

casus



L 6238 - 3 - 39,00 F - RD



Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire

# 3 Les grandes conspirations

Supplément Casus Master 48 pages de jeu

39F • 5,95E

Test Vampire the Masquerade, Univers Witchblade

Preview Méta-barons  
Test Guildes II

Débutez à EverQuest

Arpentez  
la fabuleuse  
Cité des Ombres

# Atome

l'évènement de la rentrée



Dans une galaxie marquée en filigranes par les réminiscences du combat éternel entre les Woarius et les Lumineux, plusieurs races et civilisations millénaires bataillent âprement pour les milliards de systèmes solaires et le contrôle des tunnels de gravité, clef de voûte des voyages interstellaires. En orbite au-dessus des géantes gazeuses, à l'ombre de satellites inconnus ou dissimulés derrière l'écran de poussière des nébuleuses planétaires, les différentes flottes spatiales se préparent dans la fièvre, fourbissant leurs canons et leurs robots de combat dans le grondement des tuyères et le bourdonnement des boucliers thermiques. Êtes-vous prêts à relever le défi des puissances étrangères ?

Parmi la multitude des races et des espèces intelligentes, quatre peuples majeurs se disputent la suprématie galactique : les guerriers shankkars à la silhouette féline et aux capacités génétiquement améliorées, dirigés par les matriarches des douze familles de Shangryla ; les humains et leurs robots de combat, qui multiplient les missions d'exploration depuis leurs colonies de l'Union terrienne ; les clans ullars, les nomades du Vide, qui sillonnent l'espace intersidéral à bord de leurs gigantesques vaisseaux-mères à la recherche de leur planète originelle et du secret des Sages de Noun ; et les Adhaarax, enfin, ces guerriers mutants exclusivement mâles aux surprenants pouvoirs d'adaptation et de régénération.

Quatre races anciennes, quatre civilisations en guerre, quatre façons de découvrir la galaxie. En première ligne...

RAS : un jeu de rôle de space-opera à l'orientation résolument militariste, à paraître à la rentrée chez Drakkar, tout nouvel éditeur qui se monte pour l'occasion. Les étoiles n'ont plus qu'à bien se tenir...

Guillaume Fournier

DECouvrez A LA FOIS UN GRAND JEU DE ROLE NOIR  
ET UN FABULEUX JEU D'AVENTURE  
QUI VOUS ENTRAINERA DANS UNE HISTOIRE CAPTIVANTE

# SOULBRINGER

ENTREZ DANS LE VASTE  
ET SOMBRE UNIVERS DE SOULBRINGER  
ET PARTICIPEZ AU GRAND JEU-CONCOURS

## QUESTIONS :

1. Quel est le nom du monde dans lequel se déroule l'action de Soulbringer ?
2. Combien de régions différentes peut-on traverser dans Soulbringer ?
3. Quel est le nom du système de magie novateur et unique de Soulbringer ?

## COMMENT PARTICIPER ?

Envoyez vos réponses et coordonnées (nom, prénom et adresse complète) jusqu'au 30 Septembre 2000, sur papier libre à l'adresse suivante : INFOGRAMES France / Concours Soulbringer - Le Coteau de Saône - Bat E - 4 rue des Draperies - 69532 Saint Cyr Au Mont d'Or.  
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

1<sup>er</sup> PRIX : 1 jeu PC CD-Rom SOULBRINGER  
+ 1 jeu de rôle SHADOWRUN 3<sup>ème</sup> Edition  
(Descartes) + 1 sac à dos SOULBRINGER

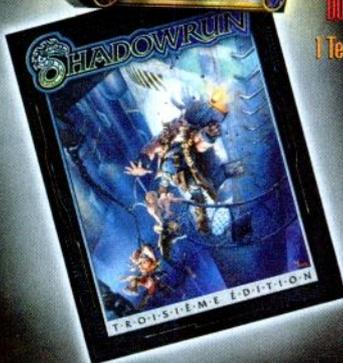
DU 2<sup>ème</sup> AU 5<sup>ème</sup> PRIX : 1 jeu SOULBRINGER  
+ 1 Tee-shirt SOULBRINGER

