non seulement ils n'ont pas trop l'habitude d'en voir, mais il est encore plus rare que ceux-ci mettent leur nez dans leurs affaires. Toutefois, il est toujours agréable de plonger ses ennemis dans l'embarras. Les personnages-joueurs croulent rapidement sous les ragots et les commérages, allant du stupide au malveillant en passant par le très plausible. Avec un peu de patience, il est possible de dégager les informations suivantes d'un monceau de rumeurs mesquines.

- L'identité des trois prédécesseurs de l'adjoint dans le rôle de pendu : Mike Endelton, un chasseur, dont le corps a été découvert par son frère Henry ; Ruppert Johnson, un paysan découvert par un chasseur du village ; et Chester Iolo, un autre paysan, retrouvé accroché à son arbre par le shérif. Tous les cadavres ont été trouvés au petit matin et non, ils n'ont pas été pendus au même arbre.

- Les trois hommes avaient pour seul point commun de rentrer chez eux à la tombée de la nuit et faire le trajet seuls. De plus amples renseignements sur eux peuvent être obtenus auprès de leurs familles respectives, mais il sera difficile de prolonger les conversations avec des gens qui fondent en larmes à chaque évocation un peu trop précise. À une exception près, il n'y a rien de particulier à apprendre (même si des voisins malveillants se font une joie de salir la mémoire des morts avec des anecdotes aussi scandaleuses que fausses).

- L'exception en question se nomme Henry Endelton, et c'est le frère du premier mort. Il a vingt-cinq ans, plutôt grand. Ses cheveux noirs sont

légèrement ébouriffés et il n'a pas dû se raser depuis une semaine. L'odeur de sueur qui émane de lui permet de deviner que c'est aussi la durée qui le sépare de sa dernière toilette. Il a découvert le corps le lendemain de sa disparition, alors qu'il cherchait son frère dans la forêt. Il est, comme tout les autres proches des morts, très affecté, mais il s'agit plus de nervosité que de réelle tristesse, malgré tous les efforts qu'il déploie pour la simuler (jets de Bluff répétés). Un examen approfondi, que les PJ pourront difficilement se permettre s'ils n'ont pas d'autres soupçons, révèle qu'Henry est devenu complètement fou. Il craint par-dessus tout le fantôme et se croit maudit. Si on lui demande les raisons de cette malédiction, il bafouille des histoires fumeuses de « sort jeté sur sa famille » et ajoute qu'après son frère, c'est lui qu'on viendra pendre. La vraie raison de sa peur est, vous l'avez lu plus haut, bien différente, mais nous y reviendrons un peu plus tard.

- Un homme a été pendu il y a un mois, c'était un étranger qui avait tenté de voler le cheval du shérif (en fait il a pris le premier qui passait, mais il y a des jours où la chance est contre soi). Le shérif ne fait aucune difficulté pour confirmer cet événement et pour préciser l'identité du pendu.

- Si l'un des personnages a l'idée de jeter un œil au cimetière, il découvre que la terre de quelques tombes semble avoir été fraîchement retournée. Parmi celle-ci se trouve la tombe de Charlie Horton. Avec l'accord du shérif et en présence du pasteur, on procède aux exhumations si le gang en fait la demande. Il est clair que les cercueils ont été décloqués, mais les corps reposent toujours à l'intérieur. Néanmoins, ils ont été mutilés, amputés d'une main, d'un bras, d'une jambe ou même du torse ! Le cadavre de Charlie Horton n'a plus de tête. Il est toutefois possible de l'identifier formellement, car sa peau est toujours recouverte des nombreux tatouages qu'il arboyait fièrement de son vivant.

Une profanation, ça n'a rien de bon (1)

La nouvelle de la découverte des cadavres mutilés se répand à toute allure, et une paranoïa aiguë s'empare du village. Chacun soupçonne son voisin d'être le profanateur responsable de la malédiction du fantôme. Et bientôt pour tous (excepté le shérif qui rationalise le tout une fois de plus), il n'existe plus qu'une seule certitude : la disparition du fantôme et la fin de la série de pendus passe par la mort du profanateur. Bref, il y a du lynchage dans l'air... Fort heureusement pour le gang, les personnages sont au-dessus de tout soupçon, car ils sont arrivés largement après le début des meurtres (s'ils ont été particulièrement odieux avec les habitants de Stenwood, ils sont tout de même regardés de travers).

Il est tout à fait envisageable de fouiller toutes les maisons, car il n'y en a pas plus d'une quinzaine dans le village, mais les personnages devraient déjà avoir leur idée sur le responsable. Démas-

quer Henry est d'autant plus facile que son état d'énervement s'aggrave de jour en jour. Il n' imagine même pas de fuir et se contente de protester faiblement si les personnages fouillent sa maison. Un jet en Chercher (difficulté 7) permet de mettre à jour une cave qui contient tout le matériel d'Henry, c'est-à-dire pas grand-chose. Quelques lanternes permettent d'éclairer une table en fer sur laquelle reposent plusieurs morceaux de cadavres vaguement assemblés dans une tentative pitoyable de recréer un homme. Dans un coin, on peut distinguer la pelle et la scie qui ont servi lors des prélèvements sur les morts. Il y a aussi quelques fioles contenant une curieuse substance gélifiée qui enduit également les nombreuses sutures du «monstre». Une analyse rapide permet de réaliser qu'il s'agit de confiture de prune. Enfin, un livre décoré d'inscriptions bizarres se trouve sur un lutrin un peu à l'écart. Il est intitulé *Traité de nécromancie*, et n'importe quelle personne avec quelques connaissances en occulte (difficulté 3) reconnaît l'œuvre d'un charlatan. Si tous les personnages sont ignorants des choses de l'occulte, une lecture rapide permet de s'en convaincre. D'énormes incohérences parcourent le texte, notamment sur l'âme de la chose créée qui est tantôt un démon, tantôt une créature bénéfique. Les notes prises en marge permettent de comprendre l'intention d'Henry : ramener son frère à la vie en lui offrant un nouveau corps.

Si les joueurs suivent un peu l'histoire, ils devraient se rendre compte qu'il y a un petit problème : comment le fantôme peut-il vouloir se venger d'événements qui n'avaient pas encore eu lieu lors de sa première apparition ? Car la première profanation est postérieure au premier mort causé par le fantôme. Voilà de quoi relancer les personnages sur la surveillance du fantôme ! En attendant, à moins que les joueurs ne s'y opposent, Henry sera lynché par la foule au moins pour la profanation des tombe. Et un pendu du plus, un ! Même en cas de procès, c'est de toute manière le sort qui l'attend, le droit de l'Ouest ne faisant pas vraiment cas des circonstances atténuantes.

Strangers in the night

Il est plus que probable que dès le début, les PJ cherchent à trouver le fantôme. C'est le seul moment du scénario où il vous faudra être quelque peu arbitraire. Le fantôme rôde une nuit sur deux à une distance du village qui oscille entre cinq cents et huit cents mètres. La visibilité réduite due au bois lui permet de renforcer le caractère étrange de ses apparitions (et d'ajouter des malus au tir pour le toucher). Lorsqu'ils le verront, les personnages risquent d'aborder les choses de manière violente. Au premier signe d'agressivité, le «fantôme» disparaît dans une lumière aveuglante (une variante liquide du flash au magnésium), en hurlant un sinistre «vengeance !» Il est suffisamment bien protégé pour résister aux premiers coups de feu (son déguisement possède un niveau d'armure de 4). Si besoin est, trichez pour qu'il survive à la première rencontre. Les joueurs doivent avoir l'impression que le meilleur moyen de se débarrasser du fantôme passe par l'enquête détaillée plus haut.

Une fois l'investigation menée à son terme, la vie du fantôme est moins importante, et si le gang l'abat, tant pis pour le bandit ! Car, je vous le rappelle, c'est juste un complice de Pete et pas du tout un être surnaturel. S'il finit par mourir (il ne se rend pas et combat jusqu'à la mort s'il se retrouve acculé), les personnages peuvent s'apercevoir du caractère bien normal de l'individu. Cela ne manque pas de susciter de nouvelles interrogations, que se pose également le shérif. Au passage, l'air de rien, il fait remarquer que tout cela n'est pas surnaturel.

Deux possibilités se profilent : soit le fantôme est vivant et les personnages tentent de le pister, soit il est mort et le shérif organise des battues pour trouver de probables complices (et le but de cette sinistre mascarade).

Si les PJ veulent suivre le fantôme, il leur faudra se livrer à une filature à vue, car il emprunte des voies suffisamment fréquentées pour rendre le pistage au sol impossible. Le suivre n'est quand

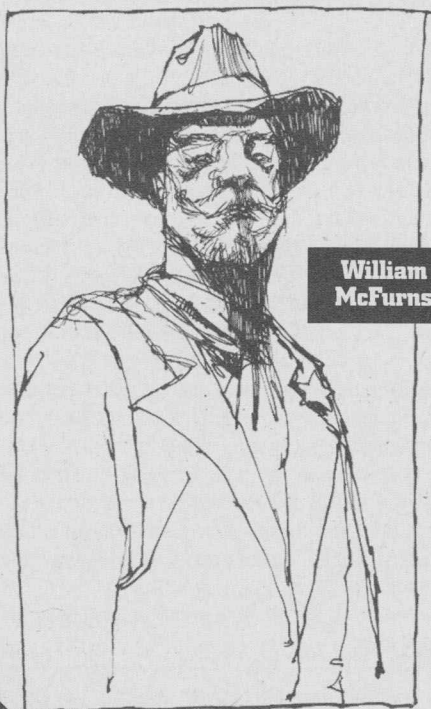
même pas sorcier, vu la couche de peinture phosphorescente dont il est recouvert. Toutefois, au bout de deux kilomètres, il disparaît entre les arbres. En cherchant bien, les PJ finissent par trouver l'entrée d'une mine désaffectée à quelques centaines de mètres de la route. Au besoin, vous pouvez toujours pimenter la poursuite par un face-à-face avec un ours de mauvais poil.

En cas de battue organisée par le shérif, on constate la disparition d'un petit groupe qui cherchait aux environs de la mine. Aussitôt au courant, William prévient les personnages et leur propose de s'y rendre immédiatement afin de régler définitivement le problème

Vous avez mauvaise mine (blague facile)

Voici donc nos héros à l'entrée d'une mine désaffectée. S'enfonçant dans les profondeurs d'une colline rocheuse, elle possède la traditionnelle entrée stabilisée par des boisages. Cette ouverture est barrée par une dizaine de planches et un antédiluvien panneau «Danger d'effondrement». En y regardant de plus près, les clous sont beaucoup plus récents et, d'un côté, dissimulés en partie par la pierre, se trouvent des charnières. Les planches se tirent comme une porte, laissant place à un couloir étroit et obscur suintant d'humidité. Les rails sont depuis longtemps inutilisables et, à part cette curieuse porte d'entrée, rien ne permet de supposer que la mine est habitée. On peut progresser à deux de front dans ces galeries où, malgré quelques embranchements, il est difficile de se perdre.

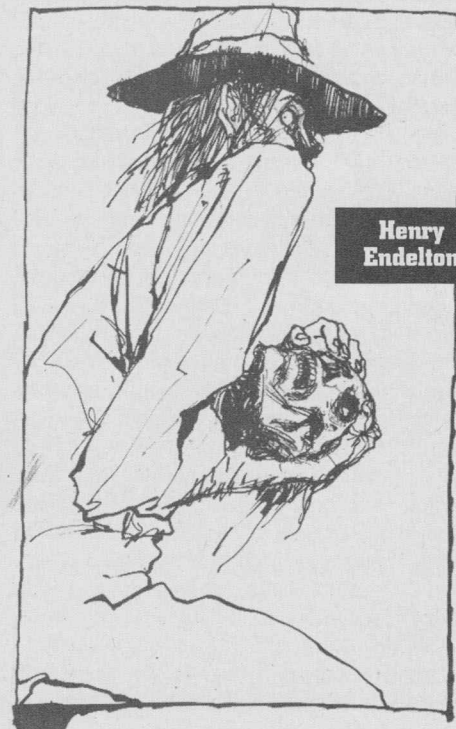
Le piège ne réside pas là, puisqu'à mesure de leur avancée, un gaz soporifique se diffuse dans les galeries. Faites des jets de Vigueur pour les personnages derrière votre écran afin qu'ils ne se doutent de rien, au moins au début. Les jets ont lieu toutes les minutes et leur difficulté augmente de 2 à chaque fois (de 3 à 11 au maximum). À chaque échec, le personnage perd 2d6 points de



William
McFurns



Pete
Gerelli



Henry
Endelton

souffle. À partir d'une difficulté de 11, même une réussite fait perdre 1 point de souffle. Lorsqu'un membre du gang a perdu plus de la moitié de son souffle, annoncez-lui qu'il commence à avoir mal au crâne et qu'il ne se sent pas bien, à 0 il s'endort instantanément et ne se réveillera pas tant qu'il ne sera pas à l'air libre. Si l'un des jets de Vigueur est un échec critique, le personnage tombe immédiatement inconscient. Le gang devrait se rendre compte du piège avant d'être entièrement hors de combat. Si ce n'est pas le cas, reportez-

LES PNJ

Pour *Deadlands*

William McFurns

Utilisez l'archétype du shérif dans *The Quick & The Dead*.

Henry Endelton

Physique 4d6, Rapidité 2d10.

Mental 3d4, Charisme 3d8.

Esquive 3d6, Bagarre 4d6, Bluff 2d8, Tripes 2d4.

Équipement : Bric-à-brac d'occultisme de pacotille.

Handicaps : Fou (5), Terreurs nocturnes.

Le faux fantôme

Physique 3d8.

Mental 3d6.

Se cacher 4d8, Esquive 1d8, Tirer (pistolet) 1d8, Jeter (fiole) 2d8, Tripes 3d6, Scruter 2d6.

Équipement : Colt Peacemaker, des vêtements blindés (niveau d'armure 4) phosphorescents, deux fioles explosives, une fiole éblouissante, un masque à gaz rudimentaire pour se protéger dans la mine.

Handicaps : Loyal (envers ses compagnons), Hors-la-loi (2).

Le gardien

Physique 3d10.

Mental 2d6.

Tirer (fusil) 4d10, Esquive 3d10, Combat (couteau) 3d10, Scruter 3d6, Tripes 5d6.

Équipement : Winchester 73, couteau, une fiole de gaz lacrymogène.

Handicaps : Loyal (envers ses compagnons), Hors-la-loi (2).

Pete Gerelli, scientifique plus que fou

Physique 3d6, Rapidité 2d8.

Mental 2d10, Connaissance 3d12.

Esquive 4d6, Lancer (fiole) 4d6, Combat (couteau) 3d6, Scruter 2d10, Science (chimie) 5d12, Bricolage 3d12, Médecine 2d12, Tripes 4d10.

Équipement : Cinq fioles explosives, une fiole lacrymogène, une fiole de gaz soporifique, plus cinq autres fioles de produits divers, couteau, masque de protection contre les gaz.

Handicaps : Moche comme un pou, Méchant comme une teigne.

vous à l'encadré *Esclaves!* Les moyens d'éviter d'être intoxiqué sont multiples : se mettre des chiffons sur le nez, ramper (le gaz est plus léger que l'air et a tendance à remonter), faire provision d'air par un moyen quelconque ; l'imagination des joueurs leur permettra certainement de trouver une solution.

L'exploration des tunnels dure une bonne demi-heure, au bout de laquelle les PJ distinguent le bruit de coups de pioche provenant d'une salle un peu à l'écart. En progressant davantage, le groupe arrive à un petit promontoire d'où ils peuvent observer un triste spectacle : sept hommes enchaînés travaillent à l'extraction de pépites de roche fantôme. Ils ont les traits tirés par une extrême fatigue, et sont visiblement sous-alimentés. Dans un coin, quatre autres personnes tentent de dormir malgré le bruit de leurs camarades. Ils sont surveillés par un grand gaillard musclé, la crinière blonde, armé d'une Winchester qu'il semble savoir utiliser. S'agitant autour des captifs, un petit homme les fouette en ricanant. Il a le teint pâle, les yeux et cheveux noirs, un rictus de cruauté figé sur les lèvres. Il porte de nombreuses traces de brûlures sur le visage, résultats d'expérience ratées. Au bout de quelques minutes, il s'en va par une galerie creusée plus récemment, à peu près en face des personnages. Il se rend à son atelier installé dans un passage attenant. Son repaire se compose de deux tables de travail et d'une bibliothèque où s'entassent livres, éprouvettes, et autres flacons de liquides douteux (si les personnages ont l'occasion de faire des essais, tirez les effets au hasard dans les potions du catalogue de *Smith & Robards*). Un grand alambic est installé dans le fond, à côté du matériel d'alchimie. Les produits présents semblent hautement instables et cela tient du miracle que tout n'ait pas encore explosé.

En tout, il y a donc onze esclaves et les trois personnes responsables de cette situation : le gardien, le « fantôme » et le petit homme brun, qui n'est autre que Pete, le cerveau de l'histoire. Un combat est plus que probable. Le gardien et le fantôme combattent les personnages en face, mais Pete utilise les trucs les plus vils pour s'en sortir. Il n'hésite pas à prendre un esclave en otage (ni à l'abattre d'ailleurs) ; il s'enfuit dans les galeries, profitant de la topographie qu'il connaît bien pour balancer sur le gang quelques fioles explosives (4d8 de dégâts sur une aire d'effet de 3 mètres). Sans être mortel, ce combat final doit être vraiment éprouvant pour les nerfs, à cause de l'opiniâtreté et de la mesquinerie de Pete. S'il en a la possibilité, il fait brûler l'intégralité de son stock de roche fantôme (ce qui promet des siècles de fournaise). Au pire, il fait s'effondrer la mine, afin que personne ne puisse en profiter après lui. N'hésitez pas à en rajouter dans l'épique en faisant fuir les personnages alors que les galeries s'effondrent autour d'eux. Éventuellement, faites-les s'enfuir par la rivière souterraine grâce à laquelle ils découvrent la deuxième entrée. Si Pete sent que la partie est perdue, c'est le chemin qu'il utilisera pour fuir.

The End

Une fois nos trois méchants hors d'état de nuire, les personnages devraient être accueillis en héros

E esclaves!

Les joueurs n'ont pas réagi assez vite à l'entrée de la mine ? C'est dommage pour eux puisqu'une fois endormis, les personnages sont récupérés par Pete, toujours en quête de main-d'œuvre pour son exploitation. Il pend l'un de ses anciens esclaves (un de ceux qui accompagnaient l'adjoint) et met tout de suite les PJ au travail. Les conditions de vie dans la mine sont réellement inhumaines : chaleur, nourriture infecte, et gaz somnifère pour s'endormir. Il ne reste plus à nos héros qu'à monter une tentative d'évasion, ce qui ne sera pas très difficile vu le faible nombre de surveillants.

La plupart des autres prisonniers sont résignés mais, convenablement chauffés, ils participent à la tentative.

Bien sûr, on peut toujours imaginer un « mouton ».

Je suppose que vous savez gérer un scénario de ce type. Un conseil tout de même, il faut que les PJ en bavent un minimum pour leur apprendre à réfléchir.

Deadlands est un monde violent

et l'espérance de vie des personnages sans cerveau est également très courte.

à Stenwood. Si certains des méchants sont ramenés vivants, ils subiront la même mort que leurs victimes (la pendaison, en clair). Les PJ se feront payer la somme convenue, et chaleureusement féliciter par le shérif, qui leur rappelle au passage qu'il avait raison en prétendant qu'il n'y avait rien de surnaturel dans cette histoire. Si vous êtes d'humeur joyeuse, ajoutez un grand repas et toutes les festivités que peut se permettre le village. Si la mine est encore utilisable, le filon de roche fantôme s'épuise rapidement, mettant fin à toute ruée potentielle ou à une exploitation par le gang (à moins que vous n'en décidiez autrement). Si jamais Pete s'est enfui, vous disposez d'un ennemi prêt à réutiliser. Il a la rancune tenace et ne manquera aucune occasion de mettre des bâtons en travers du chemin des personnages, et si possible des bâtons qui font mal ! Pour les récompenses, vous pouvez donner entre 5 et 8 points d'expérience selon la qualité de l'interprétation des personnages et la façon dont a été conduite l'enquête. Ajoutez un petit bonus si le gang a évité le lynchage d'Henry, c'est toujours mieux de récompenser les bonnes actions (même s'il est pendu après son procès).

Matthieu Balay

(En l'honneur de Doug McDowell, il le mérite bien)

illustration : Stéphane Levallois

AD&D



Ce scénario situé dans les Royaumes Oubliés s'adresse à des joueurs moyennement expérimentés et connaissant bien le panthéon. Les suppléments « Aventures dans les Royaumes Oubliés »

Prologue

Il était une fois, en 589 CV, un mage elfe nommé Lindilei de Phenellorn. Grand philosophe et devin, il était érudit en poésie, littérature et astrologie. Parvenu à l'âge vénérable de 1125 ans, lassé de vivre, il se sentit décliner vers la fin, l'Exil qui termine la vie elfique. Effrayé de ce bond vers l'inconnu, il décida de plonger son esprit dans une transe, dérivant dans le plan astral afin de trouver de nouvelles passions et une autre existence spirituelle. Lors de son rituel de désincarnation, il quitta son corps en dénouant les liens qui le rattachaient à son âme. Malheureusement, l'énergie magique de ces liens se condensa dans le vide qui sépare le plan astral du nôtre, et se focalisa finalement sur un petit débris de cristal. Traversant l'espace, ce dernier retomba sur Toril en une étoile filante, il y a une cinquantaine d'années. Le réceptacle passa de mains en mains jusqu'à arriver à un trio de mages, qui comprirent la nature magique de l'objet. Des années de recherches permirent de comprendre que l'âme d'un mage elfe était liée à la pierre. De plus, le site du rituel agissait comme un aimant sur le cristal, ce qui permit de le localiser. Les mages apprirent, dans d'anciens livres et par des témoignages, que ce lieu était une tour abandonnée en pleine forêt,

la demeure d'un ancien grand mage elfe disparu sans laisser de traces... Persuadés de pouvoir aider un archimage à se tirer d'une « désincarnation accidentelle », ils décidèrent de le libérer, comptant sur sa gratitude... De plus, les elfes étant réputés pour ne pas avoir d'âme, ils seraient sûrement les premiers à percevoir un mystère légendaire. Vieux et prudents, ils décidèrent de confier les risques d'un voyage en pleine cour elfique à des hommes plus jeunes et plus agiles. C'est là qu'interviennent les personnages.

Mais tout n'est pas si simple. Ayant réussi son rituel de désincarnation, Lindilei pensait atteindre le plan astral et y chercher des sujets qui intéresseraient son esprit blasé. Mais en fait, sitôt arrivé sur le plan astral, tout auréolé d'énergie vitale, il devint le jouet des forces cosmiques. En un instant, il fut aspiré vers le plan négatif. Brisé et affaibli, il attira l'attention d'une entité noire et froide, qui dominait une portion du plan négatif. Cette entité, désespérément avide d'énergie vitale, se nourrit de l'elfe. Rusée et affamée des sensations apportées par son âme, l'entité décida de le « consommer » lentement. Lindilei de Phenellorn devint l'esclave d'un dawaï, une incarnation des cauchemars. Et si l'âme de Lindilei revient sur le plan matériel primaire, tout ce qui y est lié le suivra...

D de l'âme des elfes

Pour le commun des mortels, les elfes n'ont pas d'âme, ce qui les rend à la fois indépendants des dieux et immortels. En fait, certains érudits supposent que les elfes seraient destinés à se réincarner, ce qui rend leur âme différente. Les humains s'accordent à dire que les elfes auraient une certaine forme d'âme, mais « pas la même que vous et moi, mon bon monsieur ! ». Lindilei a fait subir à sa force vitale un traitement inédit, ce qui explique qu'une part se soit retrouvée dans le cristal.

L'invité des ombres



**expérimentés incarnant des personnages plutôt bons de niveau 6 à 8.
aura moins de difficulté à le faire jouer.
et éventuellement «Faith & Avatars» sont conseillés.**

Acte I

Rendez-vous à Valherse

Une mission de plus ...

Les personnages sont contactés par trois magiciens qui leur fixent par lettre un rendez-vous à Valherse, la capitale du Val qui porte ce nom. Ils doivent se rendre à *L'ancrage*, la seule auberge de cette ville rurale d'à peine 1100 habitants. Le trio peut avoir diverses raisons pour embaucher les PJ : réputation, rencontre passée leur ayant laissé un vif souvenir ou encore amis communs. Les mages ont surtout cherché des gens compétents. Si les personnages sont peu respectables, cela ne leur pose pas de problèmes moraux. La mission comporte un élément de danger, et ils n'hésitent pas à risquer la vie de PJ mauvais.

Si vous souhaitez inclure ce scénario dans une campagne où les PJ seraient sédentaires (campagne politique, marchande ou urbaine), faites-leur obtenir le cristal, sans autre indice que sa nature magique. Ils devront se substituer aux mages et effectuer eux-mêmes les études préliminaires, comprendre ce qu'il contient et découvrir l'emplacement de la tour.

Valherse

La bourgade de Valherse est une cité paysanne. Les gens y sont travailleurs, francs et chaleureux. Méfiants envers la magie comme tous les paysans, les gens du Val ne comptent pas de magiciens célèbres dans leurs rangs. La présence des trois mages en ville est connue, car ils sont assez repérables. Ils sont aimables, discrets et ne sortent jamais. Ils sont venus en carriole d'Ordulin et restent dans leurs chambres. Ils ont donné des instructions claires pour que l'aubergiste les prévienne si des aventuriers arrivaient en ville. Ils accueillent cordialement les personnages.

● **Gerzhûn de Haute-Corne** : Un vieillard de soixante-cinq hivers, chauve mais doté d'une superbe barbe blanche carrée, vêtu d'une robe de soie marron ornée de broderies jaunes au col et aux manches. Il n'est jamais armé et s'exprime

toujours d'une voix enjouée. Ses yeux bleus sont d'un magnétisme étonnant.

● **Brendar Toreimon** : Cinquante ans, cheveux gris, barbiche, petit et rondouillard, pantalon de velours et chemises à jabot, il incarne le bon goût vestimentaire. Lucide et matérialiste, il est efficace en paroles et en actes, proposant des compromis et des solutions pratiques à tous les problèmes.

● **Elduin** : Grand et sec, vêtu d'une robe grise et bordeaux, longue barbe et queue de cheval blanches, ce Cormyrien est ouvert et souriant, le plus sympathique du trio. C'est surtout le plus retors. Sans être malfaisant, il est obstiné. Il parle bien, sait se mettre au niveau de son interlocuteur et est toujours prêt à soutenir les PJ pour mieux les manipuler cinq minutes après.

Partageant un repas avec les personnages, les trois vieillards se présentent et expliquent les raisons de leur appel. Ils leur racontent une version déformée de la vérité : un mage de leur connaissance vit dans une tour isolée, en pleine forêt elfique. Désireux de lui rendre un cristal qu'il leur avait prêté il y a longtemps, ils souhaitent voir les personnages se charger de le rapporter. Les mages sont en effet trop vieux pour ce genre de voyage, où il faut être discret et rapide : Myth Drannor a beau être située dans la forêt pro-

L a lettre des trois magiciens

Salutation à vous, Lumière des Âges

Nous vous faisons ramener l'objet dont nous étions dépositaires depuis plusieurs années. Nul doute que vous serez heureux de son retour. Nous espérons avoir bien agi en le confiant à cette compagnie de jeunes gens, beaucoup plus à même que nous de faire le voyage. Dans l'espoir de vous voir bientôt en notre belle ville d'Ordulin, à notre demeure du manoir des Colombes dans la rue du Marché, nous vous souhaitons longue vie et bonne santé,

Gerzhûn, Brendar et Elduin



fonde, une mauvaise rencontre avec une créature démoniaque n'est pas à exclure, et il faudra aussi éviter les chevaliers de Myth Drannor, qui éconduisent les visiteurs. Si on leur demande, les mages ne cachent pas la nature magique du cristal, tout en précisant qu'il n'est pas maudit. Ignorant le nom du captif du cristal, ils l'ont nommé entre eux Auredhal et citent ce nom comme celui de leur ami. Un PJ parlant l'elfique ancien tiquera, car il s'agit d'un terme poétique signifiant l'Égaré. Interrogés, les mages marmonnent que c'est le nom que leur ami leur a toujours donné et qu'ils ignoraient le sens de ce mot. Ils proposent 250 PO par personne pour environ dix jours de mission, plus deux parchemins de protection contre les diables et contre les démons, au cas où ils devraient se tirer d'une mauvaise rencontre. En négociant, il est possible de monter à 300 PO par tête et d'obtenir quelques compensations magiques mineures (un ou deux parchemins de niveau 1 ou 2 ou un échange de sorts). Les trois vieillards sont venus d'Ordulin avec peu de bagages et ne disposent pas de beaucoup de ressources immédiates (des livres de sorts de voyage, environ 2000 PO en gemmes pour les différents frais, une demi-douzaine de potions et de parchemins). Ils paient la moitié de la som-

me d'avance et fixent rendez-vous aux personnages à Ordulin pour leur verser le reste de leur salaire une fois la mission accomplie. Ils comptent regagner leurs pénates dès le lendemain.

En plus du cristal, les PJ doivent remettre une lettre scellée à leur ami. Un cachet frappé d'une rune mystérieuse en garantit le secret. La rune est une signature et n'a rien de magique. Si les PJ se montrent indiscrets, ils lisent le mot présenté dans l'encadré ci-dessus.

Les trois vieillards se retirent ensuite dans leurs chambres respectives. Ils ne discutent pas entre eux des véritables tenants et aboutissants de l'histoire. Ils ne sont pas très fiers de mentir aux PJ, mais ils doutent de leur collaboration s'ils révélaient la nature du cristal. En effet, une histoire d'âme emprisonnée dans un cristal magique, qu'il faut emmener dans une forêt où se trouve une cité habitée par des diables et des démons, cela risque de trop sentir le soufre pour d'honnêtes aventuriers...

Les mages se couchent tôt et ne peuvent guère être importunés, car leurs chambres sont protégées magiquement (Verrou de magicien sur la porte, plus Alarme + Bouche magique au-dessus du lit en cas d'intrusion). Au lever du jour, ils prennent la route, retournant tranquillement vers Ordulin.

Préparatifs

Valherse n'est pas une ville très animée. Toutefois, les PJ peuvent chercher à s'équiper un peu ou à se renseigner.

Désertée par les elfes, la cour elfique est une forêt dense et peu fréquentée. La vie animale y est abondante et variée, mais des monstres y rôdent (gobelins en maraude, orcs, parfois un ou deux ogres). On dit aussi que des créatures fabuleuses y vivent. Les rumeurs mentionnent des arbres parlants, des fées lumineuses, des lutins et des centaures. N'hésitez pas à broder sur tous les thèmes magiques, allégrement déformés par les pauvres paysans questionnés par les PJ.

De plus, certains chasseurs ou bûcherons affirment que des elfes vivent encore dans la forêt. Ils ont senti des regards peser sur eux, et des mouvements furtifs dans les sous-bois leur ont donné l'impression de présences... En effet, il reste bien quelques elfes dans la forêt, bien décidés à

défendre la terre de leurs ancêtres. Ils surveillent les visiteurs, n'intervenant que si ceux-ci parlent de pillage, de fouilles ou de « s'en mettre plein les poches » grâce aux trésors des elfes. Dans ce scénario, les elfes alourdissent l'ambiance, mais ils n'interviennent pas à l'encontre des personnages. Ils laissent l'action directe aux chevaliers de Myth Drannor.

Les chevaliers sont un groupe d'elfes et d'humains qui ont décidé de protéger la cité contre les incursions d'aventuriers, de restreindre les sorties des diables et des démons, et de tenir Myth Drannor hors d'atteinte des gens du commun. Ils patrouillent dans la bordure extérieure de la forêt et enjoignent les visiteurs de rebrousser chemin pour leur sécurité. Ce sont tous d'excellents guerriers, rangers et bardes, et mieux vaut ne pas les contrarier. Les habitants de Valherse connaissent leur existence, les apprécient, mais ignorent leurs motivations.

Acte II

Chemin de croix en cour elfique

Le voyage vers le Cormanthor

Les PJ ont environ deux jours de voyage jusqu'à la lisière. Ils croisent bûcherons, paysans et chasseurs revenant des abords des bois. Les rencontres se font plus rares à mesure qu'ils avancent vers le nord. La nuit, ils devront dormir à la belle étoile, car aucune auberge ne se dresse dans les environs. La route est peu fréquentée et la nuit est calme.

En vue de la lisière, les PJ aperçoivent deux monstres qui galopent vers eux. Ce sont des poneys portant de robustes bâts d'un type utilisé par les bûcherons. Ils ont les flancs lacérés, sont affolés

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour AD&D

Les trois mages

● **Gerzhûn de Haute-Corne** : NB, hm, M13.
Caractère : Réveur, optimiste.

● **Brendar Toreimon** : LN, hm, M9.
Caractère : Pratique, direct.

● **Elduin** : CB, hm, M12.
Caractère : Rusé, manipulateur.

et recherchent le contact des humains. Ils fuient la présence d'un groupe de monstres qui vient de tuer deux bûcherons et leurs trois mules à environ un quart d'heure de marche. Si les PJ remontent la piste des bêtes, ils arrivent dans une clairière où deux cadavres gisent face contre terre, dans une immense mare formée de leur sang et de leurs viscères. Ils ont des haches à la main. À côté d'eux se trouvent trois mules éventrées. Le silence règne, le sang est frais, le carnage est récent. Un ruisseau asséché plein de feuilles moisies sépare les PJ de la lisière de la forêt. Des buissons et des herbes folles fournissent un couvert dense. Un gué de pierres plates permet de traverser lorsque le ruisseau est plein.

Un groupe de monstres, deux trolls et une demi-douzaine d'orcs noirs (orogs), est responsable du carnage. À l'arrivée des PJ, ils se sont cachés de façon assez habile. Les deux trolls sont dans le ruisseau, sous une couche de feuilles mortes, et ont pour instructions d'attaquer les aventuriers qui traversent. Les orogs sont dans les buissons et les arbres. Ils attaquent les personnages s'ils s'arrêtent pour examiner les corps. Ils utilisent leurs flèches de guerre sur les personnages en armure et lancent des haches de jet sur les autres. Si les PJ décident de traverser le ruisseau, les trolls attaquent par surprise (-3 au jet de surprise). Si les PJ fuient, ils ne sont pas poursuivis, les monstres se contentant de dévorer les cadavres.

Le Cormanthor

Une fois ce problème réglé, les PJ entrent dans la plus ancienne forêt de Féerune. Sur les premières lieues, la présence humaine est perceptible : des tas de bois laissés par des bûcherons, des restes de feux et des traces dans la boue séchée. Après deux ou trois heures de marche, l'ambiance se fait plus féerique, plus mystérieuse. Les arbres centenaires sont décorés de lierre odorant. Des écureuils bondissent sur les branches. Une lumière dorée tombe des frondaisons. Le groupe passe le fleuve en fin d'après-midi, après avoir découvert un pont de bois magnifiquement sculpté. Jusqu'au soir, les PJ traversent des lieux plus magnifiques les uns que les autres (cascade féerique, cromlech de pierres moussues, bosquets peuplés de mille oiseaux colorés...). Au crépuscule, une clairière herbeuse leur offre un havre de paix pour la nuit. L'eau et le bois sont disponibles en abondance, et le gibier ne manque pas. La nuit sera un régal de calme et de poésie, sous une voûte étoilée de toute beauté.

Durant la nuit, quelques éclaireurs elfes passent près du camp. Ils se contentent de l'observer de loin. Ils sont tous équipés de capes magiques et seuls l'infravision ou l'utilisation de la magie permettent de les repérer. Ils restent un quart d'heure, puis partent avertir les chevaliers de Myth Drannor de la présence de ces gêneurs. Si l'un

des PJ est excessivement attentif, il « sent » des présences, sans sensation de danger. Si des aventuriers au sang trop chaud foncent chercher des histoires en forêt à trois heures du matin, les elfes se jouent d'eux, faisant un peu de bruit pour les attirer vers une mare boueuse, où ils les font trébucher avant de s'enfuir en riant. Ils évitent le combat à moins d'y être acculés, et cherchent à discuter avant de combattre.

Les chevaliers de Myth Drannor

Au matin, il ne reste quasiment aucune trace du passage des visiteurs nocturnes. Un jet de Pistage à -4 permet de constater que des bipèdes sont passés dans les buissons près du camp, sans plus. Les PJ repartent, rencontrant vers 10 h 00 un ancien sentier qui semble aller dans la bonne direction. Une demi-heure plus tard, ils entendent des bruits de galopade et des rires clairs (les chevaliers de Myth Drannor sont entre eux de gais lurons). Trois hommes très détendus, apparemment au courant de la présence des personnages, entrent en scène.

● **Ferdenval** : Un homme de trente ans, bronzé, aux dents blanches et aux yeux pétillants. Musclé, agile, et intelligent, il rayonne de bon sens et d'humour. Il aurait pu être paladin s'il avait eu de l'intérêt pour la religion.