DU 6<sup>ème</sup> AU 9<sup>ème</sup> PRIX : 1 jeu SHADOWRUN  
3<sup>ème</sup> Edition + 1 poster SOULBRINGER

DU 10<sup>ème</sup> AU 20<sup>ème</sup> PRIX : 1 sac à dos  
+ 1 Tee-shirt SOULBRINGER

DU 21<sup>ème</sup> AU 50<sup>ème</sup> PRIX : 1 sac à dos  
+ 1 poster SOULBRINGER

DU 51<sup>ème</sup> AU 60<sup>ème</sup> PRIX :  
1 Tee-shirt SOULBRINGER



« Jeu concours sans obligation d'achat se déroulant du 12/07/2000 au 30/09/2000. Ce jeu est réservé aux résidents de France métropolitaine. Les lots mis en jeu sont 5 jeux PC CD-Rom Soulbringer, 5 jeux de rôle Shadowrun, 42 sacs à dos Soulbringer, 25 Tee-shirts Soulbringer et 34 posters Soulbringer. Un tirage au sort déterminera les gagnants. Un seul lot sera attribué par foyer, même nom et même adresse. Le règlement complet est déposé chez Maître Cataldo, huissier de justice à Lyon. Vous pouvez obtenir le remboursement de vos frais de participation ainsi que le règlement complet du jeu concours sur simple demande écrite à l'adresse suivante : Infogrames France / Concours Soulbringer - Bat E - 4 rue des draperies - 69532 Saint Cyr au Mont d'Or. »



[www.soulbringer-game.com](http://www.soulbringer-game.com)  
[www.fr.infogrames.com](http://www.fr.infogrames.com)

# sof

# naire 3

<b>FENÊTRE</b>	<b>3 RAS</b>
<b>MAGAZINE</b>	<b>6 WWW.CASUSBELLI.COM</b> <b>8 ÉDITO</b> <b>9 FORUM</b> <b>10 ACTUS</b>
<b>CHRONIQUES</b>	<b>10 FUTUR IMMÉDIAT</b> <b>16 CANIS BELLUS</b>
<b>REPORTAGES</b>	<b>20 PREVIEW AD&amp;D : LA TROISIÈME, C'EST MAGIQUE</b> <b>21 PREVIEW ICEWINDALE, BALDUR'S GATE II, NEVERWINTERNIGHTS</b> <b>22 PREVIEW CENDRES</b> <b>23 PREVIEW MÉTA-BARONS</b> <b>24 INTERVIEW MIKE POND SMITH</b> <b>26 LE RENOUVEAU IMAGINAIRE DU CINÉMA FRANÇAIS</b> <b>28 CINÉ : LE CONTEUR ÉCLECTIQUE</b> <b>30 ONLINE PARADISE</b> <b>34 LE THÉÂTRE DES TÉNÈBRES</b>
<b>DOSSIER</b>	<b>36 LES MAÎTRES INVISIBLES</b> <b>38 ROSWELL, ENTRE PROPAGANDE ET MANIPULATION</b> <b>41 LES CONSPIRATIONS, UNE MYTHOLOGIE CONTEMPORAINE</b> <b>42 LES INVISIBLES, UN KALÉIDOSCOPE FIN DE SIÈCLE</b> <b>45 MÉFIEZ-VOUS, ILS SONT PARTOUT</b>
<b>CRITIQUES</b>	<b>46 TEST VAMPIRE THE MASQUERADE - REDEMPTION</b> <b>50 TEST GUILDES II</b> <b>54 TEST FEY-ERYNDYNN</b> <b>58 CRITIQUES</b> <b>64 FEEDBACK AMBRE</b>
<b>IMAGINAIRE</b>	<b>66 UNIVERS : GLADIATEURS</b> <b>68 UNIVERS : WITCHBLADE</b> <b>72 AIDE DE JEU L5A : LA COUR OCÉANE</b> <b>74 AIDE DE JEU GUILDES II : LA BARRIÈRE DES ENFANTS-CYCLONE</b> <b>76 BOÎTE À OUTILS</b> <b>78 ÉCHAFAUDAGES : LE DISPOSITIF</b>
<b>DAVID B</b>	<b>79 LE DICTIONNAIRE DES OMBRES</b>
<b>ONLINE</b>	<b>80 PORTAIL</b> <b>84 CHRONIQUE : BLACK CITY ; LE ROMAN NOIR SUR LE WEB</b> <b>85 CHRONIQUE : ACTIVEWORLDS ; L'EXPLORATION VIRTUELLE</b> <b>86 INTERFACE : BIEN DÉBUTER À EVERQUEST</b> <b>88 INTERFACE : COUNTER STRIKE</b>
<b>ENQUÊTE</b>	<b>90 QUESTIONNAIRE CASUS</b>
<b>COMMUNAUTÉ</b>	<b>94 CALENDRIER DES PARUTIONS</b> <b>96 MANIFESTATIONS</b> <b>98 FANZINES</b>