● **Alvarez Ricardo** : Vingt-cinq ans, cheveux noirs tirés en queue de cheval, accent du Sud et agilité surprenante, Alvarez est un pitre sans pareil qui s'avère sympathique au premier coup

d'œil. Il est toutefois sérieux lorsqu'on en arrive aux sujets importants.

● **Gilean** : Vingt ans, cheveux bruns fous, visage buriné par le grand air, tenue de cuir souple et grande cape, il respire la santé. Il est doué pour raconter les périls qui guettent les aventuriers imprudents, mais assez malin pour ne pas trop en rajouter.

La stratégie des chevaliers est simple. Ils savent à peu près où trouver les PJ, car ils connaissent la forêt et ont été renseignés par les elfes. Ils se présentent aimablement et font valoir leur qualité de chevaliers, s'enquérant de la raison de la présence d'aventuriers si loin dans la forêt. Si les personnages se prétendent perdus, ils proposent de les raccompagner ; s'ils se disent en voyage d'agrément, ils sont avertis des dangers qui les guettent s'ils avancent vers Myth Drannor ; bref ils sont gentiment mais fermement incités à rebrousser chemin.

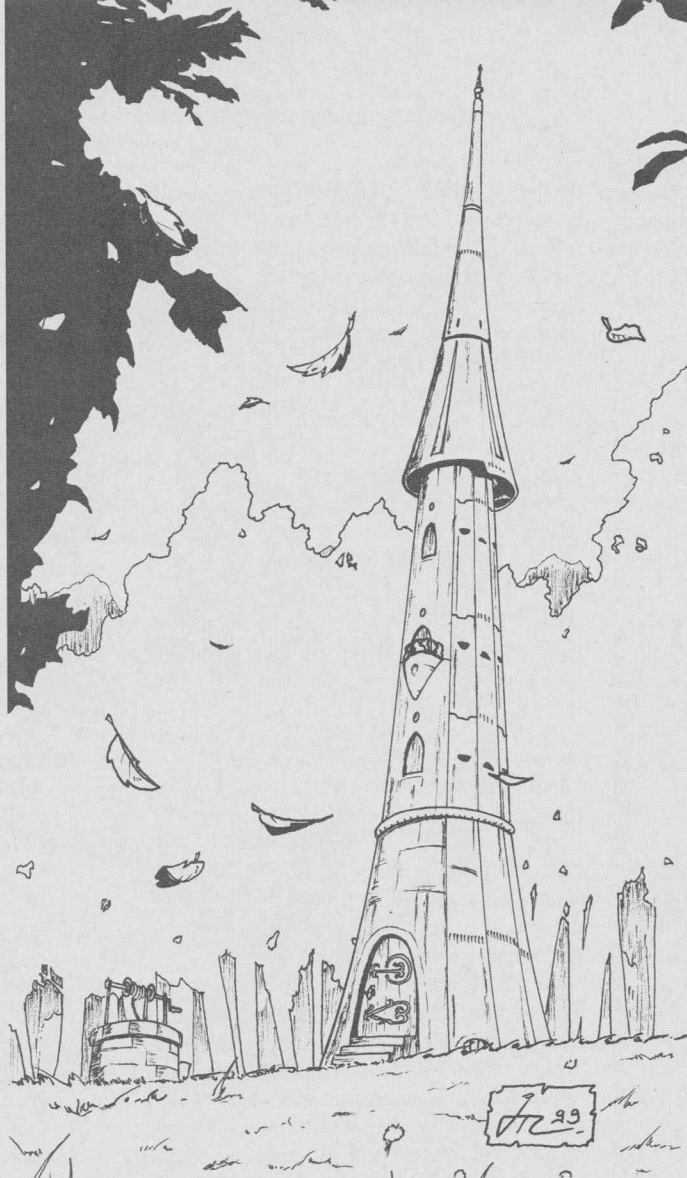
Les aventuriers peuvent jouer franc jeu et parler de leur destination. Les chevaliers, perplexes, leur expliquent qu'il y a bien une tour là où ils vont, mais qu'elle est déserte depuis des siècles. Ils n'ont jamais entendu parler de l'histoire de Lindilei, et utilisent la tour comme halte occasionnelle. Les chevaliers s'intéressent au cristal si on le leur montre, mais ils ne tiquent pas. Ils ont tous un objet qui leur permet de détecter le mal, et le cristal n'est pas maléfique.

Les chevaliers ne suivent pas les personnages dans la forêt, car leur itinéraire de patrouille est assez rigide, et ils les laissent aller plus loin s'ils insistent eux aussi poliment (« bonne chance, étrangers, vous avez été prévenus... »). Au cas où les PJ décident de combattre, les chevaliers tentent de négocier une dernière fois. En effet, ils sont équipés de matériel magique, redoutables en combat et ils le savent. Leur boulot consiste aussi à contenir des démons et des diables...

« C'était trop beau pour durer »

Durant le reste de la journée, le temps se dégrade, pour arriver à une pluie persistante vers 16 heures. Des vents violents se lèvent au crépuscule, et font bruisser les ramures de façon inquiétante. Le soir, la tempête se lève pour de bon. Des vents violents arrachent des branches, la forêt obscure résonne de craquements de bois, des sifflements du vent et de cris d'animaux. Le tonnerre et les éclairs font de la nuit un vrai enfer. Les animaux eux-mêmes se montrent hostiles. Des loups, un ours, des fouines et même des lapins se jettent sur les personnages. Les yeux injectés de sang et la bave aux lèvres, ils attaquent au mépris de leur survie. Les PJ sortiront épuisés de cette nuit infernale.

La journée suivante est pire. Le temps reste apocalyptique, les animaux sont toujours aussi agressifs, et le ciel est d'un gris anthracite, à peine



visible au travers du rideau de pluie. Les PJ se retrouvent rapidement démoralisés, épuisés physiquement et moralement. C'est alors qu'ils aperçoivent les deux carrés jaunes d'une paire de fenêtres...

« L'auberge des rosiers de Sigil »

Les personnages se trouvent devant une grande bâtisse de pierre grise, au toit d'ardoise et à un étage, qui semble habitée. Une enseigne de métal battant au vent indique le nom de l'établissement : *Auberge des rosiers de Sigil*.

Les rosiers de Sigil, porte vers Planescape

L'auberge est en fait un établissement magique. Elle voyage entre les plans au gré des courants cosmiques, apparaissant toujours au même endroit (pour les Royaumes Oubliés, c'est dans ce petit coin de forêt). Les habitués sont toujours des voyageurs qui ne s'étonnent pas de se réveiller dans un autre monde que la veille au soir. Au contraire, c'est souvent ce qu'ils recherchent, pour diverses raisons. Le propriétaire de l'auberge a l'habitude de donner un coup de main aux héros qui ont un besoin urgent de changer d'univers. Pour ceux qui pratiquent Planescape, l'auberge est un moyen de croiser vos scénarios avec celui-ci. De plus, elle peut devenir un « monstre errant » que les aventuriers rencontreront ou utiliseront ultérieurement.

Une fois entrés, ils découvrent une auberge accueillante, au parquet patiné, qui semble peu fréquentée. Il y a quatre personnes dans la pièce. Derrière le bar, un homme de trente ans, costaud avec une moustache brune, essuie des verres. C'est Erwand, le gérant. Un gnome à la barbe noire, Torg'han, est en train de boire une chope avec un homme grand et sec, au faciès assez inquiétant. Ce sont des compagnons de route, et leur équipement usé devrait inspirer le respect. Torg'han est un guerrier 12^e niveau, tandis que son compagnon, Ellengorm Glacesang, est un guerrier/mage 9/9. Ils sont en voyage et se montrent polis, mais un peu froids. Le dernier occupant de la pièce est un vieillard aveugle, Verligonthius, qui se tient dans un fauteuil près de la cheminée. C'est le propriétaire de l'auberge. Il a à côté de lui un haut cadre de bois ten-

du d'une étoffe noire où sont piquées des dizaines d'épingles. Leurs têtes sont des gemmes minuscules. Le sens de leur disposition ne saute pas aux yeux. Verligonthius les déplace de temps à autre sans explications. C'est un mage spécialisé, un devin de très haut niveau (21^e). Cet appareillage magique lui sert à calculer la course de son auberge à travers les plans.

À leur insu, les personnages ont provoqué une déviation de la route de l'auberge. Hors de la présence des mages et proche de la tour, le cristal a déclenché un orage cosmique qui a fait « s'échouer » l'auberge. La tempête physique n'est qu'une manifestation secondaire de cette perturbation. Verligonthius va vite le comprendre et saisir que les personnages sont à l'origine de l'accident (que ce soit par ses sorts de détection, ou en discutant un peu avec eux). Dans les premières minutes, toutes les personnes présentes se montrent assez évasives quant à l'existence d'une auberge si isolée. Ils ne révèlent que tardivement sa véritable nature, car ils tiennent pour acquis que tous les visiteurs la connaissent. Ils expliquent alors ses capacités le plus naturellement du monde. Verligonthius fait ensuite dévier la conversation sur la raison du « naufrage » et confie peu à peu des éléments aux PJ, pour leur faire comprendre qu'ils en sont responsables. Les personnages devraient se sentir dans leurs petits souliers... Pas rancuniers, les résidents leur expliquent qu'ils ne leur en tiennent pas rigueur, mais qu'il va falloir trouver une solution. Dès qu'ils apprennent la mission des PJ, ils leur conseillent de la mener à bien le plus vite possible. Le légitime propriétaire du cristal saura sans doute quoi faire. Les PJ peuvent se reposer et manger un morceau avant de continuer leur quête.

Les chevaliers de Myth Drannor



Sinistre chevauchée

Lorsque les PJ repartent, les perturbations s'arrêtent. Ils entrent dans « l'œil du cyclone », paradoxalement plus calme. Les attaques cessent, et le climat se fige en un ciel gris et triste. Ils ne retrouvent plus aucune similitude avec la féerique forêt qu'ils parcouraient deux jours auparavant. Il n'y a plus d'animaux, plus de vent, plus de bruit. C'est dans cette ambiance angoissante qu'ils effectuent le reste du voyage, environ un jour et une nuit de marche.

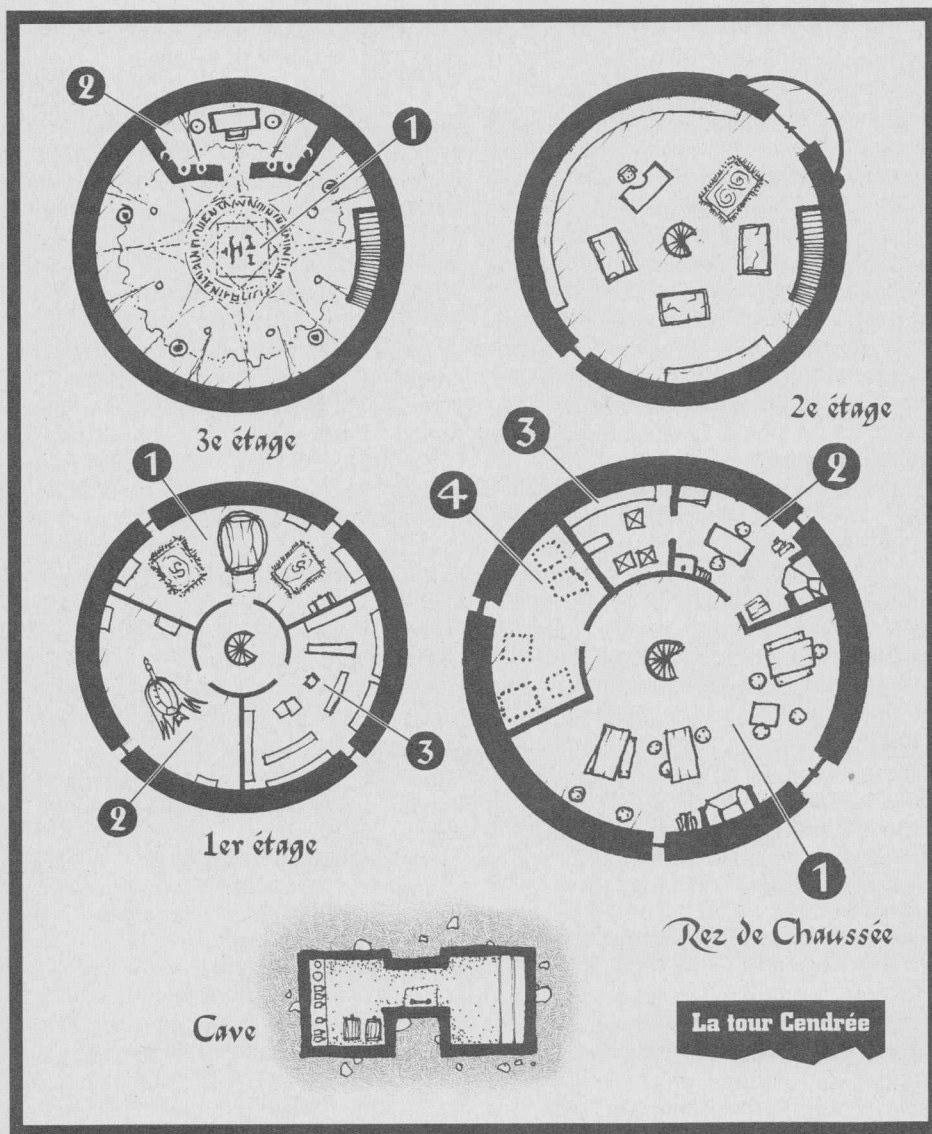
La dernière nuit est pénible, sans le moindre signe d'une présence extérieure, comme s'ils étaient seuls au monde. Si les PJ sont un tant soit peu professionnels, ils organisent des tours de garde. Isolez les guetteurs et faites-les s'affoler après des chimères issues de leur imagination (hallucinations auditives, mouvements furtifs en périphérie de leur champ de vision, etc.).

La tour Cendrée

Finalement, au matin, les aventuriers voient se profiler un toit pointu couleur d'ivoire entre les cimes des arbres. La tour est construite dans une petite clairière herbue. Une allée empierrée serpente entre un puits et la tour. La tour elle-même est une merveille d'architecture elfique. Ronde, elle s'élève en courbe douce sur 3 m, puis devient cylindrique sur le reste de sa hauteur. Elle est coiffée d'un toit pointu et asymétrique, presque aussi haut que la tour. Elle compte trois étages, que l'on devine à la disposition des fenêtres en ogive. Au deuxième étage, un petit bal-



Verligonthius



con en demi-lune est clos d'une rambarde de cuivre sculptée en forme de vigne sauvage. La porte d'entrée est en ébène cloutée d'argent terni. Elle est close, mais pas verrouillée.

Rez-de-chaussée

Un escalier en colimaçon, de marbre gris, traverse la tour en son milieu. Il reste encore la majorité du mobilier, de facture elfique, assez poussiéreux. Des traces de passage occasionnel prouvent que la tour est utilisée comme halte par les chevaliers de Myth Drannor. À ce niveau, la tour est assez large.

1 - La pièce centrale : Elle fait office de salon et de salle à manger. Le mobilier est pratique et confortable (banquettes, tables de diverses tailles, vaisselier). Une rampe de bois patinée serpente autour de l'escalier.

2 - La cuisine : Une cheminée, un plan de travail et un évier de pierre taillée représentent tout le mobilier. Une trappe permet de descendre le long d'une échelle dans deux caves de 2 x 2 m, fraîches, qui devaient servir à ranger les vins et les produits frais.

3 - La réserve : Des étagères et deux bahuts vides meublent cette pièce.

4 - L'animalerie : Des cages de grande taille parsèment cette pièce. C'est ici que le maître des lieux gardait ses animaux, chats, oiseaux et rongeurs qui vivaient en semi-liberté.

Premier étage

1 - Chambre à coucher : Elle est dotée d'un lit rond à baldaquin. Commodes, armoires et autres meubles de taille sont encore présents, tous vides.

2 - La salle d'eau : Une grande baignoire en forme de cygne sculpté se trouve au milieu. Il n'y a aucun moyen de faire arriver de l'eau.

3 - Une réserve : Les rayonnages sont vides.

Deuxième étage

Cet étage est un grand bureau, aux murs couverts de rayonnages, vidés depuis longtemps. De grandes tables de marbre laissent à penser que le propriétaire des lieux se livrait à l'alchimie. Un petit balcon est accessible par une fine porte de bois de cèdre gravé.

Troisième étage

1 - La chambre de conjuration : Des braseros de cuivre massif et des torchères sur pied sont le seul mobilier. Sur le sol de marbre, les personnages ne distinguent rien d'inhabituel. C'est ici que Lindileï se livrait à ses méditations et a réalisé son rituel de désincarnation.

2 - La chapelle : Ornée de plusieurs statues placées dans des alcôves, cette pièce dispose d'un autel, fait du sommet d'un arbre noueux qui sou-

tient une plaque de marbre blanc. Les statues représentent des elfes dans diverses tenues, allant du guerrier au sage en passant par le chasseur. Ce sont les principaux dieux elfes bons. Un PJ réussissant un jet de Religion à +2 les identifie facilement.

Le retour de Lindileï

Les aventuriers doivent se rendre à l'évidence, personne ne vit plus ici depuis des années. Mais dès qu'ils entrent dans la chambre de conjuration, un phénomène étrange se produit. En effet, des étincelles commencent à scintiller autour du personnage qui porte le cristal. Elles bougent lentement, selon des mouvements aléatoires, et se font de plus en plus nombreuses. Elles commencent à tourbillonner autour du coffret qui contient le cristal. Les étincelles prennent des couleurs vives, rouges, jaunes et bleues. Au bout d'une minute environ, elles cessent de se multiplier et s'agglutinent au centre de la pièce, formant l'image d'un elfe de très haute taille, aux cheveux blancs soyeux, portant une antique robe de mage elfe brodée de symboles jaunes et rouges sur fond de velours brun. Son visage est fatigué et creusé par les ans, seul indice sur son âge avancé. Sous le regard médusé des PJ, il ouvre les yeux et devient un être bien réel, qui leur jette un regard curieux. Visiblement surpris, l'elfe examine brièvement son corps avant de saluer les personnages dans un commun désuet. Il se présente comme Lindileï de Phenellorn, archimage et philosophe de la cour de Myth Drannor. Il explique rapidement qu'il était prisonnier de la pierre par la faute d'une erreur magique, et qu'il est très reconnaissant aux personnages de l'avoir libéré. Il s'informe de l'histoire de Féerune (il ne sait rien de la chute de Myth Drannor et en sera troublé). Il remet la tour en état par quelques mots de puissance qui lavent les sols, remplissent les meubles et les pièces d'objets pratiques, et rendent la tour habitable sur l'heure. Il invite les personnages à profiter de son hospitalité et leur demande de lui faire part de leurs connaissances, car il a cinq siècles de retard... Il se montre intéressé par la lettre des mages, qu'il soupçonne de chercher à gagner ses faveurs. Il dit ne pas les connaître, mais ajoute qu'il ira les voir sous peu pour les remercier de leur aide. En fait, Lindileï est terriblement traumatisé par ses cinq siècles de servitude dans un plan mort et terrifiant. Il ne veut pas en parler aux personnages pour ne pas les effrayer. Son hospitalité est sincère et il est heureux de converser avec des êtres vivants. Il n'a pas conscience de la présence du dawaï dans son esprit, et se croit vraiment libre.

Dernier répit

L'après-midi est une période de repos. Autour des PJ, la tour est devenue une entité presque vivante, avec ses ambiances et ses raffinements surprenants.

Les caves sont fraîches et sombres. Il y règne une odeur d'humus et de champignons. Elles sont le domaine de la terre et les PJ nains ou gnomes s'y sentent bien.

Le rez-de-chaussée est habité de lueurs chaudes et conviviales. Il y fait bon et des feux magiques crépitent dans les cheminées. Le parquet embau-

me et les coussins dégagent des odeurs envoûtantes de fleurs sèches. C'est un endroit où règne la chaleur du foyer. C'est le domaine du feu.

Le premier étage est baigné de lueurs vertes et bleues très apaisantes. L'air y est frais et pur. C'est le domaine de l'eau, et tout y invite au repos. Le deuxième étage est vivement éclairé par le soleil, et le balcon ouvert laisse entrer un vent chargé des senteurs du printemps. Le calme règne dans le domaine de l'air, propice à la réflexion. Le dernier étage est baigné de lueurs bleutées dues à l'encens qui se consume dans les braseros. Le sol est parcouru de lignes de force violacées qui tissent un cercle magique complexe sur le sol. La chapelle est éclairée par des gemmes lumineuses qui flottent au-dessus de chaque statue. C'est le domaine de l'esprit et de l'âme, où règne le mystère.

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour AD&D

► Six orogs

G2, LM, CA 6 (cuirasse), TACO 17 (mêlée) / 19 (projectiles).

Armes : Haches de jet, arcs courts composites, flèches de guerre, haches de bataille et morningstars.

Spécial : +2 aux dégâts en mêlée et aux armes lancées à courte portée.
PV : 18 / 15/16/14/11/12.

► Deux trolls

Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 349.

► Quatre éclaireurs elfes, rangers niveau 9

PV 80-90, THACO 12,

CA 4 (cuir clouté/Dex/anneau +1)

F14 C15 D17 I12 S14 Ch11

Capacités : Dissimulation 56 (100), Mvt. Sil. 70.

Race haïe : Variables (divers non-humains).

Sorts : Deux sorts de niveau 1 (sphère végétale/animale).

Équipement : Cape elfique, épées longues+1, arcs courts composites, flèches +2 (20), flèches de guerre, anneau de Détection du mal (un seul pour le groupe).

Les chevaliers de Myth Drannor ► Ferdnval

NB, hm, G10, PV 92, THACO 11,

AC-2 (plaque+1/bouclier/Dex).

F18/67 C16 D15 I13 S14 Ch17

Spécialisation : Épée longue.

Équipement : Plaque +1, anneau +1, pendentif de Détection du mal, épée longue+2/+4 contre les diables et les démons, potion de Soins x3, potion de Superhéroïsme, antidotes x3, 272 PO.

► Alvarez Ricardo

CB, hm, V12, PV 62, THACO 15,

CA 0 (bracelets ACG/anneau+2/Dex).

F14 C15 D18 I14 S13 Cha14

Bonne nuit, compagnons !

Le soir, un repas réunit l'elfe et les PJ dans une ambiance cordiale. Les aventuriers partent probablement se coucher, et Lindilei se retire pour méditer. Les personnages devront camper autour de la tour ou s'installer dans la salle commune, car Lindilei n'a pas de chambres pour les accueillir. Alors que les personnages sont en train de se déshabiller, ils entendent un hurlement de douleur brutalement étranglé qui provient du sommet de la tour. Se précipitant au dernier étage, ils découvrent une pièce glaciale. Lindilei est debout et leur tourne le dos. Il se retourne lentement, dévoilant un visage maigre et gris, aux yeux intégralement noirs. Ses dents sont devenues des pointes acérées et ses doigts crochus sont terminés par des ongles d'un noir de jais. Son corps est tordu dans une posture simiesque. Il pousse un grognement avant de bondir sur les PJ. Le dawaï ne cherche à les tuer... pour l'instant. Il veut les blesser assez gravement pour qu'ils prennent peur et cherchent à fuir. Il se jette alors à leur poursuite pour se livrer à une chasse nocturne.

Capacités : Pickpocket 60, Crochetage 61, Dissimulation 94, Mvt. Sil. 96, Écouter 69, Pièges 63, Escalade 99, Langues étrangères 51, Stab+4/x4.

Équipement : Épée courte +3, dague+1, anneau d'Invisibilité, collier de missiles (ligne 19), boucle d'oreille de Détection du mal, bracelets ACG, anneau +2, 654 PO.

► Gilean

NB, dem, R9, PV 103, THACO 12,

CA 3 (cuir clouté +2/Dex)

F16 C17 D16 I12 S14 Ch11

Capacités : Dissimulation 56, Mvt. Sil. 70.

Race haïe : Diables.

Sorts : Passage sans traces, Enchevêtrement.

Équipement : Cape elfique, épée longue +1, épée longue +3, potion de soins x2, anneau +1, bracelet de Détection du mal, baguette de Projectiles (25), 355 PO.

► Animaux enragés

Voir le *Bestiaire monstrueux*, pp. 237 à 239, mais ajoutez +1 au toucher ainsi qu'un moral de 19. Les animaux ne se rendent pas compte de ce qu'ils font et sont difficiles à contrôler (+4 aux jets de protection contre le contrôle). + 25% aux XP.

► Lindilei de Phenellorn

NB, em, M23, PV 43, THACO 13, CA 10.

F12(8) C12(9) D13 I20 S17 Ch16

Les caractéristiques entre parenthèses sont celles de son corps libéré du dawaï.

Capacités magiques : Aucune. Il ne dispose pas de son grimoire et ne peut pas dormir pour reposer son esprit et apprendre des sorts. Utilisez des facultés innées mineures pour expliquer ses rares actions magiques : réorganiser sa tour, projeter des images de lui-même, sentir la magie, etc.

Équipement : Robe de mage elfe, bâton.

► Le dawaï, para-élémentaire de cauchemars sous forme incarnée

CA 3, DV 13, PV 94, TACO 7, Att. 2

Gibier !

En sortant de la tour, les PJ constatent que la présence du dawaï a provoqué des bouleversements dans la forêt. Les arbres ont perdu presque toutes leurs feuilles, les ramures craquent de façon inquiétante et de petits mouvements se font sentir dans l'ombre. En fait, les cadavres de tous les animaux morts se sont relevés, animés par l'énergie maléfique dégagée par l'éveil du dawaï. Ils sont inintelligents et cherchent à dévorer de la force vitale pour subsister. Il se déroule de sinistres combats entre animaux vivants et morts. Seuls les cadavres situés à 100m du dawaï sont affectés, mais les vivants tués dans cette zone se relèvent en un tour. Les personnages vont donc devoir survivre à une créature surnoise et à une forêt livrée au chaos de la bataille entre la vie et la mort. Une heure ou deux s'écoulent. Le dawaï se cache et harcèle les personnages, cherchant à créer des situations terrifiantes. Il quitte le combat s'il est affaibli et se régénère sur les montures des PJ ou sur des animaux.

(griffes rétractiles), Dégâts 1-6/1-6+ spécial.

Défense spéciale : Résistance magique 40%.

Attaques spéciales :

— Les griffes du dawaï lui permettent de vampiriser l'énergie vitale de ses victimes. À chaque touche, la cible doit réussir un jet de protection contre la mort magique ou perdre 1 point de Force pour 2d6 heures. Si un point est drainé, le dawaï régénère un DV. Sur un 18-20, le dawaï draine un niveau à la cible et régénère tous ses Points de Vie.
— Le dawaï tue les créatures de moins de 1DV dans un rayon de 3m, et les créatures de moins de 2DV au toucher.
— Le dawaï peut aussi provoquer des rêves et utiliser Force fantasmagique majeure, ESP, Peur, Rayon débilisant, Rêve, Ennemi subconscient, Absorption d'énergie, mais cela lui coûte 1PV par niveau du sort lancé. Il utilise ces pouvoirs comme un mage de 8e niveau. Les dawaï sont des chasseurs et aiment à affoler leur victime, se réjouissant de la peur qu'ils inspirent.

► Khuthrall-da-glinn, la mort des profondeurs

Hache de bataille vampirique+2, +3 contre les elfes, +4 contre les elfes mauvais.

Langues : Nain, elfe, commun, drow.

Capacité spéciale : Détection du mal sur 15m.

Dessein : Massacrer des elfes.

Télépathie : La hache s'exprime d'une voix sourde qui chuchote des injonctions guerrières à son porteur.

Ego : 27.

► Quatre rats d'auberge imprudents

NM, hm, V3, PV 15, THACO 19, CA6 (Cuir/Dex).

F11 C12 D15 I11 S10 Ch12

Capacités : Pickpocket 40, Crochetage 50, Dissimulation 5, Mvt. Sil. 50, Écouter 30, Pièges 5, Escalade 60, Langues étrangères 0, Stab+4/x2.

Équipement : Épées courtes, dagues, armures de cuir, fléchettes (6), poison somnifère (ingéré, jet de protection à -1, agit en 2d4x10mn), une dose chacun.

L'apparition

Au milieu de la nuit, l'endroit où se trouvent les PJ est visité par l'esprit de Lindilei, qui matérialise une image translucide et auréolée de vert.

« Mes amis, je ne dispose que de peu de temps. Je suis possédé par une créature d'un autre monde, avide de vos vies et de vos âmes qu'elle dégustera comme du miel. J'ai senti son esprit s'éveiller en moi alors que les derniers rayons du soleil mouraient à l'horizon. J'espère que l'aube sera sa tombe. Certains enchantements de ma tour peuvent vous aider à lui résister. J'ai quelques objets et rituels que vous pourrez utiliser si vous arrivez jusqu'à eux. J'ai enterré une hache maudite dans la cave, sous la troisième dalle au fond à gauche, dans la cave à vins. Méfiez-vous, car elle peut se retourner contre vous.

Sous la statue de Corellion, le dieu tutélaire de mon peuple, vous trouverez un parchemin où est inscrit un poème. Récitez-le dans le cercle et vous bénéficierez de la bienveillance de la divinité. Un seul d'entre vous pourra le faire, et seul un humain ou un être de sang elfe pourra lui plaire, jamais un membre du Petit Peuple, nains, gnomes et hafplings. Ceux d'entre vous qui pratiquent les arts mystiques pourront méditer au centre du cercle. S'ils trouvent en eux la foi, leur esprit en sera ravivé et aiguisé. Ayez courage, mes amis. Ne vous souciez pas de moi. Combattez cette chose de toute votre âme, et si le soleil se lève sur moi, j'espère pouvoir vous en dire plus. Adieu »

L'apparition se dissipe. Lindilei ne semble pas mauvais, seulement possédé, et l'espoir d'une aube salvatrice sera sûrement un précieux réconfort pour les personnages. Hélas, le dawai a assisté, impuissant, à la projection mentale. Il tente de surprendre les PJ dans la cave ou au deuxième étage, attaquant les plus affaiblis en priorité.

● **La hache d'Aurûngaard** : Cette hache au fer bleuté a des éclats d'obsidienne incrustés sur sa lame et son tranchant. Elle est gravée de runes en dethek (nain), qui signifient « la mort des profondeurs ». Son manche est d'acier incrusté de mithril. Elle fut portée par le roi Thrackmir-Aurûngaard durant les guerres contre les drows, il y a de cela presque mille ans. La hache abreuver de maléfique sang drow devint vite avide de sang elfique en général et dut être abandonnée par son propriétaire, qui avait à l'époque de bonnes relations avec les elfes blancs de Myth Drannor. Cette histoire sera connue des bardes qui examineront l'objet.

● **La bénédiction de Correllion** : Correllion est représenté par un elfe athlétique, aux cheveux mi-longs, portant une fine cotte de mailles et une épée longue ouvragée. Il tient un arc gracieux et son regard semble perdu dans le lointain. Le socle de la statue recèle un mécanisme qui ouvre un compartiment secret. Il contient un tube à parchemin en ivoire, à l'intérieur duquel se trouve un poème rédigé en espuar (elfe). Le lire à voix haute au centre du cercle de méditation prend un tour et attire l'attention de Corellion sur l'orateur. Le personnage voit alors sa Force, sa Dextérité et son Charisme augmenter de 1 durant un nombre d'heures égal à son niveau, dans la limite des maxima raciaux. Le poème ne peut être prononcé qu'une fois par cycle lunaire.

● **Le cercle de méditation** : Les mages et les prêtres qui souhaitent l'utiliser doivent au préalable en étudier les motifs. Le cercle sert à amplifier la méditation de son utilisateur. Un sort de Détection de la magie ou de Lecture de la magie met en évidence une série de runes brillantes qui indiquent la position et l'état d'esprit à tenir. Une fois le PJ installé au centre du cercle, il est plongé dans une transe profonde, complètement insensible à son entourage. La méditation dure un tour par niveau du personnage après quoi, il recouvre certains sorts déjà utilisés dans la journée, qui sont ravivés dans sa mémoire. Il regagne son niveau en niveaux de sorts, à répartir à son choix. (Exemple : un mage de niveau 7 peut regagner un sort de niveau 4 et un de niveau 3, ou deux sorts de niveau 3 et un de niveau 1, etc.).

Forts de ces capacités et armés magiquement, les PJ devraient pouvoir tenir tête au dawai durant le reste de la nuit. Si, à un moment ou un autre, les PJ le « tuent », il ne reste que le corps de Lindilei, redevenu normal, respirant faiblement. L'achever s'avère impossible, son corps régénère les blessures mortelles. Jusqu'à l'aube, l'elfe reste inconscient et invulnérable. Habité par une entité extraplanaire puissante, Lindilei est devenu immortel et maudit. L'aube sera un soulagement pour les PJ, car Lindilei ouvre les yeux et leur sourit faiblement en murmurant : « Les dieux soient loués, vous êtes vivants... »

Un ami retrouvé

Revenu à lui, Lindilei ne s'offusque pas de la probable rancœur des personnages, qu'il trouve légitime. Il s'explique calmement et révèle la nature exacte de son exil de cinq cents ans. Les événements de ces dernières heures prouvent qu'il est toujours lié au dawai, qui risque de le posséder toutes les nuits. Humblement, il demande aux PJ de l'aider, car il refuse de devenir un prédateur qui hanterait les Royaumes. De plus, il ignore l'état actuel du monde et ne peut plus demander d'aide à son peuple. À moins que les PJ ne prennent le risque de laisser une telle entité parcourir le monde, ils doivent trouver un moyen de briser les chaînes qui le lient au dawai. De jour comme de nuit, Lindilei est impossible à tuer, plongeant dans le coma lorsque ses PV atteignent 0. Persuadé de pouvoir se libérer du dawai, l'elfe veut rencontrer des érudits, mages ou religieux, afin de leur demander assistance.

Les PJ vont devoir se mettre en route et retourner à la civilisation. S'ils cherchent à retrouver *L'auberge des rosiers de Sigil*, elle est introuvable. Une clairière herbeuse se dresse à l'endroit où ils l'auraient située. Les chevaliers sont loin, et les elfes se sont repliés vers la forêt profonde afin d'aller vérifier la situation à Myth Drannor. Le voyage se déroule donc sans rencontres particulières, dans une forêt redevenue enchantée. À la lisière, si des monstres ont survécu, ils tentent de se venger des PJ.

Les périls du voyage

Les PJ cheminent donc avec leur compagnon elfe. Le jour, aucun problème ne se pose. Lindilei est d'un naturel réfléchi et plaisant, toujours prêt à donner un conseil avisé. Toutefois, il ignore tout

des coutumes humaines contemporaines, et cherche d'ailleurs à se renseigner à ce propos. Il sait très bien que la nuit va faire de lui un meurtrier en puissance. Il en fait part aux PJ et se prête à leurs plans pour incapaciter le dawai. Il accepte stoïquement d'être ligoté ou enchaîné. Après tout, il vient de passer cinq cents ans dans le pire des enfers, et il a vécu pire. En revanche, si les personnages décident de l'égorger systématiquement tous les soirs pour lui faire passer la nuit dans le coma, il proteste contre ces « méthodes barbares ».

En rase campagne, les PJ n'ont pas trop de problèmes. Le dawai ligoté pousse des sifflements de rage, sans utiliser autre chose que ses pouvoirs mentaux. Les PJ ont intérêt à lui bander les yeux pour l'empêcher de voir ses cibles. Les attaques durent jusqu'à ce que le dawai soit épuisé (car il doit dépenser des PV). En ville et/ou en auberge, la nuit devient plus périlleuse. S'ils sont repérés avec un homme ligoté dans leur chambre, les aventuriers devront fournir des explications à l'aubergiste. Celui-ci alerte la garde s'il voit l'horrible faciès de Lindilei possédé. Si le peuple entend parler du phénomène, une bonne vieille trouille du loup-garou incite les gens à attaquer l'auberge. N'oubliez pas que le dawai tue les créatures de 1 DV dans un rayon de 3 m... Lorsque les plus audacieux d'entre eux commencent à tomber, les paysans paniqués hurlent au démon et courent chercher le prêtre le plus proche. Les PJ, s'ils sont peu discrets, risquent de passer leurs nuits à fuir la colère des paysans, des prêtres fanatiques, des aubergistes soupçonneux et des miliciens ignares... Être brûlé vif sur un bûcher ne tue pas le dawai, mais le neutralise pour deux nuits, le temps qu'il régénère.

Acte III

Étoiles, soutanes et armures de plaques

Ô dieux, entendez ma prière ...

Pour consulter les autorités religieuses, les aventuriers ne peuvent compter que sur eux-mêmes. En effet, Lindilei ignore tout des cultes humains actuels. Laissez les PJ prendre des initiatives.

● **Le clergé érudit (Oghma, Déneir, Milil)** : S'ils sont sollicités, ces ordres peuvent partager avec les personnages de rares légendes concernant les créatures extraplanaires, mais ils ne disposent pas d'éléments sur une entité comme celle qui possède leur ami. Ces prêtres s'avèrent



friands d'informations. Ils paieront pour obtenir le témoignage de Lindileï, écrit ou conté. Par ailleurs, les temples de Dénéir et d'Oghma à Selgonte disposent de bibliothèques maudites que les PJ ne pourront pas consulter pour le moment et dont l'existence leur sera cachée au maximum.

● **Le clergé humaniste (Llira, Sunie, Tymora, Waukyne)** : Ces ordres sont effrayés par l'existence d'une telle créature et demandent aux personnages de partir.

● **Les ordres naturalistes (dieux élémentaires, Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus)** : Pour ces ordres, Lindileï est une injure à l'ordre naturel, qui doit disparaître. Ils ne sont pas capables de le bannir et conseillent de s'adresser au clergé de Heaume, de Lathandre ou de Mystra.

● **Les cultes maléfiques** : Les PJ devraient éviter de les contacter. Ils risquent de se faire doubler, car le dawai les intéressera beaucoup... beaucoup trop !

● **Les ordres magiques (Mystra, Azouth)** : Ils se désintéressent de la question. Combattre les créatures maléfiques venues d'autres mondes est l'affaire des ordres militants.

● **Les ordres militants (Lathandre, Tempus, Torm)** : Les moines de Lathandre veulent tuer cet « être de mort ». Seule l'intervention du grand prêtre les en empêche. Cet honorable religieux explique ensuite aux PJ que les intrusions de créatures extraplanaires sont du ressort de Heaume. Le culte de Tempus estime que s'ils ne peuvent le tuer, ils doivent trouver un moyen de le bannir magiquement.

Enfin, le clergé de Torm se déclare incapable d'aider le groupe, mais compte tenu de la nature particulière de l'ennemi, les prêtres leur conseillent de s'adresser au clergé de Heaume. Les temples de ce dieu étant rares, ils incitent les PJ à se rendre

directement à Procampur. Ils leur offrent une escorte (deux prêtres et un paladin, tous de niveau 3). Lorsque les PJ auront compris que seul le clergé de Heaume, dieu des Gardiens et Protecteur des Royaumes, peut les aider, aiguillez-les vers Procampur, qui abrite la plus grande place forte de ce culte sur tout Féerune.

Que les personnages se renseignent ou non auprès des cultes, Lindileï veut aller à Ordulin afin de rencontrer les mages et avoir une explication (et puis les PJ doivent encore être payés !). Lindileï ne sait pas ce que ces trois sorciers ont voulu faire en confiant le cristal aux PJ, mais il doute qu'ils aient su ce qu'ils allaient provoquer.

Les barbes du savoir

Directement ou au cours de leur quête de religieux compatissants, les PJ passeront par Ordulin, capitale de la Sembie. Ils peuvent facilement se renseigner sur le manoir des Colombes, une grande bâtisse habitée par trois mages respectables. Le manoir est un bâtiment de pierre de deux étages, de soixante mètres de côté, entourant une cour pavée. On y accède par une porte cochère ouverte le jour. Un jeune palefrenier va prévenir le majordome que des visiteurs demandent à parler aux maîtres. Le majordome est un colosse vêtu d'un habit noir et portant une courte épée au côté. Il sait que les mages attendent des aventuriers et qu'il doit les traiter avec hospitalité. Il sait aussi qu'il doit réserver le meilleur accueil à un archimage elfe, qu'il se présente de jour ou de nuit. Le fait que tous arrivent ensemble le trouble, et il laisse les PJ patienter au salon pendant qu'il va chercher ses maîtres.

Les trois vieillards arrivent presque aussitôt et saluent rapidement les personnages avant de s'in-

cliner devant Lindileï, lui adressant leurs respects en ancien espuar. Lindileï, troublé par cet accueil cérémonieux, demande à s'entretenir avec les mages afin d'éclaircir la situation. Selon les liens que Lindileï a tissés avec les PJ, il insiste ou non pour qu'ils soient présents. Les trois mages obéissent respectueusement. Lindileï les questionne sur l'origine du cristal et sur leurs connaissances à ce sujet. C'est Gerzhûn qui l'a découvert il y a quelque quarante-huit ans, durant sa première aventure après son apprentissage. Il provient du butin d'une bande de brigands. Ses deux compagnons l'ont rencontré quelques mois plus tard et le cristal ne les a jamais quittés. Leur idée était juste d'aider un puissant confrère dans le besoin. Informés par Lindileï de sa possession par un dawai, ils sont intrigués et proposent volontiers leur aide. Ils sont assez ignorants à propos des créatures extraplanaires et offrent de se renseigner auprès des différents clergés. Si les PJ leur disent que le clergé de Heaume semble être le plus intéressant, ils se déclarent prêts à financer le voyage des PJ jusqu'à Procampur, où se trouve le plus grand temple de Heaume de tout Féerune. Eux-mêmes ne se joindront pas au groupe, leur récent voyage à Valherse les ayant beaucoup fatigués. Les personnages peuvent s'équiper et recevoir le reste de leur salaire augmenté d'une prime de 200 PO par tête. Les mages se mettent en quatre pour les aider. Ils ont des relations dans la cité et aideront les PJ à rencontrer qui ils veulent ou à acheter ce qu'ils désirent. Les magiciens du groupe auront accès à de nouveaux sorts (à votre discrétion), des combattants pourront rencontrer les meilleurs artisans et des religieux obtiendront diverses connaissances ou contacts utiles.

Les mages installent Lindileï dans une cave de conjuration réaménagée à la hâte en cellule. La pièce est insonorisée par magie pour ne pas alarmer le quartier par des cris nocturnes.

Au terme de cette période de repos, les mages informent les PJ qu'une carriole les attend, destination Yhaunne, d'où un navire leur permettra de rallier Procampur.

Chemin faisant

Le voyage dure deux jours. Les mages remettent 100 PO aux PJ pour les dépenses du trajet. La route qui relie les deux cités est sûre et surveillée. En revanche, les auberges qui s'y trouvent sont de riches lieux de passage, attirant une foule d'aigrefins et de brigands. Le soir venu, les PJ arrivent dans un relais bondé de marchands, d'hommes d'escorte, de saltimbanques et de troubadours. La soirée est agréable, mais l'affluence les oblige à partager des chambres doubles. La présence d'un elfe attire l'attention d'une petite bande de voleurs, qui notent quelle est la chambre de Lindileï. Le PJ qui la partage avec l'elfe aura son prochain verre discrètement drogué. Il s'agit d'un somnifère commun (jet de protection discret contre les poisons). S'il est raté, le personnage est pris en une heure d'une fatigue terrible et s'endort comme une souche. Les voleurs s'introduisent dans la chambre de Lindileï vers minuit. Si le dawai est sous surveillance, le combat est inévitable, les voleurs cherchant à neutraliser le PJ conscient. S'il ne l'est pas, les méthodes employées pour calmer le dawai risquent de provoquer une belle surprise

chez les voleurs. Intrigués et mentalement dominés, ils le libèrent afin de comprendre... Les PJ des chambres voisines sont réveillés par des cris d'horreur et des bruits de combat. Le dawai libéré se nourrit sur les voleurs avant de massacrer les occupants de l'auberge. Pressé, il épargne un éventuel PJ inconscient ou blessé. Il y a des proies tellement plus amusantes dans les autres chambres! Les personnages ont intérêt à agir rapidement s'ils ne veulent pas voir le relais se transformer en cimetière.

Une fois le problème réglé, les PJ sont interrogés par l'aubergiste. S'il a vu le dawai ou si la situation a radicalement dégénéré, il somme les PJ de vider les lieux.

Au long des golfes clairs...

À Yhaunne, les PJ se rendent au port où les attend *Le triton*, réservé par une missive des mages. C'est un voilier tantrasien avec huit hommes d'équipage aguerris. Le capitaine Tarsen est un homme de trente ans à la vareuse bordeaux et aux chausses de cuir noir. Il est coiffé d'un superbe tricorne à plumes blanches. Il ne pose pas de questions et se montre froidement professionnel. Il estime la durée du trajet à trois jours à cause d'un mauvais vent du sud. Le départ est prévu pour le lendemain matin.

Les nuits à bord risquent de s'avérer difficiles pour les PJ. En effet, le dawai n'est pas facile à cacher à l'équipage. Il n'y a qu'une seule cabine et c'est celle du capitaine. Les PJ sont logés dans une partie aménagée de la cale, à l'opposé de l'équipage. Ils disposent de hamacs, de coffres à vêtements et d'une table clouée au sol, mais les menottes fixées à la paroi et les cages solides brillent par leur absence. Les repas sont pris avec l'équipage, dans leurs quartiers. Les marins se montrent très respectueux envers Lindileï, car c'est le premier elfe ancien qu'ils rencontrent.

● **Premier jour** : Parti à l'aube, *Le triton* cabote vers l'est durant la journée. Un vent de sud le ralentit un peu. Le soir, le capitaine invite les PJ à une partie de dés dans sa cabine. Il se montre dépité de l'absence de Lindileï (et peut-être de ses gardiens).

● **Deuxième jour** : *Le triton* aborde la haute mer, malgré des rafales violentes et une houle marquée. Le ciel est très nuageux et un grain tombe vers 17h 00, pour durer jusqu'au milieu de la nuit. La nuit est agitée et l'équipage fourbu.

● **Troisième jour** : Le temps s'améliore progressivement et le vent se mue en brise. Le navire file une bonne allure. Les côtes rocheuses défilent rapidement vers le sud. Vers 15h 00, le phare de Procampur est en vue, et une heure après, les personnages débarquent.

Procampur, cité des quartiers

Ceux qui disposent du *Guide des Royaumes Oubliés* peuvent se référer à la p. 75 du livret *Viste guidée des Royaumes* pour une description de la ville.

Pour les autres, sachez que Procampur est divisé en quartiers séparés par des murs, construits en rayons autour d'une artère centrale. Chaque quartier a des toits d'une couleur spécifique. Ils sont placés dans l'ordre suivant : Port, Mer, Services,

Nobles, Haute Cour et Palais (dans l'axe de l'artère et face au port), puis Temples, Marchands, Aventuriers, Pauvres. Chaque quartier a sa garde et ses portes intérieures, et la circulation est réglementée. De nuit, il est impossible de sortir de son quartier, les portes étant fermées.

La ville est riche et célèbre pour ses mines, ses orfèvres et ses joailliers. La garde est puissante, mais patiente. Elle prend le temps d'expliquer les règles particulières de la cité. Le temple de Heaume se nomme la tour de l'Œil. C'est une immense cathédrale au toit noir et brillant. Elle supporte une haute tour carrée à la croisée de ses transepts, ce qui en fait l'édifice le plus massif de la ville. Des tentes luxueuses sont dressées sur les pelouses avoisinantes et portent les bannières de Heaume. L'endroit grouille d'activité. Partout, des hommes en armure de plaques portant des surcots cléricaux s'affairent à de mystérieuses besognes.

Te facio sanctus

Les personnages apprennent vite que la tour abrite une importante cérémonie qui rassemble les hauts dignitaires et une foule d'officiants. On estime que deux ou trois cents prêtres de Heaume sont présents en ville, et on en voit partout. Grands amateurs d'armes et d'armures, ils sillonnent le quartier des Aventuriers, où se trouvent les armureries. Pour l'occasion, le Vigilant Maître d'Armes Ellym-Thourin de Tsurlagol, maître de la Noble-Main, le plus grand temple de Heaume de tout Toril, s'est déplacé en grande pompe. Sa suite campe autour de la tour et occupe un bon tiers des tentes. Malgré le faste et les restrictions cérémonielles, Lindileï insiste pour rentrer en contact avec les dignitaires de l'ordre, quitte à solliciter le Vigilant Maître d'Armes lui-même!

Les PJ auront à faire preuve d'intelligence pour aborder les religieux, qui attendent des preuves avant de s'intéresser à leur affaire. Mais leur histoire remonte peu à peu vers les instances supérieures, provoquant quelques remous.

À la fin d'une cérémonie, le groupe est convoqué à la tour par un message bref et à peine poli, apporté par une escorte impressionnante. Il va sans dire que décliner cette invitation serait un affront. La garde prétorienne du Vigilant Maître d'Armes elle-même les conduit au temple. Les bancs sont déjà vides et les portes sont fermées après leur arrivée. Quatre hommes et une femme, portant tous des armures de plaques ouvragées et des surcots brodés, sont assis sur des sièges surmontés de dais aux armes du culte. Ils sont tous âgés et affichent des mines sévères et résolues. Le commandant de la garde s'agenouille devant eux et annonce les PJ et Lindileï, sans leur faire grâce d'aucun titre. Se tournant ensuite vers les aventuriers, il leur demande de s'incliner devant les Vigilants.

Un jet de Religion permet de comprendre que le groupe est en présence des Vigilants, le cercle des grands prêtres de Heaume...

Lindileï s'incline et demande l'aide de Heaume afin d'être libéré du mal qui l'habite. Les Vigilants demandent un résumé des faits, et une discussion animée débute. Les PJ sont invités à



raconter leur version de l'histoire. Lindileï ne cache rien de son état. Il jure vouloir bannir ce monstre, et se déclare prêt à mourir s'il le faut, faisant preuve d'un sens du devoir très théâtral, caractéristique des anciens elfes. Les prêtres posent des questions tant aux PJ qu'à Lindileï. Ils se livrent à des détectations magiques afin de corroborer leurs dires, mais semblent contrariés par les résultats. En effet, pendant la journée, Lindileï semble absolument normal. La discussion s'éternise et dure jusqu'en début de soirée. Soudain, Lindileï se lève et demande à être isolé dans une geôle pour protéger ses interlocuteurs. Les gardes l'enchaînent devant l'autel et les Vigilants s'approchent afin d'observer la transformation. La garde prétorienne se masse en rangs serrés autour de la scène. Au moment où le dernier rayon du soleil quitte le vitrail central, l'affreuse métamorphose devenue familière s'opère. Les prétoriens se raidissent, mais sans montrer d'autres signes d'émotion. Les Vigilants répètent leurs détectations magiques et semblent soudain sou-

Le dawai



cieux. Ils ordonnent que Lindileï soit mis en cellule et congédient les PJ pour tenir une réunion privée. Ils demandent à les revoir au matin. Les PJ sont libres de profiter d'une nuit sans se soucier de Lindileï, même s'ils sont cantonnés au quartier du Port, qui accueille la majorité des étrangers. La soirée est très agréable, Procampur offrant toutes les distractions nocturnes d'une grande ville... et tous ses dangers. Les personnages ont intérêt à se méfier des voleurs ! S'il leur prenait la mauvaise idée de quitter la ville, ils s'aperçoivent que la garde est prévenue de leur signalement et refuse de leur ouvrir les portes. Le clergé de Heaume souhaite les garder en ville.

Y'a des matins comme ça ...

Les PJ seraient bien avisés de se trouver à la tour de l'Œil au lever du jour, sans quoi la garde prétorienne viendra les chercher manu militari. Les Vigilants reçoivent les PJ dans les appartements de la Haute Gardienne, au dernier étage de la tour centrale. Lindileï est présent, à nouveau lui-même et en bonne santé, mais toujours possédé. Les conclusions des Vigilants sont les suivantes : le lien qui existe entre les esprits de Lindileï est du dawai est profond et ne peut être brisé que par une magie puissante. Il convient de se montrer extrêmement prudent, afin de ne pas briser ce lien sans bannir la créature, ce qui la libérerait sur Féerune. Lindileï est invulnérable tant qu'il est possédé, car le dawai régénère son corps. Renvoyer le monstre sur son plan est donc la seule solution. Pour cela, les Vigilants ont décidé de combiner leurs miracles à une bonne dose de magie. Ils se chargeront de briser le lien, tandis que des magiciens repousseront la créature vers son plan d'origine. Techniquement, cela revient à lancer simultanément le sort clérical Dissipation du mal et Bannissement, un sort de mage de haut niveau. Il va donc falloir s'attacher les services d'un sorcier puissant, acceptant de participer à une cérémonie d'exorcisme à la Tour.

Les Vigilants préfèrent ne pas impliquer d'autres aventuriers, qui poseraient beaucoup trop de questions. Ils ne peuvent charger leur propre clergé des recherches, car les prêtres sont accaparés par les cérémonies. De plus, pour les Vigilants, les personnages sont les responsables indirects de l'incarnation du dawai. Qu'ils aident à résoudre le problème est donc la moindre des choses. Les prêtres sont néanmoins disposés à offrir une compensation magique pour s'attacher leurs services. Ils leur donnent à chacun un médaillon magique. Leur porteur bénéficie d'une protection contre le mal sur 3 m, ainsi qu'un bonus supplémentaire de +1 à ses jets de protection. Il n'est pas cumulable avec d'autres objets.

Si certains PJ rejettent brutalement les propositions des Vigilants, ceux-ci leur infligent une pénitence pour avoir aidé à incarner le dawai. Ils placent ces PJ sous le coup d'une Croisade qui les oblige à participer au bannissement de la créature. Ce sont des méthodes extrêmes, que les Vigilants n'utiliseront que sur des PJ récalcitrants ou, à la rigueur, sur ceux dont l'alignement leur paraît peu fiable (ils ont depuis longtemps détecté les alignements de tout le monde). Cette attitude ris- que de choquer les personnages, mais les pré-

tres de Heaume ne sont pas connus pour leur grande finesse, plutôt pour leur efficacité.

De gré ou de force, les PJ vont collaborer avec les Vigilants. Leur mission comporte deux aspects : dénicher un mage suffisamment puissant pour jeter le sort de Bannissement et le convaincre de le faire, tout se renseignant sur le dawai afin de comprendre quels sont les éléments à utiliser pour la cérémonie. Un jet de Connaissance des sorts permet de se souvenir que Bannissement nécessite des substances rares et détestées par la créature à bannir.

Si les personnages envisagent de recruter les trois mages, Lindileï les informe en soupirant qu'aucun des trois ne dispose de la puissance suffisante. Il va donc falloir chercher ailleurs. La côte est de l'Allonge du Dragon comporte assez de cités pour que les recherches ne s'étendent pas trop loin. Raven's Bluff ou Tantras devraient bien abriter un enchanteur de ce rang ! Les connaissances concernant les créatures extraplanaires sont plus rares, mais les chapelles de Dénéir et d'Oghma situées près de la tour représentent de bons points de départ.

Alors, où on va ?

À partir de ce moment, les personnages sont libres d'improviser leurs déplacements. Les paragraphes suivants présentent les différents lieux intéressants, peu importe l'ordre dans lequel ils les visitent. Lindileï demeure à la tour de l'Œil. Il place tous ses espoirs en eux et prie pour leur réussite.

Procampur

● **La chapelle d'Oghma** : C'est un bâtiment carré de pierre grise, aux murs percés de vitraux colorés. Le toit est une coupole noire et basse. La chapelle est vide. Au centre, la statue de bois d'un scribe barbu portant toge et sandales est entourée de bancs disposés en cercle. Une petite plaque est apposée sur le battant gauche de la porte : « Veuillez vous adresser à la chapelle de Dénéir ». L'endroit est entretenu fraternellement par Baldrynn, le scribe de Dénéir, qui l'ouvre en même temps que sa chapelle.

● **La chapelle de Dénéir** : C'est un petit édifice de quinze mètres sur dix, au toit noir et pentu, dont la façade porte une frise de livres sculptés dans du granit clair. Elle est ouverte de jour, et comporte une seule pièce. Un pupitre placé devant trois rangées de bancs fait office d'autel. Un scribe assure l'accueil du lever au coucher du soleil. Il se nomme Baldrynn de Hanz, et entretient de bonnes relations avec le clergé de Heaume. Il est intéressé par les recherches des PJ et leur explique que les ouvrages qu'ils recherchent se trouvent probablement dans la Demeure des Tablettes, à Yhaunne, ou dans la Demeure Sanctifiée de la Plus Haute Progression, à Selgonte. Il mentionne aussi Askarran, un érudit de Selgonte, qui devrait pouvoir les aider : c'est un expert en morts-vivants et en entités liées au plan négatif. Le clergé d'Oghma connaît également le sujet, mais la chapelle de Procampur est vide, et le temple le plus proche est aussi à Selgonte. Baldrynn fournit aux PJ une lettre d'introduction à l'attention des supérieurs de ces temples.

Selgonte

La cité de Selgonte est connue pour son architecture baroque et chargée, ainsi que pour son rayonnement artistique. C'est une ville de snobs qui se prennent pour le centre de Toril. Les PJ sentiront ce sentiment de supériorité à tout moment, et devront faire de gros efforts pour ne pas s'énervier. Deux auberges existent pour toute la ville mais, près des remparts, un grand complexe accueille la majorité des étrangers. Les deux temples intéressants se trouvent au sud-ouest de la cité (Oghma) et à proximité d'un parc du centre (Dénéir). Askarran vit dans une maison du quartier nord, au-dessus de l'échoppe d'un copiste. Son adresse pourra être donnée par les religieux des deux temples, qui le connaissent de vue.

La Demeure Sanctifiée de la Plus Haute Progression

Grand ensemble de tours surchargées de frises, de gargouilles et de balcons, le temple de Dénéir est ouvert l'après-midi. Les prêtres sont des érudits jaloux de leur savoir. Les personnages auront peut-être déjà tenté leur chance plus tôt dans l'aventure mais cette fois, la lettre de Baldrynn leur permet de rencontrer le bibliothécaire en chef. Hélas, celui-ci rechigne toujours à les laisser accéder aux connaissances interdites. Il faudra de la patience et de la persuasion pour lui faire comprendre l'urgence des recherches des PJ. Le corrompre est du domaine du possible, car pour être bibliothécaire, on n'en est pas moins homme ! Comptez 50 à 100 PO pour une ou deux journées de consultations discrètes. Les personnages sont conduits dans les caves par un novice. Dans les profondeurs du temple, un escalier sinistre mène à la bibliothèque interdite. Derrière une porte solide (et renforcée magiquement), les personnages découvrent un dédale de petites salles pleines de livres et de parchemins. Quelques heures de travail les attendent. Des jets de Lecture/Écriture avec des marges de 2 à 3 permettent de trouver des informations précieuses.

● Le plan négatif est un lieu plus spirituel et symbolique que physique.

● Les créatures qui y vivent sont incapables de stocker de l'énergie positive. Elles sont donc constamment à la recherche de vie, qu'elles consomment pour survivre. Les plus puissantes dirigent les autres et se réservent les rares festins qui se présentent.

● Les résidents du plan négatif vivent dans les ténèbres et le froid, et génèrent de l'énergie négative. Celle-ci peut se transmettre autour d'elles.

● Ces créatures n'ont pas de forme physique, et sont donc immunisées aux armes inertes et à la plupart des sorts.

● Parmi les moyens de les combattre, l'argent (faux), l'eau bénite (vrai), le feu (faux), la chaleur (vrai) et la lumière (vrai).

La Demeure du Parchemin

Ce temple d'Oghma est ouvert toute la journée. Les prêtres y sont accueillants, mais nient disposer de connaissances maudites. Les PJ devront prouver l'implication du clergé de Heaume pour accéder à l'enfer de la bibliothèque. Seule une porte de bois limite l'accès aux secteurs « dangereux ». Les personnages retrouveront ici les mêmes infor-



mations qu'au temple de Déneir, avec quelques ajouts.

- Les créatures du plan négatif ne craignent pas grand-chose. À moins d'être détruites sur leur plan, elles ne peuvent qu'être bannies.

- Seule une surcharge d'énergie positive peut les détruire. Elles disposent par contre de si peu d'énergie qu'elles y tiennent jalousement. Cela explique pourquoi elles sont si promptes à s'affronter pour un festin.

- Ces créatures craignent de perdre le peu d'énergie qui les anime, ce qui les renvoie alors immédiatement dans leur monde.

Chez Askarran

Cet érudit peut aussi être rencontré dans les bibliothèques des temples. Il reçoit aimablement les PJ, peu surpris par leurs demandes inhabituelles. Avant de parler, il s'informe de l'usage qu'ils comptent faire des renseignements qu'il va leur donner. Il a déjà étudié les effets de l'énergie négative dans la nécromancie, et a compilé ses réflexions dans un petit livre, qui contient tous les indices des deux temples, plus quelques réflexions personnelles.

Selon Askarran, la chose que craignent le plus les créatures issues de l'énergie négative est de se voir elles-mêmes spoliées de leur énergie. Elles sont immunisées les unes aux autres, mais l'énergie négative serait sûrement un moyen de lutter contre elles, sans doute plus que l'énergie positive. Il faut combattre le feu par le feu.

d'échanger des connaissances et de se retrouver entre eux. Installées chez des mages de la ville, qui en assurent la gestion, elles tiennent plus du club anglais que de la société secrète.

Rencontrer les « gérants » des guildes n'est pas difficile, et ils sont tout disposés à organiser des entrevues avec leurs membres les plus doués. Deux mages sont connus en ville pour disposer de la puissance nécessaire au lancement d'un Banissement.

- **Zhundult Ulblesk** (CN hm M15) est un malade mental agressif, très calé sur les plans extérieurs, mais bien trop instable pour constituer une aide valable. Il semble intéressé par l'idée de martyriser un être extraplanaire, mais se moque éperdument de protéger le monde de cette entité.

- **Tarntassa** (NB hf M16) est une grande femme athlétique qui appartient en secret aux Ménestrels. L'histoire des PJ lui semble importante, et elle pose de nombreuses questions. Son altruisme naturel en fera une alliée de choix, mais elle retransmettra tout aux Ménestrels dès la fin de l'histoire. (Pour mémoire, la majorité des chevaliers de Myth Drannor sont des Ménestrels...) Elle garde son appartenance à cette organisation secrète, à moins que l'un des personnages n'en fasse ostensiblement partie. Elle est un

peu gênée de devoir travailler avec le clergé de Heaume, trop fanatique à son goût, mais accepte de le côtoyer pour cette affaire. Elle est prête à partir dès le lendemain.

(Par convention, Tarntassa sera le « mage allié » dans le reste de ce Grand Écran, mais les PJ sont libres de choisir son confrère Zhundult ou un autre sorcier de leur connaissance. À eux de le convaincre... et dans le cas de Zhundult, de le gérer.)

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour AD&D

Yhaunne

Yhaunne est une cité marchande construite dans une ancienne carrière en bord de mer. Elle est réputée de par le monde pour l'étroitesse de ses rues et l'obscurité qui y règne.

La Demeure des Tablettes, le temple de Déneir, comprend une tour carrée de quatre étages s'élevant au milieu d'un cloître de pierre. La bibliothèque se trouve dans la tour, accessible à tous moyennant une obole d'une pièce d'or par personne. Elle est moins complète que celles de Selgonte, et ne contient qu'un petit tiers des informations disponibles là-bas. Les prêtres sont de modestes copistes, qui aiguillent les PJ sur Selgonte s'ils demandent davantage de renseignements.

Tantras

Cette cité sera certainement la première prospectée par les PJ afin de dénicher un mage. Procampur ne recèle aucune personne de rang assez élevé, et Raven's Bluff n'a pas de réputation particulière en ce qui concerne les grands mages.

Tantras est une cité portuaire majeure. Les auberges y sont nombreuses et s'y renseigner à propos de mages amènera à rencontrer une foule d'enchanteurs mineurs, qui leur conseillent de s'adresser aux guildes de mages. Les autorités ne recensent pas les mages, et renvoient également les visiteurs aux guildes. Il est aussi possible de se renseigner dans diverses échoppes proposant des ingrédients alchimiques et des composants de sort.

Les guildes sont des organisations discrètes qui rassemblent les mages afin de leur permettre

Vingt prétoriens de Heaume

LN, hm, G5, PV 46, THACO 16,
AC 0 (plaques/bouclier)
F17 C15 D13 I12 S12 Ch15
Spécialité : Épée bâtarde.
Équipement : Armures de plaques d'apparat, lance de fantassin, épée bâtarde, masse de fantassin, dague, bouclier frappé du symbole de Heaume, symbole sacré.

Les Vigilants, grands prêtres de Heaume

- **Maître d'Armes Ellym Thourin de Tsurlagol** : LN, hm, P21.
Caractère : Réaliste, posé, froid.
- **Haute Gardienne Endra Mathlyn de Procampur** : LB, hf, P16.
Caractère : Attentive, généreuse, décidée.
- **Archisentinelle Vandemyr Neuf-doigts, itinérant** : LN, hm, P(Sp.)19.
Caractère : Actif, visionnaire, fraternel.

Baldrynn de Hanz

NB, hm, P1.
F11 C12 D15 I13 S13 Ch11
Équipement : Robe bleue et grise, symbole sacré, matériel d'écriture, bâton.

Askarran l'érudit

CB, hm, G2.
F13 C12 D11 I15 S14 Ch12
Caractère : Prudent, réaliste, aimable.
Équipement : Épée courte, nombreux livres rares.
Compétences spéciales : Religions 21, Connaissance des morts-vivants 18.

Retour à Procampur

De retour dans la cité, les PJ apprennent que les cérémonies sont terminées depuis quelques jours, et qu'une partie des dignitaires a déjà regagné ses pénates. Toutefois, le Vigilant Maître d'Armes de Tsurlagol a décidé de prolonger son séjour, à la grande surprise des prêtres mineurs. En effet, il attend le retour des PJ et compte officier durant l'exorcisme.

L'accès à la tour de l'Œil est aisé, et les Vigilants les convoquent dès leur arrivée. Lindilei les accueille avec espoir. Deux des Vigilants, Tarkan de Vaasie et Vandemyr Neuf-doigts, sont repartis. Les trois autres sont soulagés de voir les personnages revenir avec un mage compétent et des informations. Il s'ensuit une discussion afin de déterminer les substances nécessaires au rituel. Comme l'énergie positive n'est pas aisée à matérialiser sur Féerule, le conseil décide de jouer sur la faiblesse de l'énergie qui anime ces créatures. Les Vigilants tenteront un rituel visant à drainer le dawaï lui-même, ce qui l'affolera au point de le rendre vulnérable au Banissement. Tarntassa a sa petite idée sur les éléments nécessaires au déroulement de la cérémonie. Il lui faut des morceaux de créatures capables de drainer la vie, à savoir des morts-vivants parmi les plus dangereux...

Fort à propos, Ellym se rappelle quelques phrases de Vandemyr, le Vigilant itinérant. Il les avait informés de rumeurs concernant la présence de nombreux morts-vivants dans la forêt inondée. Il propose aux personnages de se charger d'une expédition vers ce lieu isolé, afin de ramener des parties magiques de ces monstres. Il est prêt à

T ables de rencontre à l'ancienne

passer un marché avec les aventuriers si ceux-ci décident de monnayer leurs services. Il est prêt à aller jusqu'à 1000 PO par personne (en gemmes), plus des dons d'équipement (armures de plates, chevaux de guerre, armes, livres), voire de certains objets magiques (potions, parchemins, anneaux). De plus, Ellym est disposé à leur fournir deux parchemins de Restauration, quatre potions de Grands soins et trois parchemins de protection contre le plan négatif. S'ils réussissent, les aventuriers pourront garder tout ce qu'ils n'auront pas utilisé. Un bateau est affrété pour eux. Il les déposera à l'embouchure de la rivière Lis, et les attendra deux semaines. Tarntassa reste avec Lindileï et les Vigilants afin de préparer le rituel.

Une fois les arrangements négociés et le groupe rééquipé de pied en cap, il ne reste plus qu'à embarquer. La mouette est un navire de guerre mercenaire, doté d'un équipage endurci et peu engageant. Le capitaine est un homme énergique, un ancien de la marine cormyrienne. Le voyage est paisible. Au bout de six jours, les PJ débarquent. Devant eux, à deux ou trois heures de marche, ils distinguent la ligne sombre de la forêt inondée.

Acte IV

De la boue jusqu'aux genoux...

Sombres marécages

S'approchant de la forêt, les PJ comprennent mieux la disposition particulière de cet endroit sinistre. Située dans une immense cuvette, la forêt a été inondée il y a des siècles par le débordement de la rivière qui coulait au milieu. Avec le temps, elle est devenue un lieu marécageux, où des arbres noircis finissent de pourrir, leurs larges racines serpentant sous la surface. Sur des bandes de terre gorgées d'eau, des fougères sombres forment un couvert de la taille d'un nain. Batraciens venimeux et reptiles agressifs ne sont pas les moindres dangers de ce milieu. On y trouve en effet quantité de plantes carnivores et de monstres. Ignorant la position des morts-vivants, les PJ devront s'aventurer dans la forêt plus ou moins au hasard.

Ils ont le choix entre deux possibilités : construire un radeau à l'aide de troncs, ou alterner des passages dans l'eau boueuse avec des bandes de terre plus ou moins spongieuse. Quelques heures de travail suffisent à tailler des arbres solides et à les lier en une embarcation de fortune. Voyager sur un ou plusieurs radeaux est plus facile, mais non dénué de risques. Il faut se guider à l'aide de perches ou de pagaies. À chaque heure, effectuez un jet sur la table 1 de l'encadré ci-contre.

Les inconscients qui préfèrent patauger dans

Table 1 : Balade en radeau (1d6)

- 1 – Rien.
- 2 – **Liane pendante** : Un PJ est attaqué par une liane carnivore qui tombe des arbres.
- 3 – **Créature hostile** : Utilisez la table des rencontres en marécages.
- 4 – **Présence menaçante** : L'un des PJ est persuadé d'avoir vu une silhouette les observer depuis un endroit sombre. Décidez s'il a rêvé ou si quelque chose (homme-lézard, zombie, monstre fongioïde) les surveille réellement.
- 5 – **« Timber ! »** : Un arbre pourri s'effondre à proximité. Il a 15 % de chances de tomber sur le radeau, le détruisant. Sinon, il s'abat non loin et provoque des remous terribles. Un jet sous la Dex est nécessaire pour ne pas tomber à l'eau. Ceux qui passent par-dessus bord font un jet sur la table 2.
- 6 – **Obstacle naturel** : Le radeau est bloqué par quelque chose (banc de sable, souche immergée, branches entremêlées). Il faut descendre et dégager. Faites un jet sur la table suivante pour chaque PJ qui descend manœuvrer.

Table 2 : Dans l'eau (1d10)

- 1 à 4 – Rien.
- 5 – **Liane immergée** : Jet de Dex -2 pour éviter de trébucher et de s'étaler dans l'eau. Les armures posent des malus de 0 à -6, et influent sur la capacité du personnage à se relever. Au minimum, il boit la tasse et perd 1PV. Appliquez les règles de noyade si besoin est.
- 6 – **« Il y a une bête ! »** : Une créature invisible et inoffensive passe entre les jambes du PJ.
- 7 – **Trou d'eau** : Le personnage tombe dans un trou immergé et perd pied. Il boit une sévère tasse (2PV) et il a intérêt à savoir nager. Appliquez les règles de noyade si besoin est.
- 8 – **« Il y a une bête ! »** : Une créature agressive prend la jambe du PJ pour une proie. Utilisez la table des rencontres en marécage.
- 9 – **Bloqué** : Le PJ se prend dans des racines. Il est impossible d'y voir quoi que ce soit et seul le PJ impliqué peut se libérer en s'immergeant et en tranchant les racines à la dague. Quelques minutes de perdition et, pour les plus malchanceux, des entailles.
- 10 – **Sables mouvants** : Le PJ commence à s'enfoncer lentement, mais inexorablement. S'il veut s'en sortir seul, il a droit à un jet de (Dex - For) x5 %. Sinon, ses amis doivent le haler à l'aide d'une corde en moins de 3 rounds. Il suffit que l'un d'entre eux réussisse un jet comme pour Défoncer une porte.

un bon mètre d'eau noirâtre font des jets toutes les 10 mn sur la table 2.

Modulez tous ces éléments (sans oublier les moustiques et les sangsues) pour créer une ambiance pesante et hostile. Le soir venu, les PJ n'ont pas d'autre choix que de s'installer sur une bande de terre assez grande pour les accueillir. Trouver du bois sec s'avère impossible. Après avoir mangé des rations froides, il ne reste plus à nos héros qu'à organiser des tours de garde.

« Vous pas bouger ! »

Aux alentours de 2 heures du matin, les personnages sont cernés par une bande d'hommes-lézards, intrigués par leur présence. Ils sont moyennement discrets. Repérés, ils se montrent

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour AD&D

► Liane carnivore

DV Sp., PV 3, AC10, THACO 18, Att. unique par surprise (jet à -2), Dégâts 2 par round.
Défense spéciale : Immunisée aux armes contondantes et perforantes.
La liane repère ses proies par la chaleur qu'elles dégagent, et tombe sur elles en tentant de s'accrocher avec ses crochets. Si l'attaque réussit, la liane est fixée et draine du sang. Sinon, elle se rétracte lentement et remonte dans les frondaisons.

► Vingt-cinq hommes-lézards évolués

DV 2+1, THACO 19, CA 4 (boucliers), Att. 2 (arme+morsure, 1-6).
Armes : Dards barbelés, javelots, massues à pointes (morningstars)

► R'uukSrag le roi lézard

NM, DV 8, PV56, CA 3, THACO 13, Att. 1, Dégâts 3d6+2.
Attaque spéciale : Voir le *Bestiaire monstrueux* p. 196.