Casus Master : retrouvez nos scénarios et les suites techniques de nos aides de jeu dans le livret détachable collé en dernière page !  
NOTRE BULLETIN D'ABONNEMENT SE TROUVE PAGE 63

# www.casus

Inédit sur le site: interview d'Alain Ayrolles  
Inédit sur le site: interview d'Alain Ayrolles

Le site Casus n'est pas que le prolongement  
Le site Casus n'est pas que le prolongement

du magazine papier, et des articles inédits  
du magazine papier, et des articles inédits

peuvent y fleurir à l'occasion.  
peuvent y fleurir à l'occasion.

C'est le cas ce mois-ci avec l'interview d'Alain Ayrolles  
C'est le cas ce mois-ci avec l'interview d'Alain Ayrolles

(De Cape & de Crocs, chez Delcourt) réalisée  
(De Cape & de Crocs, chez Delcourt) réalisée

par Régis Jaulin, et visible uniquement sur vos écrans.  
par Régis Jaulin, et visible uniquement sur vos écrans.

## AYEZ LE RÉFLEXE "FORUMS TECHNIQUES"

Des participants qui se répondent rapidement sur des questions parfois hyperpointues, parfois basiques (pour les joueurs qui découvrent un nouveau système ou univers de jeu), c'est la bonne surprise de ces forum où vous apprendrez des choses, même si vous n'aviez pas de question à poser. Ces forums techniques sont aussi le meilleur endroit pour glisser les adresses des sites dédiés à un jeu que vous voulez faire connaître. Alors qu'un lien mis sur les forum généraux est parfois ressenti comme une pub, le même, mis sur les forums techniques, peut répondre à une véritable attente.

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire



Magazine

Forums

Portail

## PETITES ANNONCES "CHERCHE JOUEUR/JOUEUSE"

Ces petites annonces sont surtout destinées à permettre aux joueurs isolés, à ceux qui déménagent pour leur travail ou leurs études, ou durant les migrations estivales, de retrouver facilement des partenaires dans leur région de chute.

Pour être sûr d'être bien repéré, et que les gens qui vous intéressent aient le réflexe de lire votre annonce, précisez bien dans le titre le lieu où vous résidez: ville ou département !

Il n'est guère utile, sauf pour jouer par correspondance ou tisser des liens épistolaires, de trouver des amateurs de votre jeu favori à l'autre bout du monde. Ce qui compte, c'est de rentrer en contact avec des rôlistes proches de votre tanière, même si pour l'instant ils ne pratiquent pas les mêmes jeux que vous.

Une fois dans le corps du message, vous avez tout le temps de détailler vos goûts...

## SCÉNARIOS EN LIGNE 1 : DÉLAIS DE MISE EN ROUTE

La mise en ligne d'anciens scénarios de Casus, annoncée dans le précédent numéro, a subi un retard imprévu car il fallait créer des fonds de page dans un langage de programmation sur lequel nous n'étions pas tout à fait tip top, mais nous nous sommes soignés. Les choses devraient donc avoir bien avancé lorsque vous lirez ces lignes.

## SCÉNARIOS EN LIGNE 2 : DONNEZ VOTRE AVIS !

Que ce soit par courrier, ou sur nos forums où coexistent deux conférences qui recensent les suggestions des lecteurs, n'hésitez pas à influencer sur le choix des scénarios de l'ancien Casus qui seront mis en ligne. Pour le plaisir des autres joueurs, mettez en avant ceux qui vous ont le plus marqué. Pour vous-même, indiquez-nous les jeux sur lesquels vous ressentez un vrai manque.