► La horde des ténèbres

- Zombies (13) : Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 373.
- Goules (5) : Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 178.
- Blêmes (2) : Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 178.
- Nécrophages (2) : Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 270.

► Dragon d'Ombre adulte (6^e âge)

CM, AC-7, DV 14, THACO 7, Att. 3, Dégâts : 1-6/1-6/3-18 (+6).
Sorts : 2/2/2. Projectile magique, Hypnotisme, Ténèbres sur 5 m (x2), Immobilisation des morts-vivants, Dissipation de la magie (lancés comme un 6^e niveau).
Capacités spéciales : Image miroir (1d4+1 images) 3 fois par jour, Porte dimensionnelle (2 fois par jour), Résistance magique 30%.
Souffle : Voir le *Bestiaire monstrueux*, p. 90.
Expérience : 13 000.



tous et font un maximum de bruit. L'idée est d'éviter le combat en inspirant la crainte. Attaqués, ils reculent en se protégeant derrière leurs boucliers de cuir. Si les PJ ne font aucun geste agressif, un homme-lézard plus grand et portant des tatouages primitifs s'avance vers eux. Il essaye de parler. Il s'exprime dans un commun exécrable, et ne semble pas hostile. Il se nomme R'uukSrag, de la tribu des Guûrl'Dargog (« chasseurs/tueurs gris »).

R'uukSrag explique que les PJ sont sur ses terres, mais qu'il ne veut pas la guerre. Lui et sa tribu ont dû quitter le centre de la forêt pour échapper aux attaques des « morts-qui-marchent ». Il a perdu beaucoup de jeunes guerriers, et préfère ménager les survivants. Interrogé sur l'origine des « morts-qui-marchent », il explique qu'il y a dix lunes, des chasseurs se sont aventurés vers des ruines éloignées de leur village, et qu'ils ont été attaqués par ces monstres. Certains ont été tués en tentant de leur échapper. Les diverses patrouilles envoyées pour les exterminer ont subi de lourdes pertes, jusqu'à ce que des attaques touchent directement le campement. Pour sauvegarder les jeunes et les femmes, la tribu a dû émigrer. Si les PJ déclarent vouloir exterminer ces créatures, R'uukSrag propose de les conduire jusqu'à son village, puis de leur montrer le chemin jusqu'aux ruines. Sinon, il les incite à quitter son domaine, n'hésitant pas à les menacer le cas échéant.

Le village déserté

L'ancien village des hommes-lézards se trouve à quatre heures de trajet dans la direction du nord-est. Qu'ils soient guidés par R'uukSrag ou qu'ils

tombent dessus par hasard, les PJ finissent par le découvrir.

L'ancien village mélange huttes de branchages et de boue semi-immergées et terriers creusés dans la glaise. Des traces anciennes (un mois) montrent une occupation par plusieurs dizaines d'amphibiens. Des traces plus récentes de pieds nus et lourds évoquent des intrus venant de l'est. Ça et là, des ossements rongés prouvent que les visiteurs étaient carnivores. Si R'uukSrag est là, il montre les os en disant que ce sont les restes de ses guerriers. Il indique alors l'est et quitte les PJ pour rejoindre son clan. Il n'y a aucun moyen de le convaincre de les accompagner plus loin, car il a peur des ruines.

À l'est, quoi de nouveau ?

Les ruines sont à trois heures de marche à l'est du village. Cette région est beaucoup plus riche en bancs de sables et voyager à pied redevient possible. Les empreintes sont faciles à suivre. Des pisteurs aguerris peuvent les examiner et apprendre plusieurs informations. Il y a huit à dix traces différentes, faites par des créatures se déplaçant sans précautions et rarement ensemble. Une heure après avoir commencé à remonter la piste, les PJ entendent des clapotis derrière eux. Le groupe ferait bien de surveiller ses arrières. En effet, trois zombies sillonnent le marécage en quête de proies. Ils évoluent presque toujours sous l'eau et n'émergent que pour surprendre leurs cibles. Ils attaquent dès que la nuit tombe (ils détestent la lumière du jour). Jaillissant de l'eau, ils se jettent de façon désordonnée vers tout ce qui vit.

Zombies, vous avez dit zombies ?

Les ruines vers lesquelles se dirigent les PJ sont celles d'une ancienne auberge, devenue depuis quelques mois le repaire d'un dragon bien particulier. En effet, l'un des rares dragons d'ombre de Toril a élu domicile ici. Ses pouvoirs magiques lui ont permis de relever de nombreux morts-vivants et de soumettre quelques créatures supérieures. Il compte faire de la forêt son fief... dans un premier temps.

Lorsque les PJ arrivent aux ruines, ils découvrent une large butte au sommet de laquelle se dressent des pans de murs écroulés couverts de mousse. Les alentours sont dégagés par les déambulations permanentes des morts-vivants. De jour, le dragon se repose dans les caves de l'auberge, à l'abri du soleil. Les morts sont en sommeil dans des trous creusés dans la glaise ou au fond du marais. À la tombée du jour, ils sortent en claudiquant et s'assemblent autour de l'auberge afin d'attendre les ordres. Le dragon se montre, et tous les morts se prosternent devant lui. Puis la majorité des zombies part chasser, s'enfonçant de plus en plus loin dans la forêt. Il est possible de débusquer une partie des morts-vivants durant le jour, mais le dragon n'est accessible que de nuit. Il a creusé les caves de façon à s'aménager un repaire inexpugnable, et il s'enferme derrière une énorme dalle de pierre.

Pour les PJ, il devient vite évident qu'une action de nuit est la seule façon de pourfendre un maximum de créatures. Elles ne sont pas si nombreuses et le groupe est assez bien protégé magiquement. Les érudits du groupe comprendront vite l'aubaine que représente le dragon d'ombre. Sa

Les trésors du marais

● Sur les cadavres :

Une centaine de pièces d'or, environ cinq cents pièces d'argent, et un bon millier de pièces de cuivre, quatre gemmes (75/150/500/20 PO), une statuette d'ivoire (60 PO), une épée ouvragée (45 PO, non magique), un anneau de Caméléon de jaspe gravé, une dague +1 non rouillée, deux potions intactes (Héroïsme et Grands soins), un étui de bois contenant un parchemin de mage (Œil de magicien, Mur de vent, ESP, Projectile magique), un étui d'ivoire contenant un parchemin de prêtre (Festin des héros, Soins des blessures graves (x2), Baie magique, Marche sur les eaux, rédigé par un prêtre de Tymora).

● Dans le repaire du dragon :

Au fond d'une excavation de grande taille, les PJ découvrent un tas d'objets à moitié enfoui dans la boue. Il y a là des sacs de monnaie (environ 4 000 PA et 10 000 PO), deux épées (une lame gardienne +4, et une lame +2), un grand bouclier de cuir bouilli (+1/+4 contre les projectiles), un bâtonnet de Suzeraineté (14 charges), un sac de gemmes (pierres ioniques bleu incandescent, lavande pâle et blanc perle), une douzaine de potions (à votre choix) et plusieurs parchemins dont une demi-douzaine d'Animations des morts.

● Le dépeçage des corps :

Des jets de Connaissance des sorts permettent de savoir quels éléments sont susceptibles de servir lors de l'exorcisme. Les marges nécessaires sont indiquées avec chaque élément : du sang de nécrophage (0), des dents de nécrophage (-1), les glandes salivaires des nécrophages (-2), les doubles bronches du dragon (où il génère son souffle) (-1), des griffes de goule (0). Les travaux de découpe sont aussi dégoûtants que de fouiller les corps.

Thomas Feron

Illustration :
Jean-Marc Maquin

plan : Cyrille Daujean

capacité à drainer l'énergie vitale en fait un réservoir de composants idéal pour le Bannissement.

Quand le dragon meurt, blêmes et nécrophages s'enfuient. Les autres créatures errent, en proie à la confusion. Une fois le ménage terminé, il est possible de découvrir des objets de valeur dans les ruines et de fouiller l'ancre du dragon. Les érudits du groupe peuvent s'atteler au prélèvement des composants sur les morts abattus.

Fouiller et dépecer des cadavres pourris et gorgés d'eau s'avère pénible et dégradant. Les PJ impliqués traîneront une odeur repoussante durant plusieurs jours, mais ils repartiront plus riches qu'ils ne sont arrivés.

Les ingrédients une fois récupérés, les PJ peuvent se mettre en route pour retourner au bateau, ce qui leur prend deux ou trois jours. S'ils se sont montrés peu diplomates avec les hommes-lézards, ceux-ci tentent de les attaquer avant qu'ils ne quittent la forêt. Sinon, ils laissent les humains repartir et reprennent leur existence tranquille. Le trajet en bateau vers Procampur se déroule sans incident majeur. Les PJ sont attendus nuit et jour par deux acolytes du temple de Heaume, qui les conduisent immédiatement auprès des Vigilants.

Acte V

Vade retro !

Au travail !

La cérémonie d'exorcisme est fixée au lendemain du retour des PJ, en début de soirée. Les Vigilants et Tarntassa ont commencé les préparatifs et disposent déjà des autres éléments nécessaires. Une gemme rare, une pierre-de-soleil grosse comme le poing, a été enchantée et diffuse une lumière éternelle pure comme une aube. Des braseros ont été enchantés et deux Vigilants se sont chargés d'aller sur le plan élémentaire du feu afin d'en ramener des braises éternelles. Ces éléments sont prêts et les sorts à utiliser ont été révisés. Lindileï passe la journée en prières, suppliant les dieux elfes d'aider au succès de ce rituel humain. Le soir venu, la grande chapelle du temple est prête pour l'exorcisme. Lindileï est enchaîné à genoux face à l'assemblée, grimaçant sous l'empresse du dawaï. Les deux premières rangées de bancs sont occupées par des prêtres en armure. Les Vigilants prennent place en demi-cercle autour de Lindileï, Tarntassa s'installe face à lui. Le reste de la chapelle est vide, la garde prétorienne boucle les issues. Les Vigilants entonnent des

prières puis, tous ensemble, lancent une Dissipation du mal. Avec une force magique effrayante, elle brise les liens entre le dawaï et Lindileï. L'elfe se raidit, et de son corps arqué en arrière suinte une brume noirâtre qui stagne au-dessus de son corps, émettant un effrayant sifflement strident. Lindileï sombre dans l'inconscience. À ce moment, Tarntassa prononce les paroles du Bannissement...

Utilisez les règles de Bannissement données dans le *Manuel des joueurs* pour vérifier la réussite du sort, en prenant en compte les modificateurs suivants (donnés en malus au jet de protection et à la résistance magique) :

- braises éternelles -2/-5 %;
- cristal de Lumière : -1/-5 %;
- dents de nécrophage : -1/0;
- glandes salivaires de nécrophage : -2/-5 %;
- griffes de goules : -1/0;
- sang de nécrophage : -1/0;
- bronches de dragon : -3/-5 %.

Selon le résultat (ou votre choix), deux cas se présentent.

● Si le dawaï ne résiste pas, une porte tremblante déchire l'espace derrière Lindileï, laissant voir une plaine grise et un ciel nocturne (une partie du plan négatif). Un vent glacial s'échappe de la brèche. Poussant un dernier sifflement, le dawaï est aspiré, et la porte se referme avec un coup de tonnerre.

● Si le dawaï résiste, la situation devient dangereuse. La porte s'ouvre, mais au lieu d'aspirer immédiatement le dawaï, ce dernier l'utilise pour convoquer une armée de serviteurs. Un flot de morts-vivants se déverse dans la chapelle, provoquant une mêlée sanglante. Plusieurs dizaines de zombies, de goules, de squelettes, de blêmes et de nécrophages apparaissent, ivres de destruction. Le dawaï est aspiré par son plan en quelques minutes. Le passage se referme derrière lui. Dans la chapelle, les prêtres fanatiques de Heaume enfouissent les troupes mortes. Les personnages doivent survivre huit rounds avant que les derniers monstres ne disparaissent sous les masses cloutées et les « vade retro » sonores. Ils auront à résister chacun à 1d4 zombies, 1d6 squelettes, 1d3-1 goules et 1d4-2 nécrophages avant d'être secourus par les religieux. Une douzaine de victimes dans les rangs des religieux sont à déplorer, mais l'exorcisme a été un succès.

Épilogue

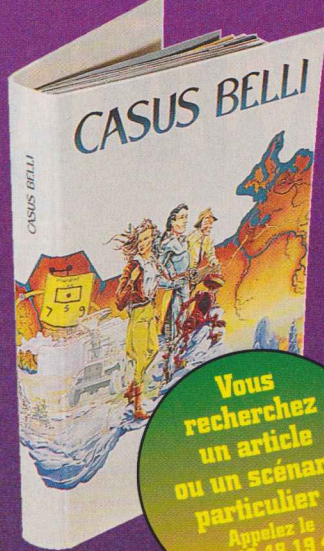
Les PJ sont soignés et payés par les Vigilants. Ils sont dégagés de toute obligation et bénéficieront à l'avenir du soutien du culte, surtout s'ils se sont montrés courtois et diplomates. Deux jours plus tard, un navire elfe entre dans le port et une délégation de seigneurs d'Éternelle Rencontre demande à parler à Lindileï. Ce dernier, libéré et soulagé, remercie les PJ avec émotion et part avec ses frères de race. Si les PJ retournent à la tour, ils la trouvent vide comme à leur arrivée, et seul un petit mot de Lindileï leur assure qu'ils n'ont pas rêvé. « Mes amis, si vous voulez me revoir, il vous faudra venir à l'Éternelle Rencontre, au-delà des mers de l'ouest. Je vous y accueillerai avec plaisir. Citez mon nom, il vous permettra de pouvoir accéder à notre royaume. Adieu et merci, votre ami Lindileï de Phenellorn. »

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures

S : scénario ; GE : scénario Grand Ecran ; 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 119.



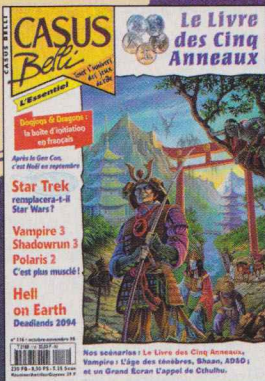
Vous recherchez un article ou un scénario particulier ?
Appelez le 01 46 48 19 45



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



115. Hercules & Xena, Gurps Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PdF: les jeux de space opera; StarDrive. 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'Orzhizhena (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.



117. Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlathotep (AdC)/La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. Adj: Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu: du prototype à la vitrine. Sc: Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).



118. Rôliste, quelle est ta tribu? Ji-Herp. PdF: Guides: Les jeux de figurines de SF. Adj: Felicie... aussi (Cthulhu); La voie du joueur avisé (LSA); 2 persos pour la boîte d'initiation à AD&D. Sc: AD&D, Earthdawn, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, Shadowrun (GE).



119 - Les jeux faits maison. Les 25 ans de D&D. Int: Peter Adkison. Vampire: La Mascarade 3e édition; Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat. Adj: Le désert; Le combat de groupe à Warhammer JdR. Sc: Warhammer, INS, AD&D, Nephilim, L'appel de Cthulhu - Felicie (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro :
<http://www.excelsior.fr/cb/>

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 votre nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

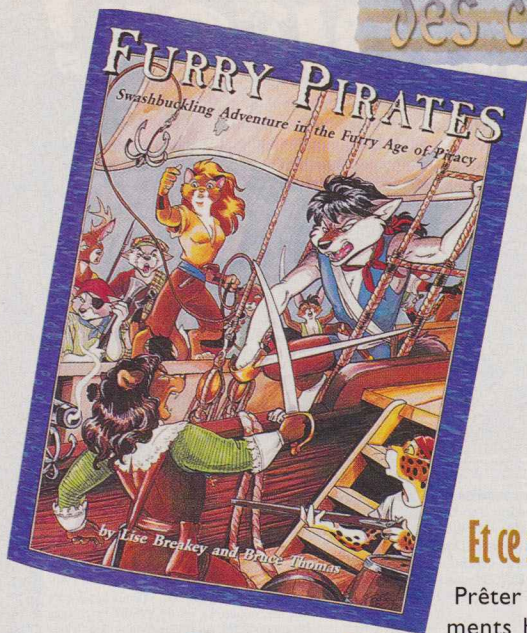
CB 120

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, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques.
HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.
HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo.
HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodst, 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, labyrthe, Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.
HS 13 - JEUX DE PLATEAU. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.
HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oinros, INS/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.
HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 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: Danæ et Énigma.
HS 22 - SCÉNARIOS. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun: L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster).
HS 23 - PAORN-LE NOUVEAU AGE. Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC.
HS 24 - SCÉNARIOS. AD&D, Star Wars, Pendragon, Livre des Cinq Anneaux, JRTM, Mousquetaires & Sorcellerie (BaSIC). Pour Vampire: Paris by Night (background), Un parfum de Géhenne (campagne).
HS 25 - MANUEL PRATIQUE DU JEU DE RÔLE. Une bible de conseils pour bien jouer au JdR, que vous soyez joueur ou meneur de jeu, débutant, confirmé ou expert.



RCS PARIS B 572 134 773



**Les rascals
de la rédaction
n'ont rien trouvé
de mieux que de me
refiler Furry Pirates,
un jeu de rôle où les
animaux remplacent
les humains. J'ai
comme un doute là :
c'est à cause de
mon côté « Calimero »
ou parce que
je m'appelle Rat ?...**

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en américain
édité par Atlas Games.
Auteur : Lise Breakey.
Présentation : 176 pages
sous couverture souple.
Prix : environ 200 F.

Et ce sont les Maîtres du Monde...

Prêter aux animaux des idées ou des sentiments humains, ce n'est pas nouveau. Sans remonter jusqu'à Esope ou La Fontaine, la bête pensante et marchant sur ses deux pattes arrière s'est même banalisée, tant dans les dessins animés que dans la publicité, les BD ou le cinéma. Internet, quant à lui, regorge de sites sur le sujet (on recense un web ring, au moins trois forums de discussion et plein de « furriesbellaminettes »). Bref, apparemment, ces charmantes bestioles intéressent beaucoup de monde outre-Atlantique au point d'avoir carrément leur propre nom générique : les furries. Le pire dans tout ça, c'est que le jeu de rôle est lui aussi déjà atteint, et depuis longtemps. Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être d'Albedo, de Furry Outlaws ou de Teenage Mutant Ninja Turtles RPG. Même notre Gloire Nationale à Nous™, le Grand Croc, y est jadis allé de son petit Animonde. Alors, on ne rigole pas : le genre Furry, c'est du sérieux...

Pirate, et pas qu'avec le thème...

A tel point qu'Atlas Games (sans doute pour se détendre entre deux parties de l'excellentissime *Unknown Armies*) a publié un jeu sur le sujet. Avec un thème tout à fait dans l'air du temps s'il vous plaît : les pirates. Mais contrairement au monde de *7th Sea* (attendu impatiemment), vous n'y trouverez pas de pays parallèles aux noms bizarres genre Montaigne, Castille ou Ussura (encore que là, on y trouve plein d'ours-garous...). Chez Atlas Games, on reste dans le concret, le facile à développer. Le background de *Furry Pirates*, c'est tout simplement notre bonne vieille Terre, entre 1690 et 1720. Et, pour une fois, il semble que des auteurs américains aient lu quelques ouvrages sérieux sur le sujet. J'avoue ne pas avoir tout vérifié, mais dans l'ensemble, l'Histoire et la géographie me paraissent respectées, que ce soit pour les Caraïbes, la Méditerranée ou la mer de Chine.

Fort bien, allez-vous me dire, mais quel intérêt y a-t-il à jouer des bestiaux humanisés dans un contexte historique aussi précis, et ce même s'il y a le souffle du grand large et quantités de belles renardes en détresse à sauver ? Et puis, où va être la surprise ? Faut pas nous la faire, on a tous vu les classiques de Disney et on sait désormais qu'un lion, c'est obligatoirement majestueux et colérique ; un renard, c'est forcément malin et un serpent nécessairement fourbe...

Furry Pirates

**Tous à poil !
(ou à plume, ou sans rien...)**

Et la magie alors ? Pour faire rêver le client, pardon, le joueur moyen, il faut toujours agrémenter les choses d'une bonne grosse louche de magie... Les auteurs ont donc rajouté un peu d'alchimie et dix cercles de magie composés chacun de cinq-six sorts AD&Desques. Ils ont ensuite lié le tout avec un plan astral, ça fait toujours très pro et pour gérer l'ensemble, ils ont inventé les points de mana...

Un système de chez système

Un perso furry est créé de la façon suivante : on choisit une espèce animale, un sexe, une position sociale, une nationalité, une profession. De tout cela découle neuf caractéristiques allant de 3 à 30 (sauf Vigueur et Agilité qui peuvent grimper à 36). Deux façons de faire : 3d10 ou 216 points à répartir. Vient ensuite toute une série de scores dit « d'Attaque/ Défense Primaires », puis les points de vie et de mana. Reste à choisir une quinzaine de talents parmi la cinquantaine définis par niveau. Un furry adulte débute au niveau 3. Au niveau 5, il est compétent, à 10 c'est une légende. Il progresse en dépensant... des points d'expérience.

On calcule ensuite une nouvelle série de scores d'attaque et de défense. C'est lourdingue même si deux petites tables soulagent les souffrances neuronales. Et rebelote pour le bateau (car pas de pirates sans moyen de locomotion) mais cette fois avec des points de voiles, de coque, d'équipage, d'écopage, de canons, etc.

Tout cela pour finir, après moult étapes que je vous épargne charitablement, par un système de résolution d'action basé sur le classique seuil de difficulté qu'il faut dépasser avec un jet de pourcentage. Bref, à mon humble avis, les auteurs auraient mieux fait de continuer à pomper. Du côté de chez Chaosium par exemple...

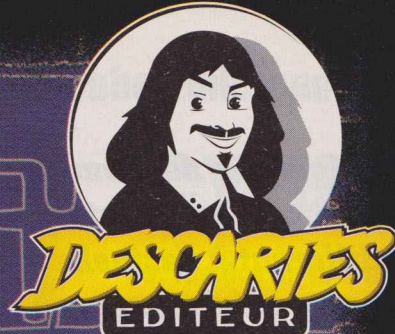
Dommage, c'était plutôt sympa...

Vous l'avez compris, *Furry Pirates* n'est pas franchement le jeu du siècle. A la base, l'idée est plutôt marrante et tout à fait dans l'air du temps. Hélas, le système est très mal adapté pour ce qui n'est, au mieux, qu'un simple « one shot ». De plus, il me semble qu'il aurait été beaucoup plus intéressant de mélanger furries et humains, à la manière de l'excellente BD *De cape et de crocs* par exemple. C'est certes possible en considérant qu'un humain ne dispose pas de points bonus d'espèce lors de sa création, mais bon...

Philippe Rat

Vient de
Paraître
en VF

NOUVEAUTÉS

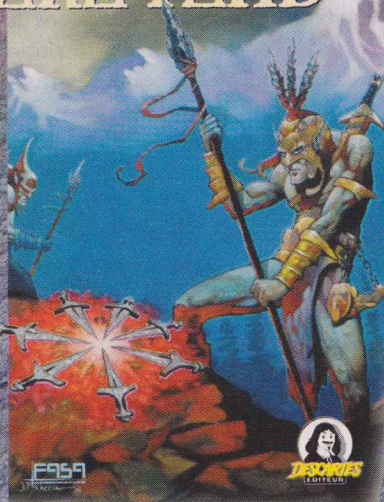


LES DAGUES DE CARA FAHD

Une campagne composée de 5 aventures pour des personnages en quête du pouvoir magique des fameuses dagues de Cara Fahd.

Mais le terrible secret de ces armes menace de semer le chaos dans tout Barseive...

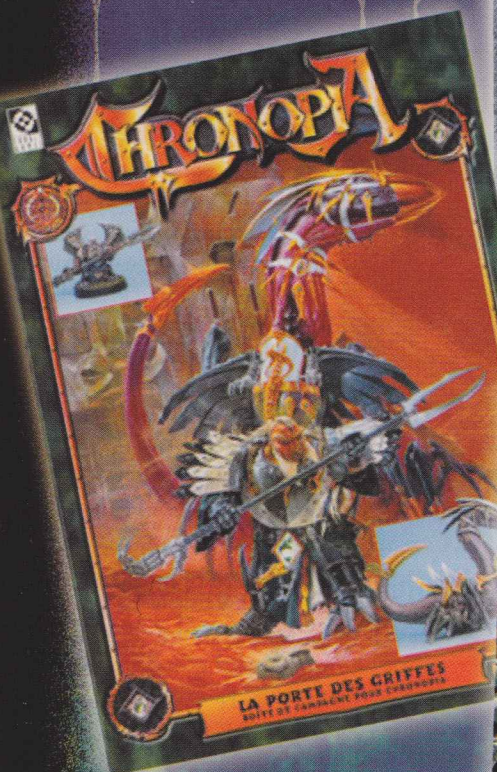
Les DAGUES de CARA FAHD



CREATURES DE BARSVAIVE

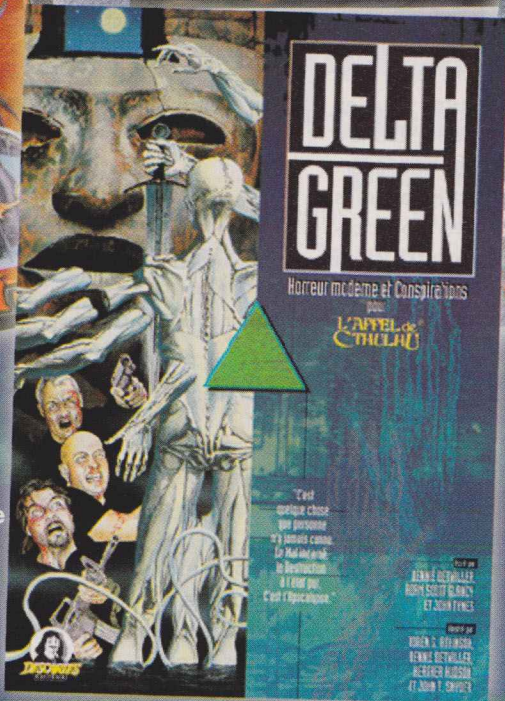
50 des plus redoutables et fascinantes créatures de la province de Barseive sont ici décrites dans les moindres détails et superbement illustrées...

CREATURES de BARSVAIVE



LA PORTE DES GRIFFES

Sous la surface du monde connu de Chronopia s'étend le labyrinthe des nains, dont les accès sont gardés par de puissantes portes des griffes, chacune placées sous l'autorité d'un seigneur des griffes à la volonté de fer... Cette boîte contient deux figurines inédites, un livret de 32 pages et un scénario.



DELTA GREEN

LE SUPPLÉMENT LE PLUS IMPOSANT JAMAIS RÉALISÉ POUR L'APPEL DE CTHULHU... Découvrez l'histoire secrète du 20e siècle et ceux qui la font !
"... Comparé à DELTA GREEN, les X-FILES ressemblent à mon Oncle le Martien..." affirme même Ray Winniger, auteur de Underground.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ☐ Delta Green (Cthulhu) 259 F
☐ La Porte des Griffes (Chronopia) 180 F

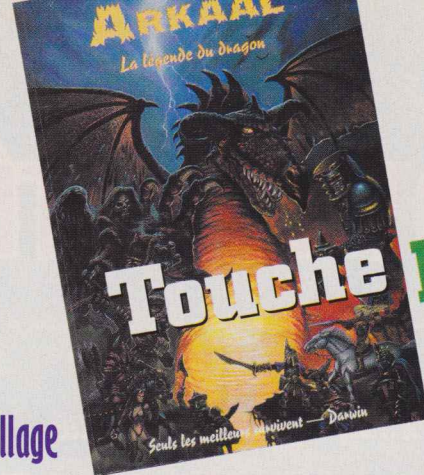
- ☐ Les Dagues de Cara Fahd (Earthdawn) 128 F
☐ Créatures de Barseive (Earthdawn) 189 F

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

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

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



Arkaal

**Un fondeur de plomb
ne peut pas rester
indifférent à l'actuelle
effervescence
du petit monde
des jeux de figurines,
fantastiques et autres.**

**Le Français Fenryll
a voulu participer
au phénomène,
et Arkaal
est sa contribution.
Mais comment son
produit se place-t-il
par rapport
aux autres jeux
du marché ?**

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de figurines
médiévales-fantastiques
de création française
édité par Fenryll.
Auteurs : Valérie Florentin
et Thierry Husser.
Présentation : un livret
de 88 pages, 130 cartes
de sorts et d'embuscade,
divers marqueurs
et gabarits à découper.
Prix : 180 F.

Exemple de village à 3000 zàrs (monnaie du jeu)

Village d'Amazones
de Tukitt Tou :
3 bûcheronnes (375)
2 éleveuses (250)
4 fermières (1000)
2 forgerons (250)
1 pêcheuse (125)
+ 2 maisons (120)
12 guerrières (6 avec lance
et 6 avec épée ; 276)
6 archers (198)
2 éclaireuses (122)
1 cavalière avec lance (43)
1 assassin (80)
1 maîtresse de meute (31)
+ 4 tigres (196)
1 Miroir d'Antéop (engin
et 3 machinistes ; 249)
1 prêtresse (Chantéa ; 63)
Coût de ces figurines : environ
550 F (sans les artisans).

La vie au village

La légende raconte qu'un dragon dort dans les terres froides du Grand Nord. Les peuples locaux ont donné son nom, Arkaal, à l'ensemble de ces territoires. Arkaal, c'est aussi un jeu qui met en scène des figurines médiévales-fantastiques 25 mm dans des batailles impliquant une dizaine jusqu'à une centaine de combattants. Les protagonistes sont classés en deux catégories : les troupes et les engins de guerre. Dix races (ou peuples) sont disponibles : Amazones, Démons, Elfes, Gobelins, Humains, Morts-vivants, Mutants, Nains, Orques et Pygmées. Pour chacune, il faut constituer son armée avec une dizaine de combattants et... une demi-douzaine d'artisans. Vous vous demandez à quoi servent les artisans dans un jeu avec figurines ? Eh bien c'est là toute l'originalité d'Arkaal. En fait, vous jouez un village qu'il faut protéger des attaques extérieures tout en soignant sa prospérité. Donc à chacun son métier : les guerriers guerroyent et les artisans produisent (armes, nourriture...). Lors de la construction de votre village, il faut trouver le bon équilibre entre les différents types d'habitants.

La guerre au village

Chaque combattant est défini par 5 caractéristiques (Mouvement, Tir, Force de Frappe, Résistance et Points de Vie). Une séquence de jeu comprend trois phases :

- **Mouvement.** Une figurine parcourt son Mouvement en centimètres, modifié par le terrain et le type de mouvement. Des unités au contact à la fin de cette phase font un corps à corps.
- **Tir.** Concerne les troupes ayant reçu un ordre « avancer et tirer » à la phase précédente.
- **Alchimie.** Permet l'usage de la magie. Notez que cela est en partie possible à la fin de chacune des phases précédentes. Le jeu offre trois sortes de magie – les sorts, les poudres et les potions – disponibles en fonction de la race. La résolution des coups se fait en trois temps :
Id10 ≤ à la Force de Frappe de l'attaquant ;
Id10 ≤ à la Force de Frappe du défenseur (parade) ;
Id10 - modificateur de l'arme ≤ Résistance du défenseur.
Puis le défenseur devient l'attaquant.

**pas
à mon village**

La procédure est sensiblement la même pour les engins de guerre, avec une portée et des dommages accrus. Chaque race possède un engin particulier (mention spéciale au colamiel goblin : une fronde géante lançant des essaims d'abeilles !). On peut regretter le côté simpliste de l'initiative (1d6, le plus élevé commence et on alterne).

La fête au village !

Après l'affrontement, vient le temps de panser les plaies. Dans un esprit de simplification, il ne peut y avoir qu'une bataille par année. Après chacune d'elles, il faut donc dépenser une certaine somme pour assurer l'entretien du village et la subsistance des occupants. Heureusement, vos artisans amènent des ressources, chaque race a un type de matière première, et il est même possible de tenter le marché noir à l'extérieur (avec le risque de perdre quelques hommes). On vérifie les naissances et on « engage » de nouveaux venus. On peut être touché par une catastrophe naturelle. Enfin, on peut acheter de nouveaux



Pour jouer à Arkaal, vous avez l'embarras du choix : les boîtes d'armées spécifiques au jeu, mais aussi toutes les figurines Fenryll, et par extension toutes les figurines méd-fan peuvent faire l'affaire. Ici, des Amazones contre le Chaos.

bâtiments et/ou améliorer ceux qui existent. En attendant le prochain conflit... À noter que si une bataille est déséquilibrée, un petit système de cartes d'embuscade permet de rétablir l'équilibre.

Les « bastons » se déroulant dans les villages, le décor est toujours censé figurer un village. Mais il est toujours possible d'imaginer des rencontres « en extérieur » entre petits groupes.

Un sanglier ?

Certes, Arkaal ne révolutionne pas le jeu avec figurines fantastiques, mais la gestion du village lui apporte une touche d'originalité qui mérite le détour. Sa présentation manque un peu d'exemples illustrés, toutefois il reste abordable par les débutants. On peut le comparer à des jeux comme Necromunda ©™ ou Gorkamorka ©™, en ce sens qu'il y a plus à gérer qu'une simple bataille.

Et s'il ne fallait qu'une raison pour franchir le pas : la gamme des figurines Fenryll est tellement belle !

Philippe Simon
Peinture et photo : Bruno de Grimouard

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



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



Chaque semaine 10 jeux à prix cassé !



JEUX DE RÔLE - JEUX DE SIMULATION
Toutes les nouveautés

les prix les plus bas
le plus grand choix

les meilleures équipes
pour vous accueillir

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



**TOUS LES JEUX
DE CARTES
À COLLECTIONNER**

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



DÉPÔT-VENTE

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



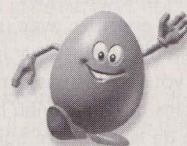
**Vente de cartes
à l'unité !**

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

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

3615
DEDALE*OEUF CUBE
0,45 F la minute

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

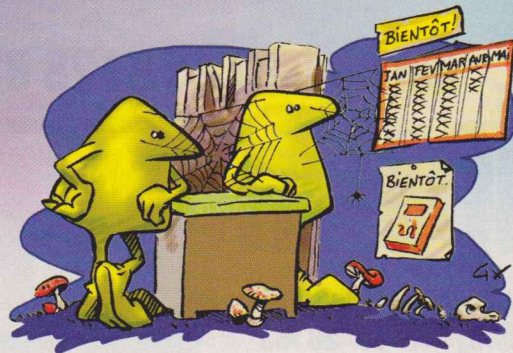


**LA VPC
L'OEUF CUBE**

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

prix et promotions valables jusqu'au 1er mai 99

Actualité des jeux



**Un bimestre chargé,
et pourtant la GenCon est encore loin!**

Jeux de rôle en français

Descartes Éditeur

● **AD&D : Université de magie** est la traduction de College of Wizardry. Ce supplément présente, en une centaine de pages, une guilde de magiciens prête à servir. Elle est amusante, et peut faire un bon employeur/professeur pour un groupe d'aventuriers. Pour rester dans les boules de feu, on devrait voir arriver en juillet *Magie et sortilèges*, le dernier volume de la série des Player's Options. Il était temps, je connais des mages et des prêtres qui étaient au bord de la révolte.

● **L'appel de Cthulhu** : Les contrées du rêve est une bonne surprise... de taille! Cette traduction sous forme de livre de la 4^e édition américaine fait pas loin de 200 pages, et mérite plus qu'un détour. Comme Delta Green, *Les contrées du rêve* envoie ce bon vieux Appel de Cthulhu dans des directions nouvelles – ici, une sorte de médiéval-onirique léger, poétique par endroits, avec une bonne dose d'horreur pour faire le liant. Si vous n'êtes pas parmi les privilégiés qui ont connu la traduction de la première édition (en 1987, si ma mémoire est bonne), croyez-moi sur parole et craquez, ça vaut le coup!

● **Shadowrun** : Shadowtech propose, en 120 pages, une montagne de matériel cybernétique ou mieux : biotechnologique. Suppresseurs de douleur,

adrénaline de synthèse, virus artificiels... de quoi rendre fou n'importe quel meneur de jeu si ses joueurs insistent pour se coller toutes ces jolies innovations, mais aussi de quoi écrire des douzaines de scénarios sans trop se fatiguer!

Halloween Concept

● **Polaris** : *Mythes et légendes des profondeurs*, vol. 1 est un recueil de quatre scénarios, testés et approuvés pour vous par Philippe Rat (Coup d'œil p. 76). *Volcania*, un repaire sous-marin autonome, et *L'Encyclopédie océanographique*, un recueil de sales bêtes, sont à venir. On ne sait pas encore lequel des deux produits paraîtra en premier.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : L'écran de la 3^e édition est certainement déjà sorti, accompagné d'un bloc de feuilles de personnages. Le livret qui, dans la v.o., l'accompagnait, a été rebaptisé *Les secrets du Monde des Ténèbres* et sera vendu séparément. Il sort en juin, et contient une poignée de lignées mineures, de nouvelles disciplines et des armes en tous genres. Plus intéressant, *Hong Kong by Night* arrive cet été. Et une métropole extrême-orientale peuplée de vampires, de mages, de garous et d'un tas de trucs moins facilement identifiables, une!

● **Vampire – L'Âge des Ténèbres** : *Chronica Transylvania I*

est là. Mehdi « sévère, mais juste » Sahmi vous donne son avis p. 72. *Libellus Sanguinis I* présente en une centaine de pages les clans Ventrue, Tzimisce et Lasombra; il sortira en juillet.

● **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Umbra* devrait sortir en juin. Les garous français vont enfin pouvoir faire rage dans les 13 mondes parallèles que décrit ce supplément. C'est du bon White Wolf, avec des infos utiles, exploitables, mises là où il faut et accompagnées d'un minimum de verbiage.

● **Mage – L'Ascension** : *Le livre des fondations* est la traduction du Book of Chantries. Il présente une vingtaine de repaires de magiciens de toutes obédiences, de l'univers de poche précolombien à un repaire de méchants chinois tout droit sorti des « Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin ». Normalement, il arrive en juillet.

MultiSim

● **Conspiration X** : Et une surprise, une! La v.f. de Conspiracy X a fini par arriver! Pas chez l'éditeur prévu à l'origine et avec

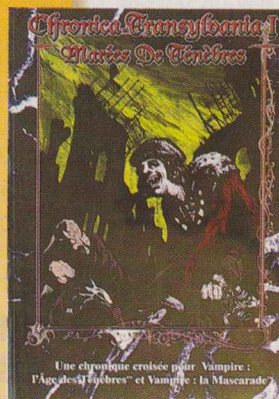
un (infime) retard de deux ans, mais elle est là! Mehdi Sahmi, l'homme en noir, se penche dessus pp. 28-30. L'écran arrive en juillet.

JdR

Chronica Transylvania I – Marées de Ténèbres pour Vampire : l'Âge des Ténèbres, en v.f.

Donc, comme je le disais la dernière fois, la Transylvanie selon White Wolf, c'est bien. Or justement, la série des *Chronica* doit nous entraîner à travers cette région, du XIII^e siècle finissant jusqu'à l'aube du XXI^e. Quatre volumes sont prévus, structurés autour de quelques scénarios et de la présentation de la toile de fond vampirique et historique devant servir aux intrigues. Hélas, les trois chroniques qui composent le corps de ce premier volet sont plutôt décevantes. A quelques détails près, tout juste a-t-on droit à des histoires trop courtes et dénuées d'intérêt, séparées chacune d'environ un siècle. Entre-temps? Au meneur de jeu de se débrouiller pour remplir les blancs avec les aides de jeu qui complètent le supplément. Ces dernières sont d'ailleurs bien fichues et complètent agréablement le *Liber Transylvania*. Bref, un meneur de jeu imaginatif et expérimenté désirant un trait d'union entre l'Âge des Ténèbres et la Mascarade y trouvera peut-être son bonheur. Les autres éviteront sans doute d'investir dans un supplément d'intérêt secondaire.

Un supplément édité en français par Hexagonal (sous licence White Wolf). Auteurs : Brian Campbell et Nicky Rea. Prix : 144 F.



Mehdi Sahmi

Les carnets de l'Outremonde

pour Le Livre des Cinq Anneaux, en v.f.

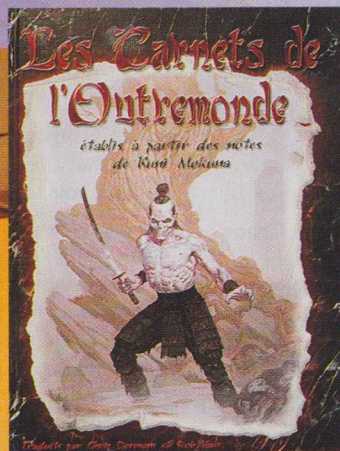
JdR

Beau, cher et... ennuyeux

Aux frontières de l'empire de Rokugan, par delà la grande muraille, s'étendent des terres désolées, corrompues et corruptrices, envahies par des êtres grotesques et maléfiques. Depuis cet Outremonde, Fu Leng rêve d'envahir le monde civilisé à la tête de ses armées de démons, de gobelins, de trolls et d'ogres. C'est donc cela que ce supplément à l'aspect luxueux nous propose d'explorer à travers les écrits du sage Kuni Mokuna. Classiquement, la lecture commence par un tour d'horizon évocateur de la région. Évocateur, mais imprécis

et sans surprise. Le deuxième chapitre, consacré à la souillure de l'Outremonde, est sans doute le plus intéressant. Les informations qui y sont fournies sont terrifiantes mais, surtout, vraiment pratiques. Les deux chapitres suivants sont consacrés aux gobelins, ogres et trolls. On sait ainsi tout de leur physiologie, leur histoire et leur culture. Reste à y trouver un intérêt ! L'attrait du chapitre consacré aux Oni tient essentiellement à sa présentation des Oni de Jigoku auxquels se lient les adeptes de la Maho. Après un ultime bestiaire de créatures diverses, le sixième chapitre traite des Nezumi.

Bien que reprenant la même structure que les chapitres consacrés aux gobelins ou aux trolls, on lit ce chapitre avec plus d'intérêt car il présente les mystérieux hommes-rats, alliés de circonstance des hommes contre les créatures de l'Outremonde, que les personnages des joueurs peuvent être amenés à rencontrer un jour. Hélas, *Les carnets de l'Outremonde* est l'un des suppléments les moins intéressants de la gamme LSA. Il n'est pourtant pas médiocre. Non. Juste ennuyeux car sans surprise ni originalité.



Un supplément édité en français par Siroz (sous licence AEG). Auteurs : Cris Dornaux et Rob Vaux. Prix : 189 F.

Les informations pratiques sont diluées dans un texte bavard, lui-même dilué dans une maquette aérée. Autre problème : les p'tit gars d'AEG ont voulu en faire un bel objet, d'où un prix élevé. Le résultat est un supplément dont on peut aisément se passer quand on n'est ni millionnaire ni collectionneur.

Mehdi Sahmi

- **Dark Earth** : *Les Initiés* est arrivé, Kristoff vous en parle p. 76.
- **Deadlands** : *La Croix et le Colt* et *Au nom de la Loi* sont là. Matthieu Balay les examine p. 86.
- **Guides** : *Les Gehemds* ont débarqué à la date prévue, voir le Coup d'œil p. 82. Le troisième

volet de la campagne du Nouveau Monde est remis sur les rails et arrive à la rentrée.

- **Nephilim** : *Irysos*, le volume 1 des *Chroniques de l'Apocalypse* est arrivé. Partant des intrigues et des secrets révélés dans Testament, les cinq volumes des *Chroniques* vont projeter vos gentils Nephilim en pleine Apocalypse. Ce premier livret couvre déjà pas mal de terrain !

De la France profonde au bout de l'Afrique, les personnages vont voir du pays, découvrir quelques énormes secrets... et en prendre plein la gueule. À leur place, je commencerais d'ores et déjà à me faire du souci pour la suite (le volume 2 arrive en juin). *Hermès Trimegiste* n° 7 est également là.

- **Rêve de Dragon** : Un huitième Voyage verra finalement le jour, mais il ne sera disponible qu'en souscription. Si vous voulez le recevoir, vous avez jusqu'au 31 août pour envoyer un chèque de 100 F à MultiSim, souscription RdD, 33 cours Foch, 33000 Bordeaux. Si le nombre magique de 600 commandes est atteint, le Voyage sera imprimé et envoyé aux souscripteurs mi-décembre.

Nestiveqnen

- **Hystoire de fou** : *Pas de caténaires pour les mammoths* est un livret de 80 pages, qui arrivera en juin et coûtera 140 F. Il contient un gros scénario, et il serait dommage d'en dire plus. Mais sous le sceau du secret, j'ai pu faire avouer à l'un des joueurs de Denis Gerfaud qu'il y avait des hommes préhistoriques, des monstres du même métal et des trains électriques, mais pour le reste, vous verrez vous-même...

Oriflam

- **Cyberpunk** : *Chrome 4* devrait être là en même temps que ce Casus, avec comme de coutume des monceaux de matériel, de véhicules, d'armes et autres gadgets, avec notamment l'entrée en scène très remarquée des nanotechnologies.
- **Mekton Z** : *Invasion Terra*, vol. 1 est là. Il présente une douzaine de PNJ, et surtout des quantités de vaisseaux petits, moyens et gros, sans oublier des tonnes et des tonnes de robots géants. Il n'y a plus qu'à attendre sereinement le deuxième volet, qui contiendra des scénarios mettant en scène tout ce petit monde. Il arrive à la rentrée. ▶

JdR

Liber Dæmonis - Le guide des démons

pour INS/MV, en v.f.

Après le guide des anges voici, sous la même forme, le guide des démons, ou plutôt des Princes-Démons.

Le principe est simple : chaque Prince est décrit dans un court chapitre, nanti d'un nouveau « secret » qui peut modifier la façon de jouer à *INS/MV*. Ces secrets vont de 1 crâne (vous le savez quasiment déjà) à 4 crânes (attention, ça va tout changer). Par rapport à *Liber Angelis*, il me semble que les secrets sont moins bouleversants, ce qui n'est pas un mal (c'est quand même sympa quand tout le monde joue à peu près au même jeu !). Il n'est presque rien dit au sujet du seul secret de niveau 4, car il fera l'objet de la prochaine campagne de *INS/MV* et, sans être grand clerc, j'y pressens comme des ennuis (la mort ?) pour un(e) ? Archange.

En ce qui concerne la présentation, elle est homogène et plutôt agréable, alors que *Liber Angelis* avait dû être réalisé en urgence sur un coin d'ordinateur. Pour les idées et le texte (je ne peux pas parler des secrets, ça serait mal), il y a du bon, du moyen et du mauvais. Mais comme il s'agit d'humour, je gage que ce que je trouve lamentable fera pisser de rire quelques-uns. Et réciproquement...

Supplément en français pour *INS/MV*, édité en français par Siroz Productions. Prix : 169 F.



- **Sur le feu** : *Agone*, le prochain jeu de rôle de MultiSim, sera inspiré des « Crépusculaires », l'excellente série

de romans de Mathieu Gaborit. Plus de précisions dans Backstage, p. 6.

Pierre Rosenthal

C'est le printemps, on ne l'écrira pas noir sur blanc. Amateurs de bulles et de jolis dessins, Moebius et son ultime référence le cycle de "L'Incal", une vraie BD de dingue entre nous soit dit, sont superbement réédités en 6 volumes (79 F l'un) - "Les Maîtres Cartographes", dont le 4^{ème} tome est paru (76 F l'un), constituent certainement la meilleure série d'aventure que l'on ait vue depuis la Quête de l'Oiseau du Temps ! Blasphème ? Qu'à cela ne tienne, on aime ! - Amis du Manga, le Manga vous appelle ! "L'Habitant de l'Infini" sorti récemment (4 tomes, 57 F un) vous fera marcher sur le fil du rasoir si vous n'y prenez garde. A vous d'être suffisamment affûtés ! - Rayon roman, cette offre s'adresse à tous les mordus d'Anne Rice. Elle invoque "Memnoch le Démon" (44 F) et on sera bien content chez Alter Ego de vous faire retrouver Lestat en proie une fois de plus à l'insoutenable légèreté de son être. D'ailleurs, pour la fine bouche, nous vous proposons le reste de son cycle vampirique au prix de 169F - Et préparez-vous à un (électro)choc ! Le seigneur Stephen King vous emmène vers la chaise électrique avec "La Ligne Verte" (47 F) tandis que Clive Barker projette son détective Harry D'Amour dans la 4^{ème} dimension avec "Everville" et vous promet Mystifs, monstres et (139 F le pack) - Côté jeu de rôle, le véritable évènement de ces derniers mois est la 3^{ème} édition de "Vampire - La Mascarade" pour 216 F et ce n'est pas les rayons du soleil qui cette fois-ci la carboniseront - Catégorie "Le Livre des Cinq Anneaux", les parutions de la voie du crabe (118 F) et du scorpion (***) feront de vous des crustacés en puissance - Nephilim n'est pas en reste : les suppléments choisis pour égayer vos soirées de fin du monde sont "Testament" (171 F) et "Chroniques de l'Apocalypse vol 1" (114 F) Le crépuscule des déchus ? - Polaris plonge à nouveau en eaux troubles : les sorties de "Mythes et Légendes des Profondeurs vol 1" (120 F) et de "Volcania" (***) inspireront tous les aquariophiles avertis, adeptes de l'immersion totale - Sinon, la 6^{ème} édition de Magic s'apprête à défrayer la chronique, quitte à faire scandale (2 starters+5boosters 250 F), alors que "La Destinée d'Urza" marque la fin de la saga de ce brave sorcier (10 boosters + 1 gratuit 220 F) - Allez, surtout n'hésitez pas à appeler !!!



La même chose autrement

*Plus de 10 000 références
BD, JdR, Romans...*

Alter Ego - VPC BD, Jeux de Rôle, Romans, Wargames, Plateau, Figurines, Accessoires...
Tel: 03 84 71 07 06 - Fax: 03 84 71 09 19 - Alter Ego - BP 194 - 39 102 DOLE CEDEX

Livraison en 72 h dans toute la France métropolitaine - Frais de port gratuits sur tous les produits présentés sur cette page-Règlement Euros ou FF
Adressez nous votre commande sur papier libre ou mieux, téléphonez-nous. Nous pourrions alors mieux vous conseiller et vous tenir informés des disponibilités de vos produits. (***) Nous appeler pour connaître le prix du produit indiqué. Ces conditions sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

JdR

Mythes et Légendes des Profondeurs - Volume I pour Polaris, en v.f.

Joie ! Quatre aventures indépendantes pour Polaris ! La mise en abîme débute par une enquête corporatiste puis dérive sur un vaisseau fantôme pour finir par une grosse baston contre des dégénérés morbides. Classique mais efficace. L'ombre du mal est une variation sur le thème de l'entité diabolique jouant avec vos nerfs. La structure du scénario, et surtout sa présentation (trop confuse), exige une sérieuse préparation et une maestria certaine pour en faire quelque chose. Malgré cela, c'est le plus motivant et le plus jouissif à mettre en œuvre des scénarios de ce recueil. Bienvenu à Atalanta commence dans un baignage hégémonien façon Voyage au bout de l'enfer. La suite, très Indiana Jones et les ruines perdues se termine dans un mysticisme frustrant. A suivre dans le volume II ? De l'aveu même de « Cap'tain Igloo » Tessier, Solaria est une trame de campagne pour MJ motivé. C'est du solide et l'affaire, une épidémie frappant les États du Rift, peut vous entraîner très loin. A la Surface, au minimum. Au final, un recueil de scénarios plutôt réussi bien que destiné aux MJ catégorie « coelacanth ».

Un supplément Polaris en français édité par Halloween Concept. Auteurs : J. Moudier, N. Malfin, L. Cagniat et Ph. Tessier. Prix : 126 F.

Philippe Rat



Annoncée pour juin, elle sera sûrement là avant septembre.

Dynasty Presentation Inc

● **Dark Conspiracy** : La 2^e édition de ce jeu d'horreur de futur proche est passée totalement inaperçue en France. L'écran, accompagné d'un livret de scénarios de 48 pages, vient d'arriver. L'illustration, signée Elmore, est assez jolie, et les scénarios sont sympas si on aime le genre « briefing au début, puis salles et rencontres numérotées jusqu'au grand méchant ».

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : Eastern Sun Emirates est un bon petit décor de jeu synthétique, clair et bourré de bonnes idées, comme les gens de DP9 en font régulièrement – avec une régularité impressionnante, en fait.

● **Tribe 8** : Tribe 8 Companion contient pas mal de background et deux scénarios. Finalement, leur lecture m'a rassuré. Sous tout le verbiage mystique, les Majuscules pour Faire Sérieux, les noms coupés par des apos' trophes in'congrues et le vocabulaire bizarre, Tribe 8 est quand même un jeu où il faut aller récupérer des cailloux sacrés (voire le Graal) en tapant sur tout ce qui fait obstacle. Ça fait du bien de se retrouver en terrain connu !

Eden Studio

● **Conspiracy X** : Synergy, la fin de la trilogie de scénarios, ne devrait plus tarder. On attend aussi Sub Rosa, un supplément sur les conspirations et les conspirateurs, annoncé pour mai.

● **Witchcraft** : La 2nd édition est là ! Ce jeu de fantastique-contemporain, signé C. J. Carrella, nous avait laissé le souvenir d'un gros machin

Jeux de rôle en étranger

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : Way of the Shadow et The Winter Court sont là tous les deux, et Mehdi se jette dessus en hurlant « Banzai » p. 83. Quant à Merchant's Guide to Rokugan, Tristan Lhomme a eu le coup de foudre pour lui p. 83. Midnight's Blood est un recueil de deux scénarios orientés « magie ». Tous les deux sont sympathiques à lire et pourront donner de bonnes parties... Ensuite, sous réserve et probablement dans le désordre, on devrait voir arriver un Gamemaster Survival Pack (avec de l'aspirine ?), Unexpected Allies (un recueil de PNJ) et Legacy of the Forge (un scénario chez les Lions). Tout cela est prévu pour juin-juillet.

● **7th Sea** : Finalement, 7th Sea ne sera prêt que pour la GenCon, c'est-à-dire entre fin juillet et début août. Plus de détails à ce moment-là. L'écran, qui suivra dans la foulée, sera accompagné d'un livret intitulé Erebus Cross Part I, ce qui sonne de manière suspecte comme le titre d'un début de campagne.

Atlas Games

● **Unknown Armies** : One Shot est un recueil de scénarios avec des personnages prêtirés. Il devrait être arrivé... peut-être.

● **Feng Shui** : Cet excellent jeu sera réédité pour la GenCon.

Cell Entertainment

● **Gemini** est un jeu de rôle suédois traduit en anglais, dont quelques exemplaires ont atterri en France. C'est du médiéval-fantastique dans un univers sombre où les Forces des Ténèbres sont en pleine forme alors que leurs homologues du « Bien » s'adonnent à l'intolérance religieuse. Il y a des Elfes, des Nains, des paladins, des d20... bref, rien de nouveau sous le soleil, fût-il de minuit.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : Last Rites est un recueil de quatre scénarios années 90, qui commence à se faire sérieusement attendre. Mountains of Madness sera une grosse campagne polaire pleine de shoggoths, de chiens de traîneau et de pingouins géants.

JdR

Les Initiés

pour Dark Earth, en v.f.

Revolution on (Dark) Earth !

En 1997 paraissait Dark Earth. On y découvrait l'Obscur, les stalittes, un univers riche et fascinant. Si riche que tous les suppléments sortis à ce jour ne traitaient que des nombreuses facettes de Sombre-Terre. On aurait presque pu oublier le thème sous-jacent et peu développé dans le jeu de base : la lutte entre les Runkas et les Shankr's. Voilà, tout est enfin là ! Et si l'on comprend qu'il fallait laisser du temps aux joueurs pour se familiariser avec le monde, on se demande comment on a pu se passer de ce supplément jusqu'ici. Les Initiés révèle tellement d'informations sur la nature même de Sombre-Terre et des enjeux qui en découlent que l'on a l'impression de découvrir un nouveau jeu. Ou du moins une nouvelle façon de jouer ! Tout commence avec un événement qui va bouleverser la situation actuelle. Les Maisons ont découvert l'existence du seigneur shankr sur Terre ! Du coup, elles se mobilisent, s'organisent, et le meneur de jeu voit sa campagne totalement réorientée en fonction de cette nouvelle donne. Chaque Maison est clairement détaillée : ses origines, ses buts, ses moyens. Les rituels d'initiation spécifiques à chacune sont mis en lumière, en accord avec leur philosophie. Mais surtout, les liens et les pouvoirs qui unissent initiés et Stellaires sont enfin expliqués !

un peu pataud qui tentait maladroitement de chasser sur les terres de White Wolf. Eh bien vous allez être surpris : la nouvelle édition est exactement pareille !

Event Horizon Production

● **Heaven & Earth** : Tristan Lhomme exécute sommairement ce nouveau jeu d'horreur p. 89.

● **Swords of the Middle Kingdom** : Cet autre nouveau jeu est situé dans un univers médiéval-chinois-cinématique, où des karatékas invincibles démolissent des démons dix fois plus gros qu'eux. Il y a de la magie, des arts martiaux, une Chine parallèle à peine démarquée de la vraie, des règles pas trop compliquées... Bref, dans l'ensemble, un bon jeu, qui a juste pour défaut d'être difficile à trouver sous nos climats, à part peut-être dans le triangle d'or Jussieu-rue Dante-rue des Écoles...

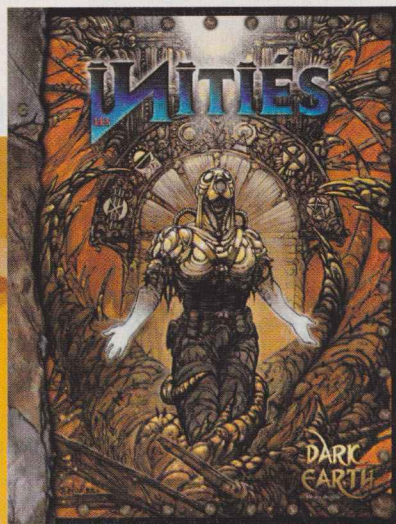
Fantasy Flight Unlimited

● **Call of Cthulhu** : *Cthulhu Live 2nd Edition* est arrivé. Le livret est plus petit et plus pratique, les règles sont simplifiées... et c'est toujours intéressant si vous voulez monter

un GN lovecraft-grandguignolesque. *Deep Secrets* clôt *Nocturnum*, une campagne en trois volumes. Maintenant que l'ensemble est là, on peut porter un jugement définitif... et *Nocturnum* tire très honorablement son épingle du jeu. Les campagnes années 90 sont rares, et celles qui reprennent la bonne vieille tradition de la course autour du monde dans des coins improbables (Copenhague, Moscou, le désert de Gobi...) pour sauver la planète d'un destin funeste, le sont encore plus.

FASA

● **Shadowrun** : Mathias Twardowski vous donne son avis sur *Shadowrun Companion* p. 79. *Magic in the Shadows* devrait être là. Ce gros supplément présente des règles de création de sorts, donne des conseils pour harmoniser la magie des deux premières éditions avec celle de la troisième, et remplace le Grimoire. En juin, *Corporate Download* fait le point sur les corporations, leurs plans, leurs secrets, leurs magouilles... Enfin, en juin, on devrait voir arriver *Shadowrun Quick Start* ➤



Un supplément français pour *Dark Earth* édité par MultiSim. Auteurs : Mathieu Gaborit, Fabrice Collin, Léonidas Vesperini, David Benoît. Prix : 170 F.

Une forme de magie fait son apparition dans *Dark Earth* ! Et pour ne pas être en reste, les auteurs nous livrent un (trop) petit chapitre sur quelques mystères déjà évoqués (la septième Maison, Gaïa...). Indispensable, ce supplément l'est assurément pour profiter pleinement de cet univers. Les secrets révélés, les nouveaux enjeux, l'avenir de *Dark Earth* en dépendent totalement. MultiSim prouve qu'il est décidément le spécialiste des jeux à mystères ; on peut juste regretter d'avoir dû tant attendre pour ces informations essentielles. Après avoir été initiés, Sombre-Terre ne sera plus le même pour les joueurs. Il sera plus grand, plus riche, plus beau...

Kristoff

Faerie
1 rue Albert Einstein
77420 CHAMPS SUR MARNE
Tél. : 01.64.73.10.20 de 14h à 22h
Vente par correspondance

FRAIS DE PORT GRATUITS

CATALOGUES SUR SIMPLE DEMANDE

JEUX VIDÉO ET LOGICIELS

JEUX DE FIGURINES FANTASTIQUES

Tous les produits des gammes Warzone, Chronopia et Demonworld

JEUX DE PLATEAU

Europa	224 F	Les Batailles de Pharaon	248 F
Azteca	284 F	Grand Alchimiste (juillet)	250 F
Vox Populi	230 F	Circuits de Suzuka/Melbourne	105 F
Les Cochons de l'Espace (juin)	250 F		

LES CONVENTIONS

Vous pourrez nous retrouver aux conventions suivantes :

8/9 mai **CONVENTION ESSONNIENNE**
Tournoi Magic Type 1, tournoi de jeux de rôles, parties libres

23/24 mai **FAERIE'X**
Convention multi-jeux, projection de films...

Pour tous renseignements pour ces conventions, tél. : 01 64 73 10 20

JEUX DE ROLES NOUVEAUTÉS

AD&D		INS3	
L'Université de Magie	Mai	Le Guide des Démons	161 F
Bestiaire Monstrueux	285 F		
Monstrous Compendium Annual Volume 4 Vo	151 F	Ji-HERP	210 F
Dawn of the Overmind Vo	105 F	Ecran Ji-Herp	99 F
Livre des Artefacts	Tel		
La nuit des profondeurs VI	285 F	LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	
Dungeons of Despair Vo	90 F	The Tao of the Naga Vo	145 F
AL QUADIM		Unexpected alive Vo	131 F
Golden Voyages Vo	129 F	Merchant's guide to Rokugan Vo	115 F
Assassin Mountain Vo	129 F	The Winter Court Vo	115 F
Corsairs Of The Great Sea Vo	129 F	La voie du Crabe	118 F
Caravans Vo	75 F	L'Outremonde VI	180 F
Reunion Vo		Le Crépuscule de l'Honneur VI	79 F
FORGOTTEN REALMS		La voie du Scorpion VI	Mai
The City of Raven Bluff Vo	181 F		
Les Ruines de Château Zenthil VI	285 F	NEPHILIM	
Demihuman Deries Vo	186 F	Nephilim jeu de base (-20 %)	224 F
Demihuman of the Realms Vo	134 F	Les Chroniques de l'Apocalypse	114 F
Seeds of Chaos (Dragonlance) Vo	100 F	Les Chroniques de l'Apocalypse Vol. 2 (juin)	90 F
The Bestiary (Dragonlance) Vo	181 F	Les Templiers	171 F
The Sylvan Veil (Dragonlance) Vo	133 F	TESTAMENT	35 F
		Hermès Trimégiste n°5, 6, 7	
APPEL DE CTHULHU		PENDRAGON	
L'intégrales des Masques de Nyarlathotep VI	219 F	La Forêt Périlleuse VI	137 F
Delta Green VI	Mars		
Before the Fall Vo	86 F	POLARIS	
Last Rites Vo	108 F	Surface	133 F
		Mythes & Légendes des profondeurs	120 F
CYBERPUNK		Volcania	Mai
Chrome 4 VI	123 F	SHADOWRUN	
Firestorm/Shockware VI	156 F	Corporate Download Vo	124 F
		Skinner Vo	44 F
DARK EARTH		New Seattle Vo	137 F
Les Initiés	162 F	7th SEA VO	Avril
ARTEFACTS	157 F	Player's Guide Vo	180 F
		Game Master Guide Vo	180 F
DEADLANDS		Ecran 7th Sea Vo	120 F
Au nom de la loi VI	162 F	VAMPIRE, L'ÂGE DES TÉNÉBRES	
Smith & Robards VI	167 F	Cianbook Salubri Vo	76 F
Critters, Vermine et Abominations VI	157 F	The Thousand Hells Vo	109 F
River o'Blood Vo	173 F	Liber Transylvania VI	162 F
Skinner Vo	34 F	Wolfe of the Sea Vo	90 F
Adios - A-Migost - Cthulhu Crossover Vo	34 F	Cainte Heresy Vo	95 F
Lost Angels Vo	115 F	VAMPIRE LA MASCARADE	
Boomtowns Vo	115 F	Vampire 3ème édition VI	237 F
		Jovania Chroniques Vo	120 F
EARTHDAWN		Camarilla Guide Vo	150 F
Trame Brisée	109 F	Vampire Storyteller Companion Vo	90 F
Les Dagues de Cara Fahd	122 F	Art of Vampire : the Masquerade	90 F
		Guide to the Sabbat Vo	150 F
ELRIC		Kindred of the East Companion Vo	115 F
Les Architectes du Destin VI (juin)	180 F	The thousand Hells Vo	108 F
Les Mers du Destin VI	180 F	WEREWOLF	
GUILDÉS		Umbrà VI	Mai
Les Gehemals	129 F	Werewolf The Dark Ages Vo	133 F
		Umbrà : the Velvet Shadow Vo	90 F
GURPS		Book of the weaver Vo	115 F
Gurps special Ops 2nd edition Vo	137 F	WORLD OF DARKNESS	
Magic Items Vo	137 F	Blood Dimmed Tides Vo	108 F
Psionics Vo	137 F		
Black Ops Vo	137 F		
Fantasy Bestiary Vo	137 F		
HAWKMOON			
L'Espanya	180 F		

Magic : L'Assemblée - Classique

Six fois sur l'ouvrage...

Si vous avez manqué le début...

Magic est un jeu de combat entre magiciens, chaque joueur ayant à sa disposition un paquet de cartes qui représente ses sorts. Le but : réduire à zéro les vingt points de vie de l'adversaire en lui lançant des sorts offensifs (boule de feu), en appelant des créatures (dragons), tout en gérant le duel avec des contresorts, des enchantements, des objets magiques ! L'originalité de *Magic*, à la fois sur le plan ludique et sur le plan marketing, c'est que chaque joueur constitue son paquet en choisissant des cartes parmi une collection gigantesque (la série de base contient 350 cartes, mais il en existe plus de 3000 différentes). Le joueur va donc acheter un paquet de base, apprendre à jouer, puis acheter des recharges (pochettes de cartes aléatoires) et composer son paquet de combat. Pour gagner, il faut faire des choix, et comme il existe cinq types de magie (blanc : soldats et protection, bleu : illusion et contremagie, rouge : feu et destruction, noir : défausse et mort-vivants, vert : vie et nature), les aspects stratégie et bluff sont importants.

Quoi de neuf ?

Les vétérans de *Magic* sont habitués : à chaque nouvelle édition, les règles changent. Cela peut finir par être agaçant, surtout quand deux adversaires se rendent compte en pleine bataille qu'ils jouent à deux jeux différents ! Mais le pari de cette sixième édition est de stabiliser ENFIN les règles du jeu et surtout de les rendre homogènes. Il faut dire qu'entre les interruptions, les « lots » de « séries » des « phases de prévention » et autres amusements, le nouveau joueur déclarait forfait devant les « pros » des tournois ; les arbitres eux-mêmes s'affrontant sur des détails comme des exégètes de la Thorah et de la Kabbale réunis. *Magic* est donc enfin devenu compréhensible par un joueur

moyen. La transition s'est faite pour aller d'un jeu pour rôle à un jeu pour « plateau-iste ». Avant, par exemple, une créature qui était en combat et en était retirée au début par magie ne faisait pas de dégâts, mais une autre règle disait que les dégâts à distance (comme un « magic missile ») étaient valables même si leur origine avait disparu après son attaque. Maintenant, cette deuxième règle est appliquée partout ! C'est moins « intuitif », mais on n'a qu'une règle à apprendre. Le reste est du même genre et c'est à mon avis plutôt une bonne chose, bien que les anciens joueurs se préparent une conversion moins évidente pour eux que la conversion franc-euros !

Comment s'y mettre

L'éditeur préconise de commencer à apprendre *Magic* avec sa série *Portal*. Je vous conseillerais plutôt de vous mettre directement à *Magic - Classique*, mais attention, le guide de jeu de la boîte de base suppose que vous connaissez les notions données dans *Portal*. En dehors de ce guide, la boîte de base contient

des règles et de quoi faire deux mini paquets. Quand vous aurez assimilé les principes, vous pourrez acheter les « Paquets de tournois », avec leurs 75 cartes, puis des pochettes. Attention : il n'y a pas de règles dans les paquets de tournois, et on ne trouve les terrains (indispensables pour débiter) que dans ces paquets.

Pour les experts

La série *Classique* contient 350 cartes (la précédente en avait plus de 400). Dont des cartes « célèbres » comme Stase, Nécropuissance, Tsunami, Orbe de l'Hiver... Le vétéran devrait donc pouvoir s'en passer ; toutefois, il aura intérêt à acheter une boîte de base pour avoir les nouvelles règles. Quant au joueur de tournoi, il lui faudra impérativement accéder à la liste des cartes (pour concevoir ses paquets), mais il aura aussi besoin de demander à Wizards (par courrier, téléphone ou Internet) les règles techniques complètes du jeu, la « bible » du joueur pointilleux et compétitif.

Le mago bleu 27



FASA, suite.

Rules, un petit livret avec des règles considérablement réduites, une mini aventure et des personnages prêtirés. Bonne idée !

● **Battletech : The Clans** : *Warriors of Keresky* présente l'un des clans qui se disputent le contrôle de la galaxie. *Operation : Stiletto* est un gros scénario.

Guardian of Order

● **Sailor Moon RPG** et **Big Eyes and Small Mouth** : Cedric « jeux bizarres » Littardi vous parle de ces deux choses exotiques p. 85.

Heroes Games

● **Call of Cthulhu** : *Call of Cthulhu Creator* est un utilitaire de création de personnages. Il fonctionne sous Windows et propose des modèles de feuilles de personnages adaptées aux diverses époques du jeu, des années 1890 à Delta Green. Franchement, pour les joueurs, ça ne s'impose pas, le système de Cthulhu n'étant pas d'une complexité folle. En revanche, il fera certainement gagner du temps aux meneurs de jeu qui ont plein de PNJ à créer.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Lifeweb* est là, et se penche sur les horribles Symbiotes qui jouent les croquemitaines depuis la sortie du jeu. Oh surprise !, ils ne sont pas si méchants, tout cela est un vaste malentendu et si seulement les Humains arrêtaient de les couper en rondelles pour cause de délit de très sale gueule...

Imperial Survey, vol. 1, en juin, présentera les terres de la maison Hawkwood, les courageux gentils qui tiennent le pauvre empire galactique humain à bout de bras (sans oublier de se remplir les poches au passage).

ICE

● **Rolemaster** : Une nouvelle édition arrive en juin ! Rolemaster a 17 ans et pour fêter ça, ICE procède

Jeu de cartes à jouer et à collectionner, édité en français par Wizards of the Coast.
Prix indicatifs : boîte de base 74 F ; paquet de tournoi 74 F ; pochette de 15 cartes 22 F.

à un grand dépoussiérage. Le fond ne changera pas, mais la présentation va être simplifiée, le style clarifié et une foule de choses présentées comme des options (ce qu'elles n'auraient jamais dû cesser d'être). Bref, les règles archimonumentales de ce vénérable jeu vont enfin devenir accessibles aux non-initiés.

Last Unicorn

● **Dune** : Ce jeu de rôle très attendu sort fin juin. À la rédaction, Tristan Lhomme a commencé à compter les jours...

● **Star Trek** : Le jeu de rôle tiré de la première série télé est annoncé pour août.

● **Star Trek : Deep Space Nine** : Le jeu de rôle est annoncé pour août*. Philippe Rat va avoir du boulot dans le prochain numéro...

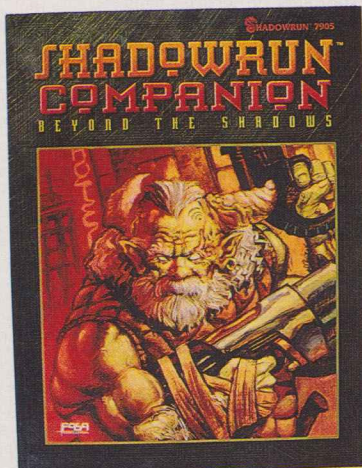
● **Star Trek : Next Generation** : *The Way of Kolinahr* dit tout sur les Vulcains. Léonidas Vesperini vous explique p. 86 comment c'est d'avoir les oreilles pointues, une coupe au bol et un pyjama bleu.

* Ce qui fait trois jeux en deux mois. On parie qu'ils vont être en retard ?

Palladium

● **Palladium RPG** : *Mount Nimro™*, *Kingdom of Giants*, arrive en mai. En dehors d'une invasion de TM sauvages, il présente une brillante variation sur le vénérable « portes, monstres, trésor » qui devient ici « géants, royaume, montagne ». À part ça, les fans pourront se procurer une édition limitée de *Palladium RPG*, disponible uniquement par souscription. C'est quoi, cette nouvelle mode des souscriptions ?

● **Recon** : Comme le savent ceux qui sont là depuis longtemps et qui ont de la mémoire, *Recon* est une antiquité datant de 1986 dont le cadre était la guerre du Viêt-Nam. *Deluxe Revised* ➤



JdR

Shadowrun Companion - Beyond the Shadows pour Shadowrun, en v.o.