Et si votre mémoire flanche, essayez donc ce lien vers un site découvert trop tard pour être mis sur les pages Portail : Le bivouac des sortilèges, <http://rappart.free.fr/>

## SCÉNARIOS EN LIGNE 3 : VOS CONTRIBUTIONS

Si vous êtes motivés pour soutenir un jeu (même très «Art & Essai», même très ancien), vous pouvez nous envoyer vos scénarios à mettre en ligne.

Merci à tous ceux qui ont déjà fait ce geste, les premiers envois commencent à arriver.

Attention, avant de publier vos travaux sur notre site, il faudra passer par un petit échange de courrier, car nous avons besoin de votre autorisation écrite.

D'autre part, nous nous réservons la possibilité de filtrer les mises en ligne. Les scénarios les plus intéressants passeront probablement en priorité, ou bien il peut y avoir une certaine temporisation si nous recevons trop de textes sur un même jeu, par exemple. Attention à votre orthographe, faites-vous relire ! Nous n'aurons pas toujours le temps de corriger vos œuvres, et autant pour votre fierté que pour la nôtre, mieux vaut un minimum de fautes... S'il y a des plans indispensables, ne les envoyez pas, mais signalez leur existence dans l'introduction du texte. Nous vous indiquerons comment nous les faire parvenir.

Enfin, pour éviter les sempiternels problèmes de caractères mal transmis via internet, envoyez vos textes sous deux formats : texte seul, et Word pour Windows 2.0 (option disponible sur la plupart des traitements de texte actuels). Merci d'avance.

Adressez vos envois, uniquement par courrier électronique, à [contributions@casusbelli.com](mailto:contributions@casusbelli.com)

## EN DÉVELOPPEMENT

Casus Belli n'oublie pas sa vocation d'ouverture et, en marge des rubriques destinées aux rôlistes avertis, devrait ouvrir une section du site destinée aux curieux, aux néophytes et aux personnes recherchant des informations sur le jeu de rôle en général. Dans cette optique, si vous avez réalisé un mémoire lié au JdR durant vos études, et que vous pouvez en faire un résumé de quelques pages (même très autocritique si vous en voyez les défauts a posteriori), à l'intention des étudiants qui vous suivront, vos articles sont les bienvenus dans la boîte [contributions@casusbelli.com](mailto:contributions@casusbelli.com)

### Magazine

- Sommaire
- Créateurs
- Parutions
- Manifestations
- Abonnement
- Contact

### Casus Master

### Forums

- Les forums de Casus
- Petites annonces
- Le livre d'or

### Portail

- Jeux de rôles
- Jeux de rôles en ligne
- Jeux vidéos
- Cinéma
- Bande dessinée
- Science-fiction
- Mondes imaginaires
- Web Design
- Contre-culture

# EDITO

En rompant ses amarres, en cherchant de nouveaux espaces, Casus s'est retrouvé porté par une force venue de loin et de profond.

Le jeu de rôle a déjà connu des grandes mutations dans le passé, mais cette fois le changement ne concerne pas seulement l'approche des jeux ou de leurs thèmes. La nouvelle donne, c'est l'arrivée d'une génération nourrie de jeu de rôle à des postes qui influent sur le cours des choses : dans les institutions qui prêtent une salle, commanditent une manif ou un GN, à la banque qui accorde un crédit pour éditer votre jeu, chez les écrivains et BDistes, et... dans les jeux informatiques. Si on a de bonnes raisons de suivre - aussi - ce qui s'y passe, c'est que, quand tout le staff de conception, dans plusieurs grandes boîtes de jeux micro, est entièrement composé de rôlistes toujours en activité, il va forcément se passer quelque chose. Des échos, des rapprochements, des synergies, des compli- cités, de nouvelles voies inattendues.