Ce supplément contient, entre autres, de fort intéressantes nouvelles règles de création de personnages, des nouveaux métatypes, des règles qui faisaient défaut dans le livre de base (saut et chute notamment), et regorge de conseils de jeu et de règles de campagne constructives (avancée technologique et gestion des ennemis des PJ). Tout cela fait clairement penser aux *Companions* publiés par Chaosium dans les années 80 et qui tenaient plus de l'auberge espagnole que de l'ouvrage rigoureusement construit. Cette impression de règles en libre service est très agréable et replace le meneur de jeu dans son vrai rôle : celui de seul maître à bord, faisant du jeu ce qu'il veut, selon ses goûts et ses envies. Ce supplément serait très sympathique s'il n'était la redite à 90 % du *Companion II* sorti il y a un an. Ceux qui ont acheté l'ancienne version vont maudire FASA d'avoir osé publier la première mouture en sachant qu'elle allait être obsolète quelques mois plus tard ; les autres seront potentiellement ravis de toutes ces informations présentées sous une des plus belles couvertures parues depuis des années. Espérons que les futures rééditions du *Grimoire* et des livrets de matériels ne suivront pas la voie basement mercantile et peu productive de ce supplément à la limite du scandale.

Un supplément en américain
édité par FASA. Auteurs :
collectif. Prix : environ 120 F.

Mathias Twardowski



Réveillez la bête qui est en vous !



Au commencement étaient les Zons.

En sept jours, sept heures et sept minutes,
ils créèrent notre planète et tout ce qui pousse,
rampe, court et vole à sa surface.

S'étant reposés sept secondes,
ils s'attaquèrent à leur ultime chef-d'œuvre :
nous, les Zoons, races d'êtres parfaits destinées
à régner pour les siècles des siècles.

Survivre et vaincre.
Tel est le message des Zons,
telle est la loi des Zoons.



Distribué par Millennium - 05 34 25 02 67
L'éditions du Yéti - 01 42 02 72 72

Les voleurs de Bagdad

Course aux gemmes

Avec *Africa*, *Courtisans*, *Montjoie!* et *Azteca*, Tilsit a très rapidement acquis un savoir-faire en matière de « jeux pour joueurs ». Cela étant acquis, ce jeune éditeur ambitieux a décidé de publier des jeux plus simples, destinés à un public plus familial ou, en tout cas, moins spécialiste. Après *Vox Populi*, jeu inintéressant, confus et laid, on pouvait s'attendre au pire. Et là, agréable surprise, *Les voleurs de Bagdad* est un bon, peut-être même un très bon jeu. Et en plus il est beau.

Un saphir pour le vizir

Dans Bagdad, perle de l'Orient, oasis du désert, le grand vizir (vous savez, celui qui veut être calife à la place du calife) vous a commandé un superbe bijou pour son anniversaire. Aussitôt, vous lancez toutes vos connaissances, du modeste caravanier au redoutable assassin, sur la piste des précieuses gemmes nécessaires à la réalisation du joyau. Tout ce beau monde court les étroites ruelles du souk, les boutiques odorantes du marché, les quais animés du port, ramenant mille et un produits que vous allez devoir échanger avec vos confrères et rivaux, jusqu'à ce que vous entriez enfin en possession des précieuses pierres. Mais, sur le chemin du palais, ne vous perdez pas en contemplation devant les chantantes fontaines et les jardins verdoyants... vos concurrents pourraient en profiter pour vous dérober les gemmes que vous avez eu tant de peine à acquérir.

Tous des voleurs !

Dans *Les voleurs de Bagdad*, chaque joueur est donc un maître voleur qui s'est vu confier par le vizir une mission particulière. Comme au *Risk*, chacun a une carte d'objectif, ignorée des autres joueurs. Outre son voleur, chacun contrôle un grand nombre d'autres pions : caravaniers, marchands, négociants et assassins. Chacun de ces pions dispose d'un pouvoir particulier, mais tous – et c'est là l'essentiel –

peuvent, lorsqu'ils s'arrêtent sur une case de boutique, piocher une carte. Chaque carte représente un produit (cimeterre, encens, safran...) qui peut être revendu pour recruter des pions supplémentaires, pour obtenir des points de déplacement pour ses pions, ou pour acheter (cher, trop cher) une pierre précieuse. Plus l'on s'éloigne des portes de la ville, et plus l'on s'approche du palais du vizir, plus les cartes deviennent intéressantes, ce qui oblige chacun à des choix tactiques déchirants : vaut-il mieux recruter des pions supplémentaires ou faire avancer ceux qui sont déjà dans la ville, au risque de les voir assassinés par un concurrent. Les cartes étant en outre plus intéressantes pour certains joueurs que pour d'autres, la phase d'échange est toujours très animée, dans une véritable ambiance de souk oriental. C'est là que l'on se fait des amis fidèles, c'est aussi là que l'on peut se faire élégamment arnaquer. Les vols contribuent aussi à l'ambiance de saine et franche camaraderie épicée. Lorsqu'un voleur en rencontre un autre, il plonge la main dans le sac de tissu noir où ce dernier cache

ses précieuses gemmes et en subtilise une, au hasard. Il faut alors de la mémoire et un peu de flair pour tenter de suivre le parcours des pierres que l'on convoite. *Les voleurs de Bagdad* est un bon jeu, mais il séduira sans doute plus les joueurs confirmés – et donc les lecteurs de *Casus Belli* – que le public familial auquel il semble destiné. Les mécanismes de déplacement sont en effet un peu lourds, introduisant une dose de tactique superflue dans ce qui aurait pu rester un simple jeu de troc. De même, la parfaite symétrie des cartes entre les différents joueurs, si elle équilibre les chances, finit par supprimer tout effet de surprise dans des échanges qui deviennent alors très (trop ?) tactiques.

Un dernier mot enfin : les fautes de syntaxe au dos des boîtes de Tilsit se font plus rares, et c'est tant mieux. En revanche, le pseudo argumentaire commercial est toujours d'un humour aussi douteux, indigne d'un éditeur qui se veut professionnel. Espérons que, cette fois, il ne vous découragera pas d'acheter le jeu.

Bruno Faidutti



Un jeu de plateau français édité par Tilsit. Auteur : Francis Pacherie. Prix : environ 280 F.

Palladium, suite.

Recon, son successeur, est probablement déjà là.

● **Rifts** : *Rifts Canada* arrive en mai et sera très logiquement suivi de *Rifts Free Quebec*. Entre les deux, il y aura *Splynn Dimensional Market*, qui présente le plus grand souk d'Atlantis.

● **Teenage Mutant Ninja Turtles 2nd Edition** : M. Lapin blanc et Mme Serpent de mer sont heureux de vous annoncer que leurs petites tortues sont maintenant annoncées pour juillet ou août.

Pagan Publishing

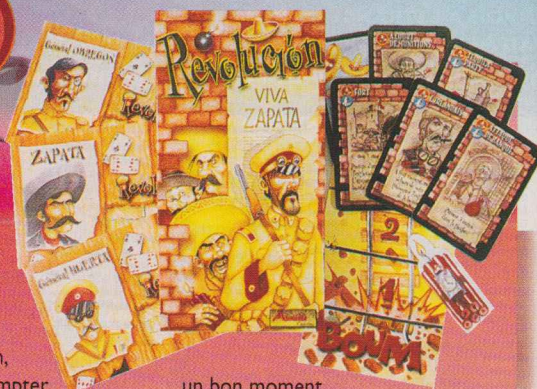
● **Call of Cthulhu** : *Countdown* ? « + 62 jours... + 63 jours... + 64 jours... » Allons, ne désespérons pas, il finira bien par arriver ! Un qui est (presque) arrivé, en revanche, c'est *The Fate*, qui présente en 112 pages un beau gros culte de Nyarlathotep... et qui n'est disponible qu'auprès de The Outsider, un ypciste américain (joignable à <paganbiz@aol.com>). Grr !

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *Boomtowns* est une grosse boîte qui contient essentiellement des cartes en carton rigide de diverses villes, accompagnées d'un livret squelettique et d'une copie gratuite de *Marshall's Log*. Justement, parlons de *Marshall's Log*. C'est un somptueux recueil de feuilles magnifiquement vierges, destinées aux meneurs de jeu exigeants et désireux d'écrire leurs scénarios sur du papier officiellement estampillé Pinnacle, et pour seulement trois fois le prix d'un bête cahier Clairefontaine. Plus intéressant, *Lost Angels* est là. Savants fous, Aztèques, ville indépendante sous la coupe d'un religieux taré... ce gros livret reprend une partie des informations présentées dans *The Great Maze*, mais y ajoute assez de bonnes idées pour mériter l'investissement. Quant à l'avenir, il s'annonce chargé, avec en juin *Doomtown or Bust*, un supplément qui rôlifie la ville qui sert de cadre au jeu de cartes *Doomtown*; puis *Bloody Old Muddy*, un scénario situé sur le Mississippi; et en juillet-août

Boum, quand vos lieutenants font boum

Revolución!



Le Mexique de Pancho Villa et Emiliano Zapata : tel est le thème, fortement assaisonné de dynamite, du nouveau jeu de plateau avec cartes pour tous publics d'Asmodée Éditions. Comme d'habitude chez Asmodée, le jeu n'engendre pas la mélancolie. Le but : être le dernier à conserver au moins un de ses trois pions-lieutenants. Ces pauvres lieutenants sont la cible de deux fléaux principaux : en période de Démocratie, les bombes, en période de Révolution, les bombes aussi, et les attaques militaires. Les bombes d'abord, ou plutôt la bombe. Représentée par un grand pion du plus bel effet, elle passe de main en main : c'est à vous

de jouer si vous la possédez. À la fin de votre tour, il vous faut la transmettre à un autre joueur, par le jeu d'une carte. Puis, vous avancez le pion Minuteur d'une case sur sa petite piste : si ledit pion atteint la case Boum, la bombe explose et (sauf jeu d'une carte de sauvetage), le joueur à qui vous avez passé la bombe perd un lieutenant. Les attaques militaires (lancées par le joueur qui a la bombe) voient s'affronter des cartes de miliciens, troupiers, canons, mitrailleuses et autres partisans... plus un dé. Le vainqueur est content, le vaincu, s'il était le défenseur, perd un lieutenant. L'ensemble est drôle, bien présenté, sans trop de bogues, mais souffre de deux défauts.

Un petit : l'excès de cartes de mouvement de la bombe. Si vous en avez plein la main, vous ne pourrez compter que sur votre chance au dé en cas d'attaque militaire. On pourrait sans problème se passer de beaucoup de cartes « A gauche » et « A droite ». Un gros défaut : comme pour tous les jeux d'élimination, les premiers joueurs battus risquent de s'embêter

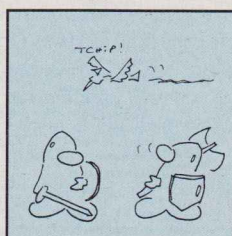
un bon moment pendant que les copains s'envoient de la dynamite à la tête. Et, à Revolución, on peut se faire battre sans avoir eu la main une seule fois ! Dommage, car les cartes donnent envie de jouer.

Frank Stora

Jeu de plateau avec cartes (pas-à-collectionner) pour 2 à 6 joueurs, édité en français par Asmodée. Auteur : Pascal Bernard. Prix : environ 160 F.

N.B. La règle prétend qu'il y a deux pions Démocratie et un Révolution. Sur la planche de pions, c'est le contraire. Selon l'auteur, les pions ont raison.

Mongkol & Ghota



Les Gehemdals

pour Guildes, en v.f.

Force Ruse Vaillance

« La violence des Gehemdals ne s'exprime pas uniquement par le choc des armes et le sang de l'ennemi versé sur les terres de nos conquêtes. Un Kheyza m'a dit un jour qu'il admirait cette formidable rage de vivre qui imprégnait chacune de nos passions : qu'elle soit guerre, amour, défaite, honneur ou liesse. Ainsi sont faits les Gehemdals et ainsi doit être celui qui espère un jour franchir les portes du Nhongja Tölkwehnn pour s'asseoir auprès des Kjordals et des Kjornas légendaires... » Ce quatrième supplément sur les Maisons des Rivages n'est guère différent des précédents,

bien qu'il soit le plus maigre à ce jour (160 pages). La formule commence avec l'histoire du pays contée par l'un de ses plus mythiques guerriers, avant de survoler les terres gehemdals et quelques cités. La religion précède l'organisation de la société, avant de finir sur l'art de la guerre, quelques données et les habituels destins (PNJ) de la Maison. Le plus intéressant est sans conteste la présentation des Cinq Familles que l'histoire a souvent vues opposées aux clans mineurs. Si les premières sont largement décrites, les seconds passent relativement inaperçus en comparaison et c'est d'autant plus dommage que, espérant être

les premiers à dénicher les Dieux, les clans ajouteraient du relief aux Familles et aux intrigues guildiennes. Le chapitre sur la religion donne tout son sens à la tradition gehemdale et aux trois vertus qu'elle prise par-dessus tout : la force, la ruse et la vaillance. Les Cinq Familles se définissent par la priorité qu'elles accordent à ces valeurs, auxquelles la vie quotidienne se charge d'ajouter ses propres principes (comme le domaine et le sang). En définitive, l'ouvrage fourmille d'informations et de détails de fond



utiles pour incarner un Gehemdals, mais qui ne serviront pas à grand-chose sur le Continent. Le style est inégal, parfois maladroit, et on aurait aimé en savoir un peu plus sur les métaux sacrés (rapidement expédiés) ou la quête des Dieux.

Supplément français pour Guildes édité par MultiSim. Auteurs : Jean-Baptiste Lullien, Cyril Loiseau et Eric Mengual. Prix : 135 F.

Alex Himself

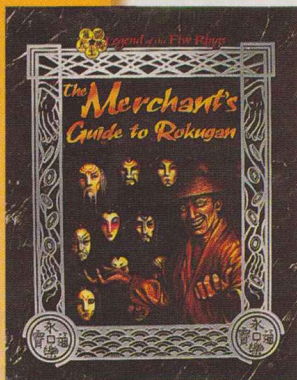
JdR

The Merchant's Guide to Rokugan

pour *Legend of the Five Rings*, en v.o.

De temps en temps, il se présente un produit dont il est difficile de parler. Ce guide, par exemple. Si je respecte la volonté des auteurs, je raconte n'importe quoi juste pour faire diversion. Si je choisis de mettre en avant l'intérêt des lecteurs, je trahis les auteurs. Amis lecteurs, vous avez la priorité ! Et donc, en dépit de ce qu'annoncent couvertures et premières pages, ce guide n'a rien à voir avec les marchands. Rien de rien. Ses 120 pages sont entièrement consacrées au Kolat, une société secrète immense, ancienne et tentaculaire. La conspiration, ses plans et ses chefs sont présentés en détail. Ils sont forts, ils ont infiltré jusqu'au trognon certains secteurs de la société impériale et progressent un peu partout ailleurs. Leurs projets sont ambitieux, voire déments, mais juste assez réalistes pour qu'ils puissent en réaliser une bonne partie... Bref, c'est du très bon boulot, de quoi ajouter à *LSR* une couche supplémentaire de paranoïa... comme si le jeu en avait besoin ! Mon conseil : achetez. Laissez tomber *Way of the Shadow* et prenez ce guide. Le Kolat est plus subtil et autrement moins prévisible que les ninjas.

Un supplément édité en américain par AEG.
Auteur : Rob Vaux. Prix : environ 140 F.



Tristan Lhomme

Pinnacle Entertainment, suite.

Back East : North et *Back East : South*, qui présentent les deux États rivaux qui se partagent l'est de l'Amérique du Nord.

● **Hell on Earth** : *Infestations* est un scénario de 64 pages (au lieu des 48 habituelles). Malheureusement, cela veut dire que la nouvelle d'introduction est plus longue, pas que le scénario est meilleur ! *Last Crusaders* est paru et présente les paladins et autres Templiers. C'est réconfortant de savoir qu'il en reste, même dans un univers aussi sinistre que celui-là ! Très logiquement, on devrait voir arriver en juillet *Something about a Sword*, une histoire d'épée-relique puissante à récupérer. Sans forcer mon talent, je prédis qu'il contiendra des paladins. Plus terre-à-terre, *Junk Men Comet*, en juin, présentera inventeurs, savants fous et gadgets.

Talsorian Games

● **Dragon Ball Z** : Tiens, Talsorian ressuscite ! Et pour fêter ça, le jeu de rôle *DBZ* est annoncé pour juin, avec des règles spécialement adaptées pour les grosbills et des attaques pouvant faire jusqu'à 150 000 dés de dommages. Vous avez bien lu. Cent cinquante mille dés.

À ce stade, savoir si ce sont des d6 ou des d20 n'a plus beaucoup d'importance...

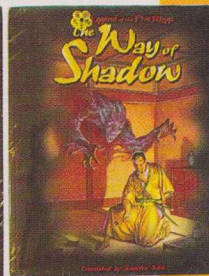
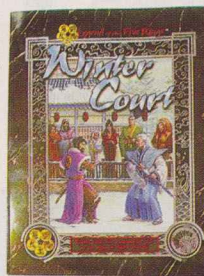
TSR

● **Alternity** : *Tangents* est arrivé. Il contient un tas de règles pour créer soi-même ses univers parallèles, et une longue aventure sympathique. Si vous craquez pour la série télé « Sliders » et que vous voulez monter une campagne dans cet esprit, c'est ce qu'il vous faut !

● **D&D** : Une nouvelle boîte d'initiation vient juste de paraître. À toute première vue, elle semble très complète et très bon marché. Plus de détails dans notre prochain numéro.

● **AD&D** : *Axe of the Dwarfish Lords* est faite pour tout, sauf pour l'initiation. Cette énorme campagne, sagement rangée dans un livret de 200 pages, occupera des personnages de niveau 13 à 15 (et si possible non elfes) pendant... oh, six bons mois ! Le *Priest's Spell Compendium vol. 1* est un gros bouquin de 300 pages. Comme son nom l'indique, il contient des sorts, des sorts et encore des sorts.

● **Greyhawk** : On attend d'un jour à l'autre une grande carte du monde de Greyhawk, format carte Michelin.



● **Planescape** : Après s'être beaucoup fait attendre, *Servants of Light : The Celestials* est arrivé avec sa cargaison d'anges, de presque anges et de quasi-anges. Curieusement, il me semble moins utile que son petit frère, celui sur les démons...

● **Ravenloft** : *Children of the Night : Created* devrait être là. Il présente treize abominables golems morts-vivants. C'était notre séquence « Regarde, Igor, il a bougé ! »

● **AD&D/DragonLance 5th Age** : La nouveauté TSR du mois de mai est une réédition : tous les scénarios de la campagne *DragonLance* ressortent, remaquettés, accompagnés des caractéristiques SAGA et AD&D. Si vous avez beaucoup de temps et un groupe d'amis dont vous êtes sûr qu'il ne se dispersera pas avant un an ou deux, craquez ! Jouer la guerre de la Lance est une sacrée expérience !

West End Games

● **DC Universe Roleplaying Game** : La résurrection de WEG donne bon espoir de voir

Winter Court The Way of Shadow

pour *Legend of the Five Rings*, en v.o.

Les ninjas existent !
Mais la politique c'est mieux !

Deux suppléments édités en américain par AEG. Auteurs : Jennifer Wick et Ree Soesbee. Prix : WoS environ 145 F ; WC : environ 130 F

Bon, c'est vrai qu'il n'y a aucun mérite à avoir deviné que les ninjas de Rokugan

n'étaient pas des légendes. Même le coup des faux et des vrais ninjas était plus que prévisible. Les faux étaient déjà présentés dans *Way of the Scorpion*. Avec **The Way of Shadow**, on découvre les vrais et leur terrifiant secret. Au lieu d'une structure classique mais efficace à la *Way of...*, le supplément se présente sous la forme du journal d'un magistrat relatant quatre de ses investigations. Un addenda accompagne chaque récit afin d'aider le meneur de jeu à l'adapter en scénario. En tout, on n'a droit qu'à une quinzaine de pages d'explications techniques. A croire que les auteurs n'ont pas trouvé assez d'idées pour écrire un vrai supplément sur les ninjas ! Les scénarios ne sont pas mauvais, loin de là. Mais l'ensemble laisse une impression de foutage de gueule.

D'où un supplément décevant par rapport à ce que l'on était en droit d'attendre...

Avec **Winter Court**, le département Marketing d'AEG inaugure un nouveau type d'attrape-couillon. Vous prenez un *Way of...* consacré aux familles impériales de Rokugan, vous le mixez avec un livre sur la société de Rokugan et son actualité politique. Puis vous annoncez que chaque année de cette fin du premier millénaire de l'empire produira un supplément selon cette formule. Et voilà, y a plus qu'à attendre que le pognon rentre dans la caisse. Bon d'accord, AEG n'est pas le premier à faire ça. Pinnacle l'a fait avec *Deadlands* et il paraît que *White Wolf* va s'y mettre avec *Vampire*. Les chiens ! Et moi, j'achète... Peux pas m'en empêcher. Mais le pire, c'est qu'il est bien ce supplément à la con. En bref, l'histoire des familles impériales avec leurs techniques d'école, la liste des protagonistes (dont l'empereur) de la cour impériale, des précisions sur la culture rokugani (les festivals, la cérémonie du thé, les mariages et les enterrements...) et les intrigues qui se nouent en cette vingt-cinquième année du règne d'Hantei XXXVIII, tout y est. Que du bon. J'ai plongé. A votre tour !

Mehdi Sahmi

West End Games, suite.

ce jeu paraître en août, pour la GenCon, avec seulement un an de retard.

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Children of the Night* est arrivé. En une centaine de pages, il présente une foudrante de vampires destinés à jouer des rôles « importants » dans le grand chaos millénariste qui attend le Monde des Ténèbres. Il y en a pour tous les goûts, du misérable 15^e génération vampirisé hier au monstrueux 4^e génération qui vient de fêter son 80^e siècle. Dans l'ensemble, c'est sympa.

● **Kindred of the East** : *Kindred of the East Companion* est là. Tristan Lhomme vous en dit plus ci-contre. *The 1000 Hells* est déjà arrivé, avec une visite guidée d'un tas d'endroits désagréables et des conseils pour les utiliser en jeu.

● **Vampire – The Dark Ages** : *Cainite Heresy* est là, lisible mais pas passionnant, avec un petit point bien fait sur les hérésies médiévales et une tentative à moitié loupée pour plaquer des vampires dessus. À réserver aux fans et aux collectionneurs. Le prochain supplément sera *Clanbook Salubri*, en juin.



JdR

Kindred of the East Companion

pour *Vampire : The Masquerade* (sauce soja), en v.o.

Premier d'une série annoncée de suppléments pour *Kindred of the East*, ce « companion » est plutôt une bonne surprise. Ses deux plats principaux sont le chapitre sur la société des vampires orientaux, et bien sûr celui sur les Disciplines. Le premier est cent fois plus intéressant que celui qui se trouve dans le livre de base. Le second présente les inévitables niveaux 6 à 9, plus une multitude de nouveaux pouvoirs plus puissants les uns que les autres (petite alerte au grosbillisme : certaines de ces disciplines sont à surveiller de TRÈS près, ou carrément à interdire aux PJ). Passons sur quelques chapitres de background pas trop mal faits, notamment celui sur les religions, pour arriver au dessert : une dizaine de pages qui font le point sur la présence des cainites en Orient et sur celle des kueijin en Occident. Enfin, en digestif, quelques règles qui remettent les vampires orientaux à niveau avec la 3^e édition. Elles sont utiles et bien faites... Dans l'ensemble, ce « companion » prolonge agréablement *Kindred of the East*. Si vous voulez vous lancer dans une campagne orientale, c'est un achat très conseillé.

Un supplément édité en américain par White Wolf.
Auteurs : collectif WW. Prix : environ 125 F.

Tristan Lhomme

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Book of the Weaver* contient plein d'esprits de l'Ordre et de la Stabilité. De l'avis de nos experts, il est franchement chiant.

● **Werewolf – The Wild West** : Il ne faut pas acheter *Tales from the Trail*. Ou alors, uniquement si vous voulez payer 100 F pour un supplément écrit très gros, qui aurait tenu en 40 pages si le maquettiste

Monghol & Ghola
par Olivier Béthune



Cartes

Blue vs Gray

Un jeu gris-bleu

Bizarre objet ! Ça a l'aspect d'un jeu de cartes et même, avec ses deux boîtes séparées, d'un jeu de cartes à collectionner, mais c'est un wargame stratégique, un vrai, sur un thème fétiche outre-Atlantique : the Civil War, la guerre de Sécession. L'achat des deux boîtes est obligatoire pour jouer. Chacune contient 78 cartes à jouer (dont quelques-unes sont en fait des cartes... géographiques) et 22 cartes-règle du jeu, ce qui fait de ladite règle un texte très, très mal commode à consulter. Les cartes représentent tous les généraux et toutes les grandes unités engagés dans le conflit

le plus meurtrier de l'histoire des États-Unis, plus quelques flottes et divers événements marquants.

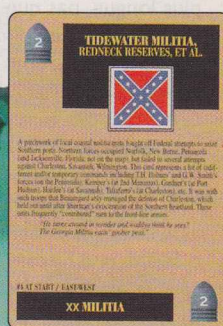
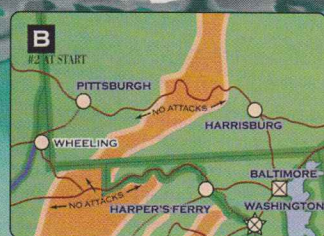
Un très bon point d'abord : ces cartes, de très bonne qualité, comportent la photo de tous les personnages, leur biographie, l'insigne de toutes les unités et leur histoire... bref, l'amateur de la période sera ravi : pour lui, c'est un achat qui s'impose. Quant au joueur, il doit savoir qu'il s'agit d'un jeu assez complexe, complexité aggravée par des règles très mal écrites. En fait, les deux armées sont représentées par leurs structures de commandement, symbolisées par les cartes-généraux étalées sur la table de chaque

Wargame/jeu de cartes-pas-à-collectionner édité en américain par QED Games.
Prix : environ 180 F (pour l'ensemble des deux boîtes).

côté de la carte géographique (sur laquelle ne figurent que des marqueurs). Le joueur dont c'est le tour, après avoir pioché, et souvent posé de nouveaux généraux, peut désigner une ville adverse de la ligne de front, et un général (avec les troupes qu'il commande) pour l'attaquer. Son adversaire nomme un défenseur. Les deux joueurs peuvent alors mettre en jeu, de leur main, des troupes supplémentaires. Le jet d'un dé désigne le vainqueur,

de façon très aléatoire : la supériorité numérique doit être très forte pour garantir un résultat favorable. L'ensemble donne un jeu très original, et d'un réel intérêt historique. En fait, pour savoir si ce jeu peut vous plaire, mieux vaut aller le découvrir en détail sur l'internet < www.qedgames.com >. C'est de toute façon une nécessité pour bien comprendre les règles !

Frank Stora



n'avait pas accompli des efforts héroïques pour en faire 80.

● **Mage – Sorcerers**

Crusade : *The Artisans Handbook* est plutôt sympa si vous aimez les ballons et les locomotives à vapeur. On attend pour mai au plus tard le *Sorcerers Crusade Companion* qui contiendra, comme de coutume, la seconde moitié du jeu.

● **Wraith – The Great War** :

La version « boue, sang et tranchées » de Wraith est là, voir p. 87.

● **Changeling – The Dreaming** :

Pour l'amour et liberté, fin avril, sera consacré aux trois dernières maisons nobles, celles de la Cour Invisible, avec plein de changelins maléfiques.

● **Mind's Eye Theatre** : *Laws of the Hunt Players Guide* contient des règles additionnelles, dont tout ce qu'il faut pour jouer des momies. C'est un thème pointu...

● **Trinity** : *Stellar Frontier* est là, avec plein de révélations

sur les colonies spatiales et les téléporteurs. *Oceania*, un petit bouquin de 24 pages sur les colonies sous-marines, devrait le suivre de près.

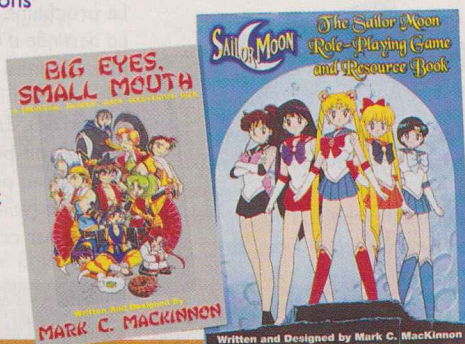
● **N'importe quoi en vrac** :

Après les briquets et les bagues Vampire, et en attendant le jeu vidéo, voici le jeu d'échecs Vampire ! Il est hors de prix (dans les 700 F, à la louche), il sort en juin, et il est plutôt joli. Et les croquettes pour chien Werewolf, c'est pour quand ?

Aux quatre coins des cartes

AEG

● Le jeu de cartes **No Quarter**, basé sur le JdR *7th Sea*, sera réalisé par AEG et non pas au sein de Wizards of the Coast. ▶



JdR

Sailor Moon RPG

Big Eyes Small Mouth

Jeux de rôle en v.o.

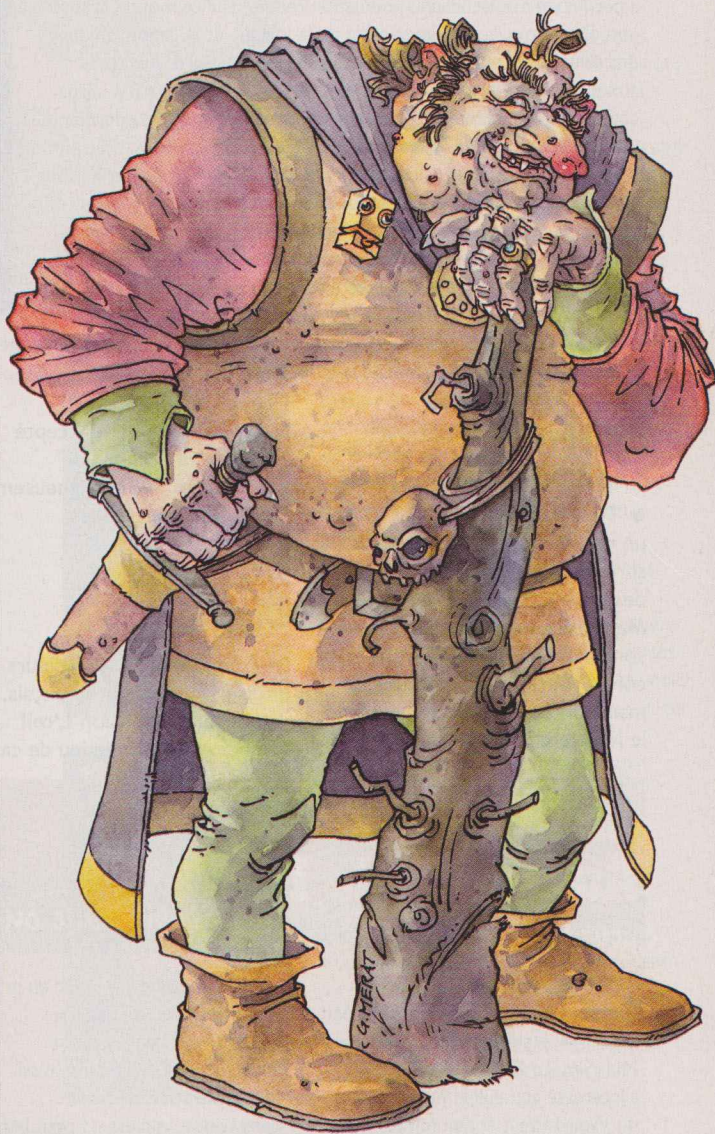
Avoir trouvé jeu génial - STOP - règles simples pas originales - STOP - écolières en minijupe canon - STOP - se transforment en sailor guerrières - STOP - combattent avec vagues énergie partout - STOP - univers surprenant et riche - STOP - background très complet incluant deux premières saisons - STOP - possible jouer méchants - STOP - impossible jouer méchas grosbills - STOP - filles pas se laisser faire - STOP - concurrent sérieux pour *Chapi-Chapo RPG* - STOP - sympa pour petite sœur. Grands Yeux Petite Bouche - STOP - avoir trouvé système dont *Sailor Moon RPG* tiré - STOP - nouveaux pouvoirs - STOP - nouveaux persos type mangas sauf mécha - STOP - agréable pour improviser parties - STOP - assez simple - STOP - quelques idées pour novices - STOP - globalement peu intéressant - STOP - règles pas assez développées - STOP - beaucoup de travail à faire pour jouer correctement - STOP - quand toi présenter petite sœur quand même ?

Jeux de rôle édités en anglais par Guardian of Order. Auteur : Mark C. MacKinnon. Prix : environ 200 F pour *Sailor Moon RPG*.

(Suite à la réduction draconienne du nombre de caractères dans les coups d'œil de CB, nous vous prions de bien vouloir excuser ce style quelque peu abrupt.)

Cédric Littardi

Vous lui avez tapé dans l'œil!



... rendez-vous est pris pour octobre '99!



après le gâteau, la cerise

JdR

The Way of Kolinahr — The Vulcans pour Star Trek, en v.o.

QUI

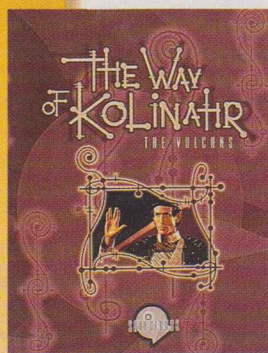
n'a jamais entendu parler de Spock ? Plus que toute autre, la race extraterrestre des Vulcains a grandement contribué au succès

planétaire de *Star Trek*. La parution d'un supplément qui leur est consacré est donc des plus logiques. Exhaustif et très agréable à lire, le livret répond à la plupart des questions qu'on a pu se poser à leur sujet. Ainsi, par exemple, le fameux Ponn Farr, très violent rituel précédant le droit à l'accouplement, a permis de maintenir une population réduite sur ce monde désertique. De même, la voie implacable de la logique et le bannissement des sentiments ont été décidés à la suite des terribles guerres auxquelles les Vulcains se sont livrés dans leur sanglant passé. Sans cette discipline mentale, ils se seraient entre-tuer jusqu'au dernier. La dernière partie de l'extension, plus technique, est consacrée aux objets technologiques psioniques et fournit également des précisions sur les personnages vulcains (nouveaux pouvoirs psi, nouveaux profils, etc.). Si la présentation du supplément n'est pas extraordinaire, son contenu est digne des meilleurs ouvrages de jeux de rôle consacrés aux races et peuples exotiques. Longue vie et prospérité !

Un supplément en anglais édité par Last Unicorn Games. Auteurs : collectif. Prix : environ 120 F.



du Seigneur des Anneaux sera enfin disponible courant juin.



Vendue sous la forme de 5 jeux préconstruits de 94 cartes, vous pourrez obtenir l'intégralité de l'extension, soit 419 cartes au total plus quelques

Léonidas Vesperini

cartes promotionnelles, en acquérant un exemplaire de chacun de ces paquets.

Precedence

● Le jeu de cartes à collectionner **Tomb Raider** sera disponible à la Gen Con en août.

En mars dernier, les concepteurs ne savaient pas si les cartes seraient illustrées en 3D ordinateur ou en dessin traditionnel.

● **The Wheel of Time** est une série de romans à succès de Robert Jordan. Elle va devenir un jeu de cartes fin novembre 99, et un jeu de rôle en décembre.

● **Babylon 5**. L'extension *Psi Corps* doit être dans vos magasins. En août, les fous qui veulent dépenser 500 F pourront investir dans *The Masterpiece Collection*, une série de 12 (!) cartes ultra rares et brillantes.

Wizards of the Coast

● **Magic** (v.f.). La Sixième édition est arrivée (voir p. 78).

La prochaine extension sera *La destinée d'Urza*, pour début juin. Quant à *Unglued II*, elle est définitivement reportée (enterrée). En fait, il semblerait que ce soit pour récupérer un créneau pour imprimer *Pokémon* (voir Backstage p. 7) et non par crainte des possibles

Decipher

● **The Young Jedi** est un nouveau jeu de cartes basé sur *Star Wars* (il contiendra des éléments de *The Phantom Menace*). Il semble que le jeu soit similaire à *SWCCG* (light force contre dark force notamment) mais non compatible. À la GAMA, le jeu a été présenté aux bouti-

ques (celles qui ont accepté de signer un accord de confidentialité) et soigneusement caché aux journalistes.

Hexagonal/ICE

● Attendue depuis plusieurs mois par les joueurs français, la nouvelle extension **L'œil de Sauron** pour le jeu de cartes

Kenzer and Company

● Le jeu de cartes **Monty Python and the Holy Grail** n'est pas mort. Il est prévu pour juillet une extension sous le titre *Taunt you a Second Time*.

La Croix et le Colt Au nom de la Loi

pour *Deadlands*, en v.f.

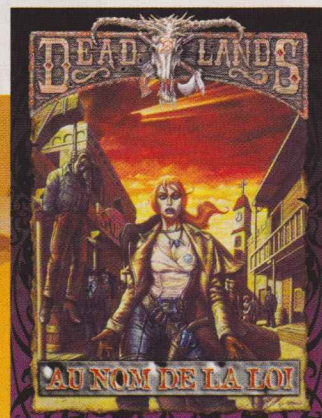
La religion et la loi sont les deux sujets traités par les dernières productions MultiSim. *La Croix et le Colt* s'intéresse aux cultes humains du Weird West et aux miracles, qui sont en quelque sorte les armes des hommes d'Église. Mais il n'y a pas que les miracles dans la vie des croyants, il y a aussi les dons du ciel, des petits bonus permanents, et les Interventions Divines, des pouvoirs nettement monstrueux mais réservés aux personnes ayant 6 ou plus en foi. *Au nom de la Loi*, lui, s'attarde sur les forces de l'ordre, que ce soient les Texas Rangers ou de simples marshalls, tant du point de vue organisation

que vie quotidienne. Avec en prime la présentation de quelques célébrités (y compris chez les bandits). On y trouve aussi un chapitre sur la justice dans l'ouest, qui est un petit bijou, et justifie à lui seul l'achat du supplément. *Au nom de la Loi* fait découvrir une nouvelle catégorie de hucksters, les sortileros, dont les talents sont entièrement au service du combat physique (bonus au toucher, suppressions d'armure, etc.). La suite des deux suppléments se ressemble : partie consacrée à la création de personnages avec de nouveaux atouts et handicaps, quelques personnages prêtirés, des objets magiques

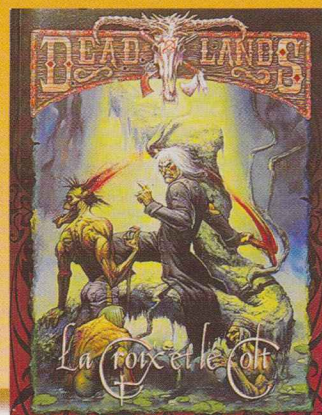
(qui commencent à être un peu trop abondants), partie du Marshall plutôt courte et pas indispensable, et enfin scénario très moyen (dont on se passerait facilement). La traduction est une fois de plus passable (le sortilero étant l'un des pires exemples), mais on sent une réelle tentative d'amélioration. Des deux suppléments, *Au nom de la Loi* a ma préférence pour la somme d'informations qu'elle apporte sur la vie quotidienne des personnages (quel gang n'a pas encore eu affaire à la loi ?), et qui manquait cruellement jusqu'ici. *La Croix et le Colt* n'est certes pas à négliger, et plutôt bien fait, mais les croyants ne sont pas très importants dans l'univers de *Deadlands*.

JdR

Deux suppléments *Deadlands* publiés par MultiSim. Prix : 170 F chaque.



Matthieu Balay



JdR

Wraith : The Great War

pour Wraith, en v.o.

La Grande Guerre (celle de 14-18), traitée en un chapitre plus ou moins bien documenté, ne sert que de point de départ et de prétexte à *Wraith : The Great War* (attention, ce n'est pas un jeu, juste un supplément. Les règles sont absentes). À leur arrivée dans l'outremonde, nos malheureux fantômes se retrouvent pris entre une gigantesque invasion montée par les forces des ténèbres et une guerre civile entre seigneurs des morts, qui va durer jusqu'en 1929. Résultat, un mélange très bizarre de politique biscornue et de combats sauvages. Des biplans mitraillent des spectres difformes au-dessus de Paris. Bismarck gouverne les fantômes de Berlin d'une main de fer. Des tirailleurs sénégalais ectoplasmiques cherchent un moyen de rentrer chez eux. Des millions de fantômes meurent encore et encore sur les champs de bataille de Verdun et de la Somme... L'aspect intimiste des histoires de fantômes classiques, déjà mis de côté dans la gamme moderne, est ici complètement absent. À la place, on se retrouve avec du « fantastique épique sombre », un genre nouveau et pas inintéressant... à condition d'avoir l'estomac bien accroché et envie de jouer dans un décor archi sinistre, bien sûr.

Tristan Lhomme

mauvaises ventes d'*Unglued II* (quoique?).

● Doomtown (v.o.).

Pine Box Edition est là, et très jolie. Vous devriez déjà trouver en magasin *Shoutout at High Noon*, une boîte pour débiter à Doomtown.

● **Rage** (v.o.). La série *Equinox* est arrivée, et on a enfin des danseuses de Las Vegas, ce qui est bien puisque la série s'appelle *Rage across Las Vegas*.

● Legend of the Five Rings

(v.o.). La nouvelle édition, dite *Pearl Edition*, devrait être disponible quand vous lirez ces lignes. Elle comprend 350 cartes et 12 paquets à thème (paquets préconstruits). Une boîte d'« introduction » est également disponible sous le titre *Siege of Sleeping Mountain*. L'extension suivante est prévue pour le 2 juillet et s'intitulera *Honor Bound*.

● Legend of the Burning Sands

(v.o.). Le 2 juin paraît *Awakening Base Set*, et je suis bien en peine de vous dire de quoi il s'agit!

● Netrunner, Vampire

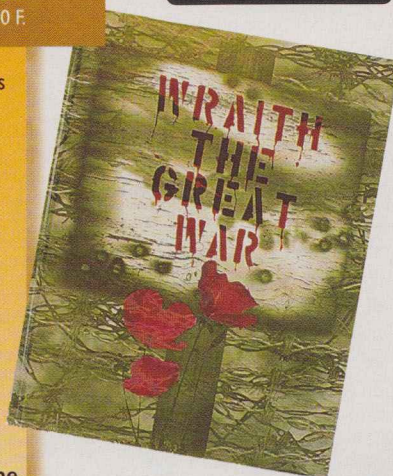
et **Battletech** (v.o.). Peter Adkison a annoncé à la GAMA que des petites extensions (50 à 70 cartes), faciles à collectionner, verront sans doute le jour fin 99 ou début 2000 pour ces trois jeux.



Tutti Frutti

Alsyd

● **Alsyd** propose deux coffrets très intéressants à prix modique (250 F), dont chacun est l'adaptation pour PC de deux bons wargames classiques. Le premier regroupe **Man of War** et **Wooden Ships & Iron Men** qui simulent les combats navals pendant la guerre d'Indépendance américaine et l'Empire. Le second regroupe **Achtung Spitfire** et **Over the Reich** qui retracent les combats aériens sur le front de l'Ouest durant la Seconde Guerre mondiale. Autre avantage : ils tournent sans problème sur de petites configurations (P 90).



Jeu de cartes et de baston édité en français par Lézéditions du Yéti et West End Games. Par boîte de 2 tribus : 35 F.

Asmodée Éditions

● **Demonworld** : Gobelins contiendra exactement ce que son titre laisse supposer : des gobs par milliers, verts, laids, teigneux et pas très malins!

● **Revolución** est paru, voir Coup d'œil p. 82.

Plateau

Zoon

Stratérigolos

Enfin ! Après *Tombeurs*, un jeu au graphisme aussi réussi que le plaisir ludique réduit, Lézéditions du Yéti nous propose *Zoon*, un jeu simple, amusant, tactique, rapide et pas bête du tout.

Le principe : vous avez une tribu de onze individus aux talents variés, un emblème, et trois atouts à jouer au moment le plus opportun. Vous posez vos troupes et votre emblème en deux rangées de six cartes, face cachée. Votre adversaire fait de même, en laissant entre vous l'équivalent de deux autres rangées de cartes. Le but : s'emparer de l'emblème de l'autre. À chaque tour, vous pouvez bouger une de vos troupes ou jouer un atout. Les déplacements sont différents d'un monstre à l'autre (un peu comme les pièces d'échecs), et sont très clairement indiqués sur chaque carte. Enfin, pour le combat, on indique à l'adversaire un des coins de la carte sur laquelle on veut aller. Celui-ci retourne la carte, lit le numéro du coin indiqué, et c'est le plus fort qui gagne. Simple et efficace. Et comme ce jeu est également conçu par des wargameurs aguerris, on ne s'arrête pas là ! Les atouts peuvent venir bouleverser le jeu, certaines cartes ont des pouvoirs spéciaux, et le petit malin remarquera que chaque unité a une valeur en points. Il est en effet prévu que le joueur puisse par la suite mélanger des tribus (en respectant un budget), gérer des renforts, etc. *Zoon* se présente sous la forme de deux boîtes, chacune contenant deux tribus pouvant s'affronter. Attention, il est indiqué que l'on peut « collectionner » ces cartes, mais toutes les boîtes contiennent les mêmes. Les tribus sont toutes superbes, avec un look très BD/dessin animé, représentant des « animaloïdes ». Pour l'instant il existe deux paquets :

Warus contre Boarix, les phoques contre les sangliers, qui représentent

des Vikings et des Gaulois. Et Rhinogoths contre Monkus, les rhinocéros contre les singes (non, pas des poulets !), soit les Barbares et les Romains. Vivement les quatre prochaines tribus. J'aime !

Pierre Rosenthal

EverQuest

Jeu par Internet en v.o.

Cé koï kom ékíp l'Inter Net?

« Et t'as fait quoi toi, samedi soir? Vampire: Arcachon by night?

Moi j'ai fait une partie de jeu de rôle à 1200 joueurs, alors j'demande... » Cela fait maintenant trois mois qu'EverQuest propose à des milliers de joueurs de créer leur personnage sur le monde informatique de Norrath. Issu d'une des douze races majeures (du Troll au Halfling en passant par toutes les déclinaisons de l'Elfe), vous allez balader votre superbe sur l'immensité des trois continents. En fait, il y a fort à parier que superpaladin ou pas (14 classes différentes dont nécromancien, voleur, ranger, barde, etc.), vous commenciez par zoner à la recherche de quelques malheureux rats ou chauves-souris à massacrer pour l'XP. C'est que la progression est longue, très longue! Il faut compter une dizaine d'heures pour avoir un personnage à peine potable et beaucoup plus pour devenir puissant et profiter des richesses du jeu.

La vie est dure, quelle aventure...

Dans ses grandes lignes, EverQuest ressemble davantage à du Diablo à la sauce Tomb Raider qu'à du jeu de rôle: monstres errants, collecte de trésors et d'objets, puissance à croissance exponentielle (en rêve bien sûr!). Mais la comparaison s'arrête là. La vie est dure pour les aventuriers débutants: entre les quêtes mortelles et l'exploration inconsciente, ce sont des dizaines d'occasions de mourir pour rien! Pas grave de toute façon: une petite perte d'expérience et hop, c'est reparti! Reste à retrouver son cadavre pour récupérer le matos si durement accumulé. L'interface est simple et relativement ergonomique

mais trop rigide pour être véritablement agréable. Les reproches techniques sont mineurs (clipping notamment) et pas de soucis quant à la finition ou la jouabilité: ça tourne très bien, même un samedi soir à plus de 1000 joueurs par serveur! Il n'y a pas de scénario, tout au plus un certain nombre de quêtes linéaires qui vous permettent de vivre de très longues histoires en solo. Mais on reste loin d'un vrai jeu de rôle: l'immersion visuelle et sonore est très prenante mais l'univers reste classique, et avec le peu de profondeur du personnage il reste difficile

de se construire un rôle autrement que par la puissance. L'interactivité avec les éléments du décor ou les PNJ est quasiment nulle, le réalisme en souffre beaucoup et on ne peut s'empêcher d'avoir parfois l'impression de tourner en rond. Mais ce genre de sentiment est typique des premiers pas et de la solitude.

L'union fait la force

En fait, tout l'intérêt d'EverQuest réside dans le développement des rapports entre les joueurs. Et là, des joueurs il y en a des centaines! À la base, un PJ peut commencer par s'associer avec d'autres afin d'être en mesure d'affronter des créatures puissantes pour progresser plus vite. Les groupes ainsi créés peuvent devenir de véritables fratries. L'aboutissement de cette société virtuelle étant de créer une guilde: composée d'au moins une dizaine de joueurs, ses buts et ses inclinations dépendent de ces membres, mais toutes désirent laisser leur empreinte dans l'histoire de Norrath. Les guildes* reçoivent l'aval de 989 Studios (le développeur) et ont souvent leur propre site.

Elles sont orientées sur un approfondissement du roleplaying ce qui, en plus de donner une autre dimension à l'ambiance développée en cours de partie, peut devenir un véritable investissement hors jeu, à coups de récits et de backgrounds. Les joueurs contribuent ainsi à la trame générale du monde de Norrath, qui peut devenir l'une des expériences les plus prenantes pour tous les aficionados du jeu de rôle – le vrai – si vous avez le temps bien sûr... «Non, moi samedi soir j'étais avec ma copine. — Aaahhhh ben j'ai rien dit alors... »

Alex Himself

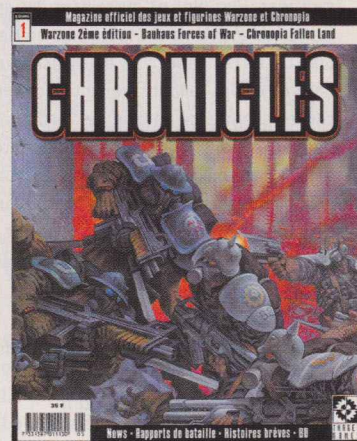


* <http://lasource.net/eq/guilds.htm>, pour la liste des guildes francophones.

Jeu multijoueur sur Internet en américain, développé par 989 Studios et édité par Sony. Config. recommandée: P200+, 64 Mo de RAM, carte 3D, carte bleue et connexion Internet rapide! Prix: 490F en import + abonnement mensuel d'environ 10 \$ après la période d'essai. Sortie française prévue pour le courant de l'année.

Descartes Éditeur

● **Chronicles** est le « magazine officiel des jeux et figurines Warzone et Chronopia ». Descartes en assure la traduction en français, qui arrive avec très peu de décalage par rapport à l'original. L'intitulé indique assez fidèlement ce que vous y trouverez: guide de peinture, fabrication de décor, rapport de bataille, BD, conseils pour monter son armée, etc. (35 F en boutique).



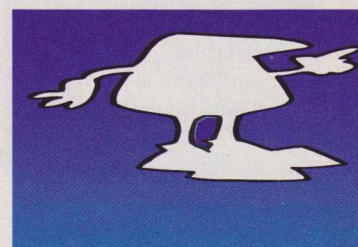
● Voici deux nouveaux circuits pour **Formule Dé**. Celui du Nürburgring en Allemagne est l'un des circuits les plus célèbres, surtout connu pour sa rapidité. Le circuit de Hongrie est plus sinueux et plus technique.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** (figurines): *Shadow War* contient cartes, scénarios et pions, bref tout ce qu'il faut pour occuper un après-midi ou deux à faire exploser des robots géants.

Halloween Concept

● **Crôa** est un jeu de cartes qui n'est pas du tout basé sur les corbeaux (comme pourrait laisser croire son titre), mais sur les grenouilles. Le but est de devenir la reine des marais, et pour cela les batraciens doivent sauter de cartes en nénuphars sans



JdR

Heaven & Earth

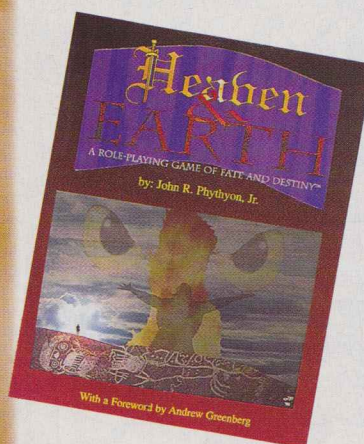
Un jeu de rôle en v.o.

Heaven & Earth est un ratage. Somptueux. Ce n'est pas que l'auteur n'ait pas d'idées. Il en a plein. Seulement, ce ne sont pas les siennes. Greffer un système de cartes à la *Château Falkenstein* sur la base de règles des jeux *White Wolf*, par exemple, il fallait y penser ! Situer un jeu dans un décor façon *Twin Peaks* aussi mais, malheureusement, la ville imaginaire de Potter's Field donne plutôt sommeil. La maquette est vilaine, les illustrations rares et pas très jolies, et le texte est saupoudré de coquilles, toujours pénibles quand on lit en anglais... Quelques affirmations fracassantes du style « les rôlistes se souviennent de leur première partie aussi nettement que de la première fois qu'ils ont fait l'amour » sortent de temps en temps le lecteur de sa somnolence, tout comme les passages où l'auteur s'émervaille d'avoir réinventé le fil à couper le beurre (« vous devez impliquer les personnages dans le scénario »).

Le pire est que tout n'est pas à jeter dans *Heaven & Earth*. En cherchant bien, on trouve de loin en loin quelques bonnes idées... Mais au bout du compte, *Heaven & Earth* restera un de ces vilains petits canards qui font la joie des collectionneurs et l'épouvante des joueurs normaux.

Tristan Lhomme

Un très mauvais jeu de rôle
édité par Event Horizon Productions.
Auteur : John R. Phythyon Jr.
Prix : environ 220 F.



Heroes of Might and Magic III

Plus de tout

Cinq minutes après l'install, je me rue déjà à l'assaut des trésors, artefacts et mines de toutes sortes entourant le château de mon nécromancien, et j'avoue que je zieute aussi vers celui de mon adversaire (un paladin ! une sale race, vous voyez le genre). Toujours aussi simple d'usage (mais pas simpliste), *HoMM3* vous met tout de suite dans le bain. Un bain de sang d'ailleurs, car le but est d'affronter, généralement jusqu'à l'éradication, des adversaires dans un monde imaginaire avec des armées fantastiques (de l'Orc au Dragon en passant par une surprenante collection d'affreux de tout poil). Facile d'accès, oui... mais cela signifie aussi que le jeu a peu évolué depuis sa version précédente. Certes, New World Computing a rajouté

se faire manger par les brochets.
Sortie prévue début juin.

Interplay

- **Tales of the Sword Coast**, le add-on très attendu pour *Baldur's Gate*, est en retard mais devrait faire son apparition avant l'été.
- **Planescape Torment**, une nouvelle adaptation informatique d'un univers AD&D, s'annonce passionnant avec des innovations en terme d'histoire qu'on attend avec impatience pour cet été.

Steve Jackson Games

- **Le Silicon Valley Tarot**, paru depuis quelque temps déjà, mérite qu'on s'y intéresse. Les cartes classiques sont remplacées par des références au monde de l'informatique (le 6 de CD, le 8 de réseau...) et le jeu est vendu avec un petit manuel d'interprétation pince-sans-rire qui permet de lire l'avenir.

Tilsit Éditions

- **Les Batailles de Pharaon** est un jeu de plateau qui reprend en gros et officiellement (avec licence) les mécanismes de Britannia pour simuler, bravo, vous avez deviné, les attaques de parasites sur les choux de Bruxelles cultivés sous serre. Ou bien les choux d'Égypte, je ne sais plus. Sortie normalement avant l'été.

- **Les Voleurs de Bagdad** est paru. Voir le Coup d'œil p. 80.

- Bonne nouvelle pour les wargameurs : Tilsit s'apprête à faire paraître **Le Règlement de l'An 22** qui n'est rien d'autre que la v.f. de la 4^e édition des règles de La Bataille, la célèbre série de jeux tactiques napoléoniens de Clash of Arms. Ami néophyte, ton PC ne te sert à rien pour y jouer, il faut des pions en carton (si, si ça existe).



Un jeu édité par Ubisoft. Config. minimale : P. 133, 32 Mo RAM, CD-Rom x 4. Prix : environ 380F.

un bon paquet d'extensions : 8 types de château au lieu de 5, 16 classes de héros avec une flopée de compétences, d'objets magiques, de sorts... Simultanément, les graphiques sont passés en haute résolution et la taille des cartes est carrément à la hausse, le tout dans trois longues campagnes où l'on a le choix de l'alignement (pourri, cul béni et pour ma gueule). Un monde souterrain, très pratique pour les attaques surprises, a également été intégré. Sympa tout ça, mais à part une surenchère, assez classique, on reste un peu sur sa faim. Le sentiment de déjà vu, souvent inévitable dans de telles suites, survient un peu trop tôt à mon goût. De plus, le gigantisme de certains scénarios, au lieu de donner de la profondeur, entraîne parfois un manque de dynamisme et une gestion assez fastidieuse. Les inconditionnels de la série (et il y en a beaucoup, à juste titre) y trouveront certainement leur compte de nuits blanches ; de même que les nouveaux venus qui devraient être séduits par le thème, l'interface, la possibilité de jouer en réseau (échange de fichiers mail) et surtout le côté *fun* qui reste un grand apanage de cet éditeur. Personnellement, j'ai toujours adoré ce genre de remakes de bataille type « Champs de Pelennor » (quizz simple, c'est où ?) ou de la « Pierre qui rit » (deuxième quizz, un peu plus dur), je ne suis donc pas déçu même si j'aurais aimé que... Enfin ça ira quand même, et vivement le 4 !

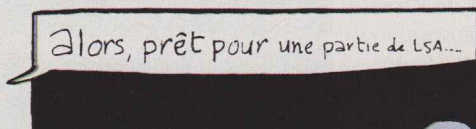
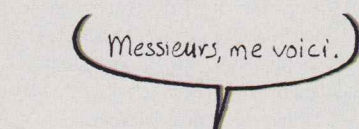
Faënor

Branchez-vous !

Site Casus 3615 Casus (1,29 F/mn)

Les Irrecupérables

épisode 30
"Bloodlust"



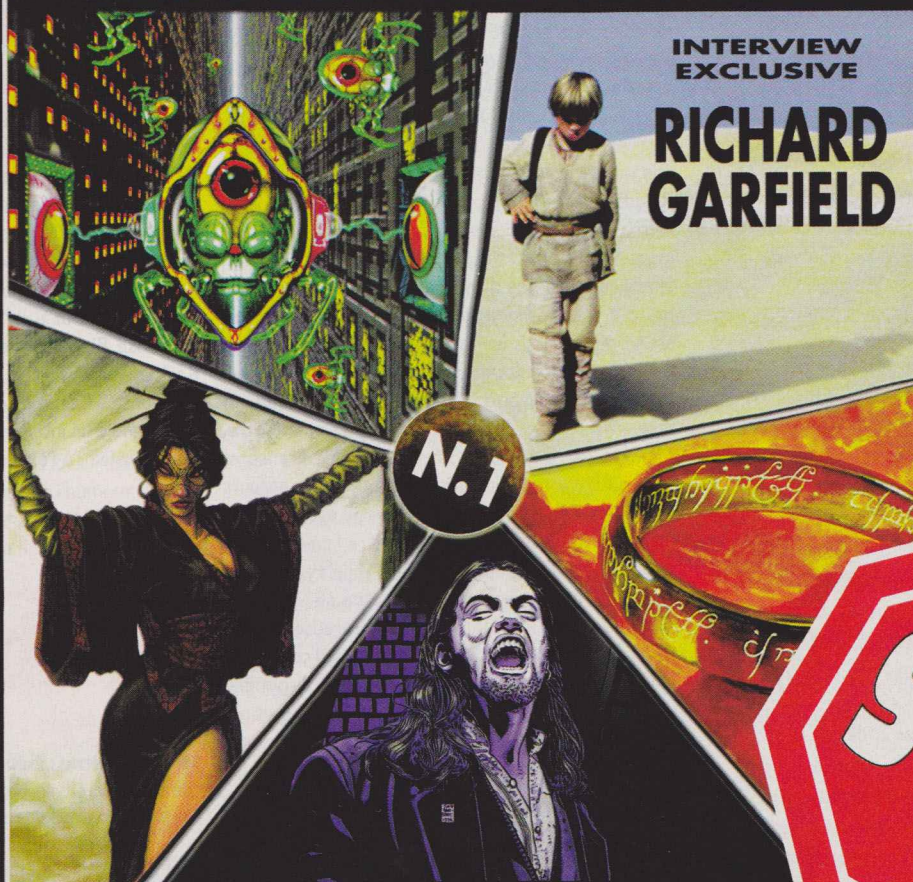
LE NOUVEAU MAGAZINE DES JOUEURS DE CARTES À COLLECTIONNER

L5R / STAR WARS / MIDDLE EARTH / NETRUNNER / VAMPIRE
MAIS AUSSI LBS, STAR TREK, ILLUMINATI, ET UN ZESTE DE MAGIC

BLACK OPS

BLACK OPS

UN AUTRE REGARD SUR LES JEUX DE CARTES



LA MULTICOTE LE CONCOURS
LE JCC QUE NOUS ALLONS CRÉER AVEC VOUS

VENDU EN KIOSQUE

SF & Fantasy



Steampunk ou rétro-SF ?

Michel Pagel n'est jamais aussi à l'aise que lorsqu'il ne se prend pas tout à fait au sérieux, et **L'Équilibre des paradoxes** le démontre à l'envi. À la suite d'une expérience temporelle qui a mal tourné, des individus issus d'époques différentes — et, pour ceux venant du futur, de deux lignes historiques contradictoires — atterrissent en 1904, suscitant un joyeux bordel qui trouvera sa solution au Maroc, lors de la fameuse « affaire de Tanger ». Sur cette trame qui autorise tous les délires, Pagel s'amuse à pasticher le style épistolaire de l'époque ou le langage imagé d'une baba cool de la fin des années 60. Pince-sans-rire, il joue magistralement avec les codes de la SF et de la littérature populaire du début du siècle, qu'il connaît fort bien. Le livre repose sur la confrontation des points de vue des différents protagonistes — ce qui donne parfois des résultats saugrenus. Ce roman que l'on lit le sourire aux lèvres est, sinon le meilleur de son auteur, du moins le plus abouti. (Fleuve Noir « SF Métal » 64.)

SF ? Qu'est-ce que ça veut dire ?

Les amateurs de romans délirants seront comblés par **L'Œil dans la pyramide**, premier tome de la trilogie des *Illuminati*, de Robert Shea et Robert Anton Wilson. Jamais la théorie de la Grrrande Conspiration n'a été portée à un tel paroxysme : ici, tout peut devenir un indice de la présence de mystérieux ma-



Inspirations...

... POUR MENEUR DE JEU EN QUÊTE D'IDÉES

nipulateurs, et les auteurs s'en donnent à cœur joie, multipliant pistes et fausses pistes avec une rare bonne humeur. Pas un chef-d'œuvre, mais un livre-culte, que certains vont adorer et d'autres détester. (Le Masque « Abysses » 8.)

Après le space opera (*Quatre cents milliards d'étoiles*) et l'uchronie (*Les Conjurés de Florence*), Paul J. McAuley s'attaque avec **Féerie** aux biotechnologies — un sujet qu'il connaît bien, puisqu'il est diplômé de biologie. Ici, des expérimentations génétiques donnent le jour à des fées, et la SF la plus *hard* télescope la fantasy et les légendes. Inoubliable. (J'Ai Lu « Millénaires ».)

Les Chants des IA au fond des réseaux, de Jean-Marc Ligny, est un roman rapide et nerveux, dans la lignée des œuvres cyberpunks de l'auteur. Accessoirement, on rigole bien. **Petites vertus virtuelles**, de Claude Ecken, traite du thème inquiétant des nouvelles maladies émergentes. Moins drôle, mais tout aussi dynamique. Deux des meilleurs titres de la série. (Baleine « MACNO » 10 & 11.)

La collection Quark Noir met en scène un héros récurrent dont les enquêtes possèdent une dimension scientifique très légèrement prospective. Ainsi, dans **Requiem pour dix cerveaux en fugue**, de Jean-Pierre Andrevon, il est confronté à une molécule permettant de transformer les gens en esclaves dociles, tandis que **Graines d'immortel**, de Pierre Bordage, traite des biotechnologies. À mon goût, l'aspect SF est trop ténu, mais les amateurs de thriller devraient y trouver leur compte. (Flammarion « Quark Noir ».)

Musées, des mondes énigmatiques réunit les nouvelles primées lors du concours du même titre, organisé par la direction des Musées de France et celle du Livre et de la Lecture. Bien que les auteurs soient des débutants, la qualité globale est étonnamment élevée — et, qui sait ? peut-être l'un d'eux deviendra-t-il le Philippe Curval ou le Michel Pagel de demain... (Denoël « Présence du Futur » 600.)

Les éditions de l'Atalante ont eu l'heureuse idée de rééditer **La Plaie**, le flamboyant chef-d'œuvre de Nathalie Henneberg, paru en 1964 et indisponible depuis un quart de siècle. Un roman baroque et romantique, brouillon et échevelé, épique et démesuré, où la force du verbe emporte tout, y compris les trous dans la trame et les cahots de l'intrigue.

Derrière l'écran est le premier tome d'une intégrale des nouvelles de Richard Matheson. Il contient évidemment le célèbre *Journal d'un monstre*, retiré de *Né de l'Homme* et de *de la Femme*, mais chacun de ses dix-neuf textes démontre le talent concis de son auteur. Un bon début pour cette nouvelle collection. (Flammarion « Imagine ».)

Quelques revues

Bifrost n° 12, spécial « Humour et SF », propose trois nouvelles très réussies (Bouchard, Valéry, Weiner) et les copieuses et instructives rubriques auxquelles cette revue nous a habitués. (Éditions du Béal, 57 rue Grande, 77250 Moret-sur-Loing. E-mail : < bifrost@club-internet.fr >)

Galaxies n° 12 présente, outre une demi-douzaine de nouvelles et une trentaine de pages de rédactionnel, un dossier Terry Bisson que je vous recommande tout particulièrement, car deux romans de cet auteur à peu près inconnu chez nous vont paraître prochainement. (Galaxies, BP 3687, 54097 Nancy Cedex.)



Ténèbres n° 6 propose des dossiers sur Ian Watson et Ramsey Campbell, ainsi qu'un « zoom » sur Jean-Pierre Andrevon et Daniel Walther. De bonnes nouvelles et des rubriques nourrissantes pour cette revue consacrée au fantastique et à l'épouvante. (Lueurs Mortes, BP 49, Hôtel de Ville, 541 10 Dombasle.)

Le Visage Vert a changé d'aspect, mais son contenu demeure tout aussi brillant. Au sommaire du n° 6 : Ambrose Bierce, Algernon Blackwood, M.P. Shiel, Karl Edward Wagner — pour n'en citer que quelques-uns... Comme toujours, chaque texte est accompagné d'un intéressant appareil critique. (Éditions Joëlle Losfeld, 4 rue Caroline, 75017 Paris.)

Roland C. Wagner

La librairie

Fleuve Noir

● **Shadowrun** : *Cœur du dragon* est la suite de la saga de Ryan Mercury. Écrit par Jack Koke, ce deuxième volume sort en juin.

● **LanceDragon** : *Seigneur Toede* est le deuxième volume de la trilogie des *Agresseurs*. Si c'est celui auquel nous pensons, sautez dessus ! C'est l'histoire navrante — et très drôle — de Toede, le goblin maléfique de la trilogie de Weiss et Hickman, que des démons taquins renvoient sur Krynn avec pour mission de « vivre noblement ». En dépit de ses efforts répétés, Toede s'aperçoit que ce n'est pas dans sa nature... *La reine des ténèbres*, qui sort en juillet, sera apparemment moins drôle.

● **Star Trek** : En dehors de son titre, *Sarek*, on ne sait rien de ce volume de la série *Super Star Trek*, qui sort début juillet.

Bande dessinée

Chouchou dans l'espace

Loin, aux confins de l'univers connu, se trouve la planète Kolonie. Après une guerre sordide entre les Humains et les Nains, suivie d'une période de désert culturel et social, le dénuement est tel que les habitants ont oublié le nom de leur planète. Voilà pour le cadre de la série **Les gardiens du maser**, de Frezzato, aux Éditions USA. Reste que certains Humains parmi les plus savants se souviennent (et pas de souvenir pas d'aventure, comme on dit chez nous) de l'existence d'une mythique Tour et de tout ce qu'elle contenait de richesses et de connaissances. Mais dans la Tour, il y a des Nains, et ils ne sont pas d'accord ! D'accord avec quoi ? Avec rien, juste pas d'accord ! Donc quand les Humains rappliquent (les Longues-jambes, comme ils disent), c'est de nouveau la guerre. Et il faut aussi savoir que chez les Nains, certains sont qualifiés de « nains géants » et qu'ils ont plutôt le format ogre. Le tome 3 *L'œil de la mer* vient de paraître, mais il est indispensable de se procurer le tome 2 *L'île des Nains*, dans lequel vous trouverez un superbe guide de survie décrivant en détail la faune et la flore, les principaux personnages, les robots, l'alphabet, la géographie, les moyens de transport et le reste. À consommer sans la moindre modération !

Un peu d'humour

Si les membres des « Sociétés Sherlock Holmes de France (ou d'ailleurs) » ont le sens de l'humour, ils devraient apprécier la série **Baker Street**, de Barral et Veys (Delcourt), dont le tome 1 s'intitule *Sherlock*

Holmes n'a peur de rien.

Ce sont quelques courtes histoires que d'aucuns pourraient qualifier d'hérétiques, voire de déviationnistes, car ce bon SH y est décrit comme un gaffeur imbu de sa personne, d'une mauvaise foi étonnante, toujours prêt à trouver une explication, aussi farfelue soit-elle, à tout. Improbable et illogique n'appartiennent pas à son vocabulaire, mais ils devraient, c'est élémentaire ! Après les canards, les lapins. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ? Dans la série **Donjon**, Sfar et Trondheim nous proposent les aventures d'un lapin sanguinaire à la recherche du *Cimetière des dragons*. Pour faire bon poids et donner le ton général, il s'agit du tome 101, et c'est au moins aussi désopilant et jubilatoire que les précédents. Iront-ils jusqu'à combler le trou entre 2 et 101 ?

Les pouvoirs de l'esprit

Koblenz, c'est le titre de la nouvelle série de Thierry Robin, chez Delcourt. Le tome 1, *Le désespoir d'une ombre*, est une histoire complète confrontant un étrange sorcier et son assistante à une entité cauchemardesque qui sème la désolation dans une ville sidérurgique, dont certains aspects ne sont pas sans rappeler *Les cités obscures* de Schuiten et Peeters*. En même temps, toujours chez Delcourt, paraît *Solédango* le premier tome d'une autre nouvelle série, **Candélabres**, où une sorte de sorcier et sa doublure féminine (waou !) viennent apporter leur aide aux faibles humains. L'important à savoir est que dans les deux cas, le prix à payer pour cette aide surnaturelle risque d'être très élevé, mais qu'il sera toujours moindre que si le mal se répand. Deux très bons albums, pleins d'excellentes idées, à suivre avec attention.

Charly revient (T8, *Les yeux de feu*, de Magda et Lapierre, chez Dupuis) et s'il a perdu son jouet favori, le cap'taine Foudre, il lui reste quelques séquelles, des sensations bizarres, des visions. Cela va l'aider à comprendre les circonstances d'un dramatique accident et à réussir à éviter le pire à un malheureux dont le seul défaut est d'être d'une autre culture, d'une autre origine.

La trilogie d'**Elsa**, série de Makyo et Faure (Glénat), se termine avec *Le danseur*. Ce sont des papillons de couleur qui vont venir au secours d'Elsa, prisonnière avec sa mère d'un escroc, voleur de tableaux sans scrupule, prêt à tout pour parvenir à ses fins. Une histoire touchante d'amitié, d'amour, de trahison et de pure crapulerie, avec gourou, police, soupçon de magie (il en faut), et le sourire d'une enfant pour terminer.

Incontournables

Thorgal, le retour ! Avec le tome 24, **Arachnée**, Rosinski et Van Hamme (Le Lombard) continuent de nous étonner avec leurs scénarios toujours renouvelés et plein de trouvailles. Ce dernier album est en dehors du cycle, en ce sens qu'il ne révèle rien sur Thorgal lui-même et sa famille, mais le scénario tient la route, et peut servir de source d'inspi pour tout me-

neur de jeu normalement constitué. Attention, arachnophobes s'abstenir !

Les maîtres cartographes (T5, Glaudel et Arleston ; Soleil) nous entraîne dans une zone encore inconnue de Dandale, où des ballons servent à la fois de sol et de moyens de transport. Ici, ce sont les sujets au vertige qui feraient mieux de rester chez eux. Et on avance un peu dans la compréhension du complot des Sapientistes, même s'il s'agit d'un album de transition, préparant la suite.

Enfin, pour boucler la boucle, **Alban** (T3, Fourquemin et Dieter ; Le téméraire), le moine naïf, trimbalé encore son cochon Orphéon à la recherche du Très Saint Suaire. Et où se retrouvent-ils, je vous le demande ? Chez les Nains, bien sûr !

André Foussat

* A ce propos, un nouvel album, « *L'ombre d'un homme* » vient de paraître, chez Casterman, et c'est toujours aussi graphique, avec un amour certain pour les personnages torturés.



- 1. Manteau Maser
- 2. Fusil (pp. 14 et 18, T.1)
- 3. Dénier
- 4. Carapace
- 5. Photos de famille
- 6. Jeu de dés (mécanique)
- 7. Gourde d'eau avec déshydratateur
- 8. Récepteur d'antenne
- 9. Stockage mémoire pour robot lecteur IC I.R.O.I.
- 10. Projectiles
- 11. Grosse de Yak
- 12. Trousse à outils
- 13. Pistolet

- Son main gauche (selon une légende de Kolonie) fait 20x mille de la Terre).
- Mésamion ambré grâce à l'assistance de son Robot Lecteur.
- Sait lire et écrire.
- Trente E12.
- Aveugle d'un œil = résultat des expérimentations effectuées dans les Temps antérieurs.
- Ses parents étaient des scientifiques vivant dans la station de prévision d'attaque de la Tour.

TRINOCLE: visée trinoculaire

Focales:

A = 7.0

B = 5.0

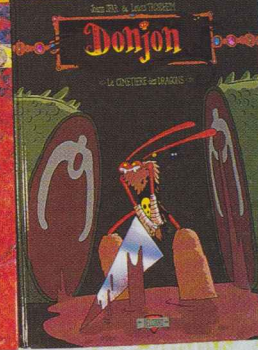
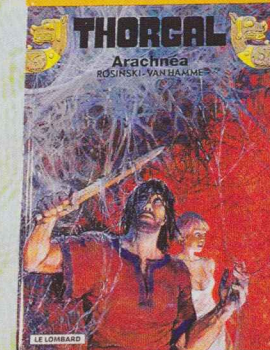
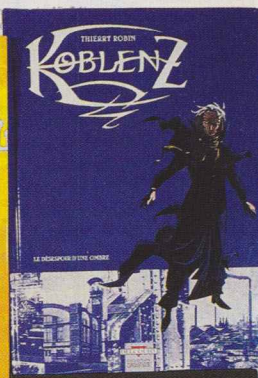
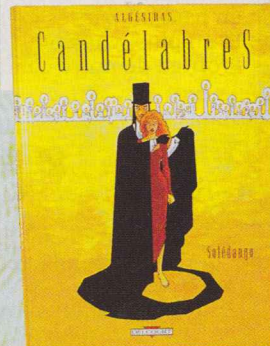
C = 10.0

1. Disquette mémoire (capacité 2 Hzi)

2. Stabilisateurs de visée

3. Prise auxiliaire pour projecteur

4. Zoom (lentilles) à visée sélective



ludique

Oriflam

● **Cthulhu** : Le cycle de *Dunwich* et Le cycle d'*Azathoth* sont tous les deux arrivés. J'ai une petite faiblesse pour le premier, mais le second contient un ou deux classiques comme *Les insectes de Shaggai*, de Ramsay Campbell. Le prochain volume sera *Récits cthoniens*, par Brian Lumley, en juin. L'exploitation du mythe de Cthulhu par Lumley ne convainc pas toujours les spécialistes, qui hurlent à la captation d'héritage, mais il n'en reste pas moins un auteur compétent, capable d'écrire d'excellentes histoires quand il veut s'en donner la peine.

White Wolf

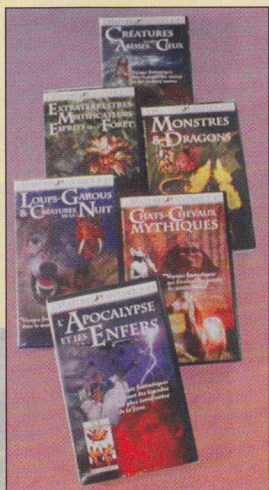
● **Vampire - The Masquerade** : Le roman *Tzimisce* est là. Ils sont affreux, vils et cruels, ils sont bien partis pour devenir maîtres du monde et si vous lisez l'anglais, ils vous occuperont deux trajets en métro, pas davantage.

Ça bouge !

Vidéo et merveilles

Pour que vos joueurs aient une chance de percuter sur les indices que vous laissez sur leur chemin, encore faut-il qu'ils aient une connaissance minimum du background de votre aventure. Le joueur de base, surtout débutant, peut présenter

des lacunes vertigineuses. Pour le mettre à niveau sans effort, placez-le devant une vidéo de la série *Créatures fantastiques*, un mélange encyclopédique à l'anglaise (c'est fait par la BBC) d'archives, d'images de synthèse, de scènes reconstituées, d'interviews, sur le ton «vous y croyez si vous voulez...». Il en existe six, des esprits de la forêt aux E.T. en passant par les créatures de la nuit. Et en plus, vous pouvez les gagner ! Profitez de notre concours page 97.



Qu'est-ce qu'on gagne ?

- Le zine vétérinaire TnT organise un **trophée des jeux par correspondance**.

N'hésitez pas à y participer pour découvrir un type de jeu qui réserve bien des plaisirs.

✉ : TnT c/o Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Fameck. ☎ : 03 82 57 09 00.

Courriel : <samuel.zonato@wanadoo.fr>. Site web : <www.multimania.com/tnnt/>.

- L'Organisation Rôlistique du Creusot, en partenariat avec la FFJDR, le site de l'Elfe noir et Descartes Éditeur, lance un **concours de scénarios** ayant pour thème... l'an 2000 (bravo, fallait y penser!).

Les aventures doivent porter sur des jeux contemporains tels que BaSIC Énigma, Conspiration X, Vampire, INS/MV, Nephilim, etc. Date de clôture du concours : fin septembre. Les vainqueurs gagneront de nombreux lots et leurs scénarios seront mis en ligne sur le site de l'Elfe noir et celui de l'ORC. Les trois meilleurs seront publiés sous forme de fanzine. ✉ : Organisation Rôlistique du Creusot, 23 rue des Lamineurs, 71200 Le Creusot. ☎ : 03 85 56 19 52 (Jean-Paul). Courriel : <fevrier@mail.dotcom.fr>.

Site web : <www.ffjdr.org/orc/>.

Bonnes adresses

- **La fédé GN** continue son petit bonhomme de chemin. Elle vient de mettre en place un service pratique, la carte GN.

Y souscrire permet de recevoir la lettre de la fédé, le calendrier des jeux, des fiches techniques (comment faire un costume...) et donne droit à des réductions sur les GN organisés par les associations membres. ✉ : Fédération Française des Jeux de Rôle Grandeur Nature c/o Stéphane Gesquière, 7 allée Hector Berlioz, 95130 Franconville.

☎ : 01 34 15 39 37. Courriel : <fedegn@multimania.com>.

Site web : <www.multimania.com/fedegn>.

- **Ayron**. Naissance d'un club de jeux de rôle à Ayron dans la Vienne, en tant que section de l'association Jeunesse Activité. Le lieu de rendez-vous est la conciergerie du château d'Ayron (pas mal pour l'ambiance) le vendredi soir à partir de 20h. ✉ : Jacques Merlet, 19 rue de la Gare, 86190 Ayron. ☎ : 05 49 60 41 63.

- **Belgique**. Ouverture à Bruxelles, sur 800 m², du **Centre culturel de l'Heroic fantasy**, un lieu qui a pour vocation de rassembler toutes les formes d'expression de l'imaginaire ainsi que tous les amateurs. Différentes activités (expos, jeux...) sont prévues pour animer ce lieu au concept indéniablement original. ✉ : Centre culturel de l'Heroic fantasy, îlot Bosch, 130 chaussée de Mons, 1070 Bruxelles, Belgique. ☎ : (00 32) 476 221 713 ou (00 32) 477 813 147.

- **Legend**, le magasin de jeux de rôle de Tours, est à vendre. Pour tous renseignements contacter Nicole Hugot. ☎ : 02 47 64 55 95 ou 02 47 64 84 43 (le soir).

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.

Pour avoir les coordonnées complètes des clubs d'initiation, il suffit de nous écrire ou de téléphoner au 01 46 48 19 45 en demandant Saloua.

Les clubs d'initiation sont présents à :
Arnouville-les-Mantes (78) ;
Boulogne-Billancourt (92) ;
Bruges (33) ;
Clermont-Ferrand (63) ;
Dijon (21) ;
Limoges (87) ;
Le Mans (72) ;
Montreuil (93) ;
Paris (75) ;
en Belgique.

États généraux : au travail

Les états généraux du jeu de rôle auront lieu en fin d'année. Mais d'ici là, les rôlistes qui se sentent motivés pour réfléchir et entreprendre des actions pour leur loisir sont invités à se rencontrer dans leur ville/département/région pour préparer cette grande réunion et faire part de leurs opinions et idées. Pour participer à ces réunions, vous pouvez contacter les correspondants qui se sont proposés pour les organiser. Ils pourront vous indiquer les dates et lieux envisagés, que nous essayerons d'annoncer si nous en avons la possibilité. Voici une liste de contacts, non exhaustive :
Montpellier : Denis Lorignon 04 67 92 96 28 ; Périgueux : Philippe Zouzac 05 53 06 39 74 (journée) ; Lyon : Jean-Pierre Boillon 04 72 50 16 39 ; Deux-Sèvres (Parthenay, FLIP, le 14 juillet) : Nicolas Trivalle 05 49 94 24 20 (journée) ; Dijon : Xavier Marchand 03 80 53 12 28 (journée) ; Meuse : Xavier Jacus 03 29 91 17 69 ; Strasbourg : Pascal Borschneck 03 88 33 14 57 ; Nord (Dunkerque) : Jan Desaege 03 28 69 61 81 ; Oise : François Vanhille 03 44 76 80 96 ; Val d'Oise : Guillaume Fontaine 01 34 18 05 22 ; David Alber 01 39 91 88 27 ; Rouen : Marc Fontaine 02 35 33 77 96 ; Yvelines : François Touvet 01 34 89 21 68 ; Benjamin Brossara 01 34 87 60 14 ; Seine et Marne (Provins) : Jean-Philippe Palanchini 01 64 00 33 80 ; Paris : Charles Girard 01 48 78 15 62 ; Haut-de-Seine (Boulogne) : Fabrice Barboni 01 55 18 45 49 (journée)/01 41 41 92 51 (mercredi AM, vendredi & samedi soir) ; Rennes : Gaël Malry 06 81 53 54 81. Une liste de contacts, dates et lieux de réunion sera tenue à jour sur le site des états généraux du jeu de rôle <www.grandeur-nature.org/egjdr>.
Si vous ne trouvez pas de réunion dans votre secteur, vous pouvez contacter les états généraux au 01 47 85 64 47, mais vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, vous proposer pour organiser l'une de ces réunions près de chez vous.

Courrier

des lecteurs

Suite à une décision de la direction du groupe Excelsior Publications, tous les sites Internet du groupe sont fermés jusqu'à une date non définie. Néanmoins, le forum de discussion de Casus reste ouvert et on s'y agit fort comme vous pouvez le constater : «Un grand nombre de joueurs se sont initiés au JdR en le découvrant via les livres dont vous êtes le héros et/ou L'Œil Noir : deux produits que l'on trouvait en librairie, donc faciles d'accès au grand public, et de plus, d'un prix très abordable ; le second étant de plus présenté de façon très proche du premier, pour tromper le maximum de jeunes lecteurs naïfs et les amener à ce loisir pervers qu'est le JdR... Mais l'époque LDVELH / Œil Noir, ça nous ramène au milieu des années 80 ; soit l'époque où le JdR a pris son essor en France. Que se passe-t-il de nos jours ? Le phénomène LDVELH me semble être largement retombé (mais je peux me tromper, n'étant pas connaisseur de ce secteur). L'Œil Noir a disparu. La boîte d'introduction à AD&D coûte la peau du cul. Que trouve-t-on maintenant pour remplir ce rôle de passerelle vers le JdR ou d'initiation grand public ? Rrrrien... — BaSIC est certes un très bon jeu d'initiation, mais c'est avant tout un hors-série de Casus Belli, c'est-à-dire d'une revue spécialisée, qui ne sera achetée en principe que par des gens du milieu... — Dragon/Imagine/Multimondes magazine © ® TM ND est bien joli, peut-être intéresse-t-il un lectorat non joueur, mais il ne propose pas de produit charnière comparable aux deux cités au début...

— Même remarque pour les jeux de plateau « pour gamins »... Il faudrait peut-être un JdR d'initiation dans l'univers de produits comme Heroquest ou équivalent.

— Quant aux JCC comme produits d'accès au JdR, ça me semble une utopie ou une bonne blague.

— Et les romans dans des univers de jeux, ça me paraît être une passerelle des plus douteuses.

Autre remarque, vers le milieu des années 80 on trouvait des JdR en librairie (Empire Galactique, la gamme Gallimard), dans les FNAC, et même dans les catalogues des grands noms de la VPC. C'est fini tout ça... S'il faut aller dans un magasin spécialisé (donc hermétique) pour acheter un JdR, les rangs des joueurs ne risquent pas de grossir...

La solution au problème du difficile renouvellement de la population des joueurs serait donc simple : il suffirait de remettre sur le marché des jeux simples, ouvertement destinés au grand public et ciblés sur le créneau « jeunes ados ». Sauf que... Si un éditeur prenait maintenant le risque de sortir un jeu bateau avec des règles simples et expliquées dans une optique d'initiation grands débutants, et un univers sans originalité, et une présentation super-marché, se vendrait-il ? Combien d'entre nous le conspueraient-ils pour avoir sorti un produit basement commercial au lieu de faire de l'artistico-confidentiel pour initiés avertis ? Et comment se ferait-il une place auprès de son public ciblé, avec la concurrence acharnée des jeux sur ordinateur et autres pléistheunes ?

Et ceci m'amène à une autre réflexion, plus dérangeante : et si le JdR n'était qu'une impasse évolutive ? Comme les dinosaures, qui concurrent un foisonnement d'espèces à l'ère secondaire,

avant de disparaître, supplantés par les mammifères... Serions-nous en train de nous cramponner à une activité passéiste et dépassée ? »

Lottes Loukoum
(fvallat@club-internet.fr)

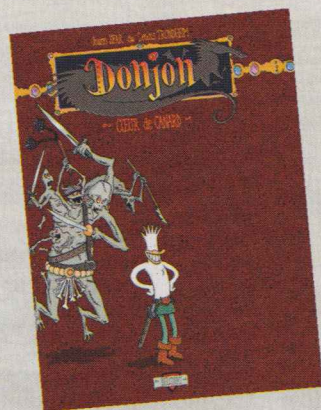
« Comme beaucoup, j'ai observé avec un certain désarroi la situation du JdR ces dernières années, et j'ai tenté de trouver des solutions au niveau local. C'est :

1) Un tas de conférences et de débats au lycée, en MJC, et des démonstrations diverses pour expliquer, non sans mal, ce qu'est le JdR aux parents qui craignent pour leurs enfants... Résultats assez mitigés c'est vrai, je n'ai pas le tirage de Voici mag pour diffuser mon message de paix et d'amour... 2) Expliquer et initier sans relâche. Résultats plus que probants. C'est pas que les gus deviendront des joueurs acharnés, mais au moins ils savent et peuvent se pointer dans une partie sans complexes...

3) Création de club ouverts aux néophytes. J'ai participé à la création ou la gestion de plusieurs clubs de JdR, je le fais toujours et ça aussi ça marche. Un club où on joue aussi aux Colons de Katane ou à Élixir attire plus, et il suffit que les responsables et les membres se bougent le cul et hop, voilà un lieu qui attire des non-rôlistes, mais potentiellement intéressés.

4) En ce moment, une expérience un peu plus originale. L'idée est de mettre en relation tous les gens qui touchent de près ou de loin le JdR : clubs, boutiques, fanzines, assoc de GN, et même les joueurs de figurines fantastiques ou autres, sans oublier les magasins de BD par exemple... Je pense que l'ouverture et l'initiation sont une des solutions les plus efficaces. »

Raphaël Bombayl
(rbombayl@club-internet.fr)



Gagnants du concours Delcourt/Casus Belli (n° 119)

● **Ont gagné les trois tomes de Donjon, l'excellente BD de Sfar et Trondheim :**

Julien Barzana, 47000 Agen - Pierre Penet, 92130 Issy-les-Mlx - Arnaud Bourdin, 92270 Bois-Colombes - Séverin Schaefer, 69003 Lyon - Anthony Raffin, 44300 Nantes - Aude Hardy, 75016 Paris - David Joly, 94600 Choisy-le-Roi - Jean-Christian Moulin, 78320 Le Mesnil-St-Denis - Rodolphe Miroy, 21310 Noiron-sur-Bèze - Emilien Wild, 57560 Abreschviller.

● **Ont gagné les deux premiers tomes de Donjon, la superbe BD de Sfar et Trondheim :**

Simon Berthiau, 53000 Laval - Vincent Kettler, 75013 Paris - Yvan Buisson, 13111 Coudoux - Laurent Etchandy, 77160 Provins - Frédéric Leognany, 37000 Tours - Jérôme Druet, 92380 Garches - Dominique Colinet, 06600 Antibes - Arnaud Vergé, 33170 Gradignan - Came Martin du Bosc, 75012 Paris - Micherino Maccari, 74150 Rumilly.

● **Ont gagné le premier tome de Donjon, la remarquable BD de Sfar et Trondheim :**

Antoine Poupard, 75016 Paris - Hugo Gamaleri, 13270 Fos-sur-Mer - Clément Trenit, 49000 Angers - Thomas François, 86900 Marche - Laurent Jacob, B-11030 Bruxelles - Guillaume Kulich, 51200 Épernay - Franck Brunner, 78150 Le Chesnay - Joris Bebin, 06400 Cannes - Jean-Christophe Tibaut, 29240 Brest-Naval - Pascaline Zeznanski, 60340 St-Leu-d'Esserent.

Web services

● L'une des rubriques de l'excellent site de l'Elfe noir est consacrée à **Rolemaster**.

Vous y trouverez une présentation du jeu ainsi que des aides de jeu et une petite dizaine de scénarios. À noter qu'une partie du matériel proposé est consacrée à Paorn, le monde développé dans Casus Rouge n° 23. < www.sden.org/JdR/rolemaster >

● **Ankou** est un site portail qui contient de très nombreux liens vers toutes sortes de sites de JdR et de JCC, aussi bien généralistes que spécialisés. Tous les sites répertoriés sont francophones. À noter aussi, sur la page d'accueil, un relevé des dernières nouveautés arrivées en boutique. Une bonne adresse. < www.ankou.com >

● **Jesweb** est un petit site (fait par un ancien lecteur de Jeux & Stratégie, également grand rôliste devant l'Éternel) consacré aux jeux de réflexion. Vous y trouverez même un jeu inédit. < <http://perso.club-internet.fr/hpnl> >

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

Nantes. 5 juin.

L'association nantaise de Formule Dé organise le 1^{er} open de l'Ouest, sur deux circuits. ☎ : 02 40 40 74 66 (Philippe) ou 02 40 29 10 47 (Jean-Louis).

Lyon. 19/20 juin. Wargs GN

organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un univers proche de celui créé par Howard pour Conan. Malgré le thème visiblement barbare on nous promet beaucoup d'interactivité. Deux autres volets sont d'ores et déjà prévus, les 24/25 juillet et 11/12 septembre. ☎ : Pascal Meunier, 13 rue Terme, 69001 Lyon. ☎ : 04 72 00 08 43. Courriel : <meunier@imagin.fr>.

Villepreux. 19/20 juin. Tournoi

jeu de plateau avec Diplomatie, Formule Dé, Colons de Katane et bien d'autres, couplé à un tournoi de Magic. ☎ : Villepreux Animation Loisir, avenue du Mail, 78450 Villepreux. ☎ : 01 30 56 29 91.

Montcornet. 19/20 juin. La foire d'Éphora est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui s'annonce plus diplomatique que baston, avec plein de marchands sans scrupules. ☎ : Centre socioculturel, le Sac à Trolls, 17 - 19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ☎ : 03 27 60 81 81 ou 03 27 60 11 18.

Provins. 19/20 juin. Traditionnelle fête médiévale de Provins, placée cette année sous les auspices de Richard Cœur de Lion, 800 ans après sa mort. Les clubs Pythagore et Mimesis unissent leurs

efforts pour proposer à cette occasion un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'esprit de Hurllements et Miles Christi. ☎ : Mimesis, 7 rue Edouard Herriot, 77370 Nangis.

Chinon. 26 juin. Mondes Parallèles organise un **grandeur-nature** orienté enquête qui se déroulera dans les années 30. ☎ : Simon Guillel, 16 avenue Jean Tanguy, 44400 Reze. ☎ : 02 40 75 03 89.

Bécours. 26/27 juin. Nouveau **grandeur-nature médiéval-fantastique**, 2^e volet d'une série de trois, organisé par Rêves de Salamandre à Bécours, un village médiéval à 140 km de Montpellier. ☎ : Rêves de Salamandre, 28 bis rue des Écoles laïques, 34000 Montpellier. ☎ : 04 67 60 35 43.

FUTUR

Taverny. 3 juillet. La 7^e rencontre des clubs de jeu de rôle du Val d'Oise, alias la **Cervolade**, se déroulera à la maison des loisirs et de la culture de Taverny. On y jouera à un peu tout, jeux de rôle comme jeux de plateau. ☎ : Compagnie des Rôlistes du Val d'Oise, 291 rue de Paris, 95150 Taverny. ☎ : 01 34 18 05 22 (Guillaume).

Condé. 3/4 juillet. La Hache Folle organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Vieux Monde de Warhammer au fort de Condé. Avec plein de hordes du chaos j'espère. ☎ : 01 34 86 93 85 (Romain).

Billère. 3/4 juillet. Troisième **Rêves des Pyrénées** sur le thème de la

conspiration, avec plein de bonnes choses comme un tournoi de Magic, des jeux de figurines (Warhammer, Confrontation), des JdR, une expo de figurines et des projections d'Anime.

☎ : L'Agora, 31 avenue Beziou, 64140 Billère. ☎ : 05 59 98 47 80 (Emmanuel).

Condé. 3/4 juillet. Le Mensonge de l'Oubli est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroule dans le monde de Warhammer. On peut s'attendre à ce que les forces du chaos fassent parler d'elles. ☎ : La Hache Folle, 3 rue des Hortensias, 78490 Galluis. ☎ : 01 34 86 93 85.

Parthenay. 3 au 18 juillet. Parthenay organise cette année son 14^e festival des jeux et ce sera comme d'habitude une incomparable fête ludique. Mille jeux et jouets sont mis à la disposition des visiteurs sous la forme d'un parcours ludique parsemé d'espaces thématiques. À côté des jeux de société classiques, il sera possible de jouer et de découvrir quantité de jeux de simulation, avec entre autres la coupe de France de Warhammer et un bataillon de tournois : INS, Deadlands, Colons de Katane, Montjoie, Cyberpunk, etc. Les initiations seront encore plus nombreuses et vous aurez l'occasion de découvrir d'excellents jeux comme Courtisans, Conspiration X et bien d'autres. ☎ : Festival Ludique International de Parthenay, Maison des Jeux, 42 avenue Pierre Mendès-France, 79200 Parthenay. ☎ : 05 49 94 24 20.

Cannes. 7 au 11 juillet. En raison des travaux qui squattent le palais

Salut les zineux !

Les zines, c'est comme le pinard. Y a les « gros rouges qui tachent » et y a les « grands crus classés ». Et le consommateur, il hume, il goûte, il savoure en connaisseur. Alors forcément, ça se voit du côté des producteurs. Seuls les meilleurs survivent... Or, depuis que je traîne dans le milieu, j'entends régulièrement les éditeurs se plaindre de ne pas trouver de nouveaux auteurs compétents. Dites, Messieurs de l'Institutionnel, vous lisez un zine de temps en temps ? Non, je demande ça parce que question qualité rédactionnelle et pugnacité à produire 80 pages dans un délai moyen de deux mois, les zineux, ça fait quand même un bon bout de temps qu'ils font leurs preuves...

Futur « Meilleur zine 99 » ?

● **Le Cluricaune**, n° 1, 80 p., 40F. Scénars Deadlands, Guildes, Nephilim et Trinity. Dossiers Polar Noir et Guildes (une ville très... MultiSim). Que des bonnes choses ras les pages et une présentation nickel chrome.

Achète et pleure, p'ove zineux ! Quant à vous les gars, faites gaffe, j'veus attends au n° 2...
6 route de Moret, Lignerolles, 45310 Patay.

Le concurrent...

● **Lunatic Asylum**, n° 4, 92 p., 35F. Scénars Vampire : Âge des Ténèbres, Livre des Cinq Anneaux, Rêve de Dragon, Deadlands. Ce n'est plus un zine mais bel et bien un magazine à part entière. Bientôt un concurrent à Casus ?
ASH, 25-27 avenue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency.

Le Rêve de Dragon

● **Les grimoires des Gratteurs de lune**, n° 1, 75 p., 85F. Arrgh... Encore un 100% Rêve de Dragon ! En un seul numéro, il devient LA référence. Une campagne et la description d'une région facilement adaptable à Guildes plus des règles. Seul bémol, le prix. Pour 85F, le minimum c'est d'avoir une reliure façon « Cluricaune », et ce même si la mise en page est au point... Il paraît qu'ils ont déjà 4 numéros quasiment écrits (là, je demande à voir...).

Laurent Gerlaud, 9 rue du Champ de l'Alouette, 75013 Paris.

La brouette

● **Les Cahiers du Hobbit**, n° 1, 50 p., 35F. 100% JRTM avec des aides de jeu et un début de campagne. Une future référence ? C'est bien parti...
Jérôme Huguenin, 25 rue Palissot, 54000 Nancy.
● **Fumble!**, n° 81 & 82, 28 p., 17F. Quoi ? Seulement 9% de smarties bleus dans un tube ? Scandaleux !
Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.
● **Onyrève**, n° 2, 40 p., 30F. Du Cyberpunk et du Loup-garou, plein de nouvelles et des dessins de PJ en couleuvre. Cool.
Assoc. Onyrève, 13 lot. Font de Meaux Sud, Coursac, 24430 Razac-sur-l'Isle.
● **Arkenstone**, HS 2, 30 p., 20F (?). Deux scénars Rêve de Dragon et les règles de deux jeux de plateau.
Michel Poupard, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.
● **Vents des Rêves**, n° 24, 46 p., 24F. Toujours plein de nouvelles très inspirantes. On ne change pas une formule qui tourne...

Réveries Angevines, 9 impasse du Puits Rond, 49100 Angers.

● **Gorge Profonde**, n° 1 & 2, 28 & 32 p., 20F. Spécial MonicaGate... non, je blague. C'est du JdR avec scénars Shadowrun, INS, Warhammer, Cyberpunk... Bref, on s'éclate en Auvergne.
Relais Descartes Labyrinthe, 3 place Renoux, 63000 Clermont-Ferrand.
● **Pêcheurs de Lune**, n° 27, 50 p., 20F. Hurllements, comme d'hab', très riche et plein de projets sympas (dont un spécial scénars). En attendant, bonne idée le récapitulatif de tous les scénars publiés...
La Guilde des Veneurs, 85 rue de Neuville, 95610 Éragny-sur-Oise.
● **BELudis**, n° 7, 20 p., 1,5 Euro. Le passage en A4, c'est mieux, beaucoup mieux. Suite de 666 Quadrants, un JdR « techno fantasy » assez sympa. Encore un p'tit effort et la fédé belge aura enfin un zine digne d'elle...
Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.
● **Bach Suce Kelly** est sorti. Voilà, voilà...

Philippe Rat

des festivals, le **festival des jeux de Cannes** se tient cette année en plein été. Si vous êtes en vacances dans le coin, allez-y pour jouer à toutes sortes de jeux dont bien sûr JdR et JCC.

☒ : SEMEC Palais des festivals, direction de l'événementiel, esplanade Georges Pompidou, 06400 Cannes.
☎ : 04 92 99 31 08.

Revel. 9/10/11 juillet. Clair obscur est un **grandeur-nature** féérique qui vous emmène dans un monde magique où vivent elfes, trolls et autres créatures merveilleuses. ☒ : Frédéric Ralière, chemin de Bel Air, 81100 Castres.
☎ : 05 63 35 76 60.

Hochstatt. 25/26 juillet. Les Arpenteurs de Réalités se lancent dans la **reconstitution d'une campagne militaire** (Tannenberg 1410) articulée autour des réalités de la guerre de l'époque : combats de masse, vie dans les camps, etc. Ça se déroulera dans la forêt communale de Hochstatt. ☒ : Gwenaël Santerre, 39A rue des Buissons, 68530 Brunstatt. ☎ : 03 89 65 38 31 ou 03 89 06 44 73 (Robert). Courriel : <gw.santerre@emel.fr>.

Carmaux. 30/31 juillet/1^{er} août. Les Enfants de R'hiley organisent un **grandeur-nature** à thème médiéval japonais. ☎ : 05 61 08 03 22. Site web : <www.multimania.com/jdrblagnac/live99/inscrire.htm>.

Causse du Larzac. 5/6/7/8 août. L'association Anachrone continue de développer son monde de la Faille dans ce **grandeur-nature médiéval-fantastique** qu'on nous promet bourré d'événements spectaculaires. À noter la possibilité de jouer trois ou quatre jours (5 optionnel). ☒ : Anachrone, 30 rue d'Eguison, 13010 Marseille. ☎ : 04 91 78 48 27. Site web : <www.grandeur-nature.org/anachrone>.

Quesnoy. 14/15 août. Et un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, un ! Il s'intitule *Empire et Damnations* et est organisé par Dr Agôn qui nous promet à la fois de la dipo et de la baston. ☎ : 03 27 67 00 71. Courriel : <dragon@nordnet.fr>.

Provins. 28/29 août. Les 12^{es} rencontres du club Pythagore rassembleront comme d'habitude les amis des jeux d'ambiance, et particulièrement les amateurs de Rêve de Dragon, Hystoire de fou, La Méthode du Docteur Chestel, Hurléments, Maléfices. ☒ : Club Pythagore, 36 rue de Villeceindrier, 77160 Chalaud-Petite. ☎ : 01 64 00 33 94.

Bécours. 3/4/5 septembre. Dans un monde entre Mad Max et Shadowrun, la seule loi qui existe est celle de la batte de base-ball en mousse... Vous l'avez compris, *L'aube des Charognards* est un **grandeur-nature post-apocalyptique**. ☒ : Fabrice Gourdet, La Traité, 81090 Lautrec. ☎ : 05 63 70 89 23. Courriel : <f.gourdet@caplaser.fr>.

Plaisance-du-Gers. 3/4/5 septembre. Le club La Lune Noire organise la 2^e convention RPGers qui aura lieu à la salle des fêtes de Plaisance-du-Gers. Au programme : JdR avec un concours de scénarios sur le thème de la conspiration, des jeux de figurines (Warhammer, Confrontation), des tournois de Magic, des jeux informatiques en réseau et des super parties de Shadowrun et dans le Monde des Ténébres. ☒ : Julien Claudel-Toulouse, 3 chemin de la Riberotte, 32160 Plaisance-du-Gers. ☎ : 05 62 69 39 06. Courriel : <j.ct@wanadoo.fr>.

CÔTÉ JARDIN

Belgique. 24/25 juillet. Dixième édition des 24 heures de JdR de la **Guilde de l'Opale Noire** avec AD&D,

L'appel de Cthulhu, Warhammer, etc. ☒ : La Guilde de l'Opale Noire, 62 rue Ferrer, 6010 Couillet, Belgique. ☎ : (00 32) 71 50 40 55. Courriel : <opale.noire@bigfoot.com>.

Belgique. 31 juillet/1^{er} août. Deuxième édition de la **Gen Con Bénélux** qui se déroulera au Bouwcentrum, Jan van Rijswijklaan 191, Anvers. Sur 4000 m² on nous promet d'innombrables activités ludiques, essentiellement tournées sur les jeux TSR/Wizards of the Coast : AD&D, Magic, LSR, etc. Mais il y aura aussi des stands consacrés à la SF et au fantastique, des initiations, etc. ☒ : Wizards of the Coast, PO Box 2031, 2600 Berchem, Belgique. ☎ : (00 32) 70 233 277. Courriel : <custserv@wizards.be>.

Belgique. 17/18/19 septembre. Seizième convention **Ludoforum** au domaine de la Ferme à Embourg, près de Liège. Au programme : AD&D, Warhammer, Vampire AdT, Guildes, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Vampire, Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII, Warhammer 40.000, Confrontation, Star Wars JCC, Credo, Europa 1945-2030, Les Colons de Katane, un concours de peinture de figurines, une murder party contemporaine, une vente aux enchères de vieux jeux... le menu est copieux. ☒ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ☎ : (00 32) 43 44 25 74.

Belgique. 1999. La Fédération Belge des Jeux de Simulation organise le **championnat de Belgique multijeu** qui se déroule sur une douzaine de tournois répartis dans toute la Belgique. Le principe est de mélanger tous les joueurs en les invitant à s'affronter et à s'amuser ensemble sur tous types de jeux : Risk, Condottiere, Abalone, les Dames, Formule Dé, Backgammon, etc. ☒ : Bernard Barras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. (00 32) 81 74 03 64. Courriel : <bernard.barras@village.uu.net.be>.

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.

Prochains numéros de Casus Jaune :
13 juillet (n°121)
30 septembre (n°122)

Date limite de réception des annonces de manifestations :
10 juin pour le n°121,
30 août pour le n°122.

CRÉATURES FANTASTIQUES

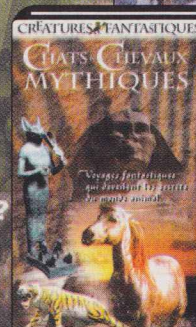
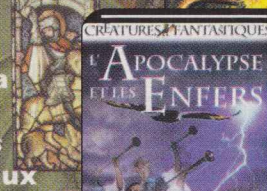
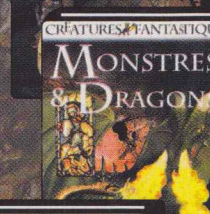
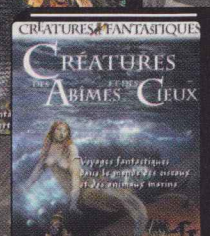
CONCOURS

Une collection merveilleuse de vidéocassettes pleines d'images et de contes extraordinaires sur les animaux mythiques...

CASUS Belli
Tous l'anniversaire des jeux de rôle

L.C.J. éditions

98 rue de Javel
75015 Paris
01 45 79 05 55



Pour être parmi les dix gagnants qui recevront la collection complète (six cassettes) des Créatures Fantastiques, répondez aux deux questions ci-dessous.

- 1) Quel est le nom de la magicienne qui, dans L'Odyssée, change en pourceaux les compagnons d'Ulysse ?
- 2) Quel est l'auteur du célèbre roman Dracula ?

BULLETIN RÉPONSE

A retourner avant le **10 juillet 1999** (cachet de la poste faisant foi) à : Casus Belli, concours créatures fantastiques, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 755503 Paris Cedex 15. Un seul envoi par foyer. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Question 1 :

Question 2 :

Nom :Prénom :

Adresse :

Code postal :Ville :

CASUS BELLI

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

LA VOUIVRE

À AVIGNON

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
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-Baudouin - 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
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 Edouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91

- 72000 LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 MARSEILLE - LA CRYPTÉ DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - LA MAISON D'ELENIL, 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06
44000 NANTES - SORTILEGES, 7 rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99
06000 NICE - LA CRYPTÉ DU JEU, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04.93.92.06.03
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
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

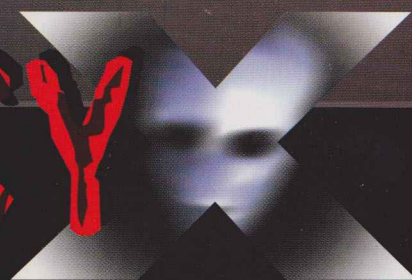
Europe et Canada

- 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 : www.descartes-editeur.com

CONSPIRACY



I L S S O N T P A R M I N O U S

DÉCOUVREZ LA VÉRITÉ SUR L'ASSASSINAT DE KENNEDY,
L'EXTRATERRESTRE DE ROSWELL, LA NAVETTE CHALLENGER
OU LES EXPÉRIENCES PSYCHIQUES DES SOVIÉTIQUES...

INCARNEZ UN AGENT D'EGIS,
UNE ORGANISATION SECRÈTE INFILTRÉE DANS LES AGENCES GOUVERNEMENTALES
TELLES QUE LA CIA, LE FBI, LE NSA OU LA NASA...

LE CONFLIT FAIT RAGE DEPUIS PRÈS DE CINQUANTE ANS
ET LES ENJEUX SONT ÉNORMES.

LA SURVIE DE L'HUMANITÉ DÉPEND DE VOTRE VIGILANCE.

PRIEZ POUR QUE CE NE SOIT QU'UN JEU

DEPARTMENT OF THE AIR FORCE
OFFICE OF THE CHIEF OF STAFF
UNITED STATES AIR FORCE
WASHINGTON, D.C. 20330
1 March 1967

AFCCS
Impersonations of Air Force Officers

ADC	AFSC	HQCOMD USAF	SAC
AFCS	ATC	CAC	TAC
AFLC	AU	MAC	USAFSS

Information, not verifiable, has reached Hq USAF that persons claiming to represent the Air Force or other Defense establishments have contacted citizens who have sighted unidentified flying objects. In one reported case an individual in civilian clothes, who represented himself as a member of NORAD, demanded and received photos belonging to a private citizen. In another, a person in an Air Force uniform approached local police and other citizens who had sighted a UFO, assembled them in a school room and told them at they did not see what they thought they saw and that they should not talk to anyone about the sighting. All military and civilian personnel and particularly Information Officers and UFO Investigating Officers who hear such reports should immediately notify their local OSI offices.

SORTIE

DE LA VERSION FRANÇAISE

JUIN 99



Multisim
EDITIONS

COLLECTION OUTRE-MONDE