En ce moment, des rôlistes teenagers travaillent sur les jeux auxquels joueront demain leurs aînés quadra ! En ce moment, des éditeurs sortent des JdR papier sans souci de conformisme ou d'anticonformisme, et sans complexes vis-à-vis des monstres sacrés ou des usages. En ce moment, d'autres éditeurs, qui visent le marché du jeu micro ou Hollywood, commencent par fonder un bon JdR sur table parce que, même si leur fortune ne viendra pas de là, il n'y a que ça pour bâtir un vrai univers bétonné, cohérent, délirant, intarissable. La preuve, ceux qui sont déjà en place se jettent sur les licences : *Ars Magica*, *Cthulhu*, *AD&D*, *Vampire*...

De tout ceci naît une décontraction qui renvoie progressivement au musée les sectarismes entre jeux, les frontières entre joueurs, les vieilles chasses aux sorcières.

Alors qu'éclot un monde - ludique - dont on a toujours rêvé, Casus compte bien combiner une exigence de rôlistes et deux décennies de mémoire pour donner au jeu de rôle la place qu'il mérite. La meilleure, non ?

Didier Guiserix

AD

U

R

O

S

Déjà le numéro trois, et les courriers partent désormais dans toutes les directions. Les plus beaux débats des forums (sur le graphisme en général, sur la philosophie du jeu...) sont trop longs pour le magazine et restent réservés aux visiteurs du site, mais vous pouvez constater par vous même que les sujets ne manquent pas.

## Signe des Temps

La lecture de ce second numéro de Casus a de quoi troubler, plus exactement celle du dossier. L'engagement de ses rédacteurs (et peut-être derrière eux du journal tout entier) est frappant. Sans trop savoir pourquoi, je ne m'attendais pas à une prise de position si franche, voire même à une prise de position tout court, sur un sujet aussi brûlant et aussi grave.

C'est bien plus qu'intéressant, c'est de salubrité publique. Et si je devais n'en retenir qu'une phrase ce serait probablement cet appel « Aujourd'hui cet esprit est plus nécessaire que jamais ». Un message, un vrai, une parole, une exhortation, une promesse !

Dès le début cette phrase dit à elle seule bien plus que tout ce qui va suivre. Elle ne décrit ni n'énumère rien, elle se détache sur la page, elle jaillit, elle s'adresse.

Beaucoup des pages qui suivent vont verser dans la fascination, mais elle est ici bien naturelle et jamais complaisante. Justement soulignée de façon à éclairer ses pièges et à magnifier la laideur d'un monde qui n'en finit pas d'avoir besoin d'imaginaire pour se sauver chaque jour.

Il n'est pas question ici de croisade (ou pas encore) et personne n'est appelé à se battre.

Mais c'est pour tous un encouragement à garder les yeux ouverts. Et si c'était cela la culture de l'imaginaire, apprendre à ouvrir les yeux ?

Alain

## Everquest top

Salut à tous les rôleux sur papier... Vive *Everquest* que nous, pauvres européens, n'avons pu découvrir qu'un an après les Ricains !!!!! Mais ça en valait la peine, et je recommande ce jeu online, un peu cher (60-70 balles par mois selon le cours du dollar), à tous les fans de JdR qui ont rêvé d'un vrai JdR sur micro.

Tout est possible : vous la jouer roleplay en racontant des histoires à tous ceux qui passent, jouer les brutes sur les sites de PK, jouer en groupe avec qui vous voulez, des magots, des guerriers, des quêtes... C'est le TOP !!!!!!!

Manu

Réponse : Du calme Manu, oui c'est bien et ça le reste durant des

mois de jeu, mais il ne faut pas leur laisser penser qu'ils ont créé jeu idéal. Comme les concepteurs des jeux en ligne sont à l'écoute permanente des joueurs et des forums des sites de passionnés, il faudrait y aller clamer les qualités mais aussi les manques par rapport au jeu sur table. Non seulement on peut espérer voir quelques Everquesters rejoindre quelques tables accueillantes, mais surtout que les prochains jeux en ligne soient au maximum influencés par les desideratas des rôlistes.

DGx

## Cani-peluche en cado?

Bon, OK, j'suis un pro-Canis Bellus. Pour ceux qui sont comme moi, à quand la peluche Canis Bellus en cado avec l'abonnement ? C'est fun, non ?

Ou n'importe quoi d'autre, alors...

Funball

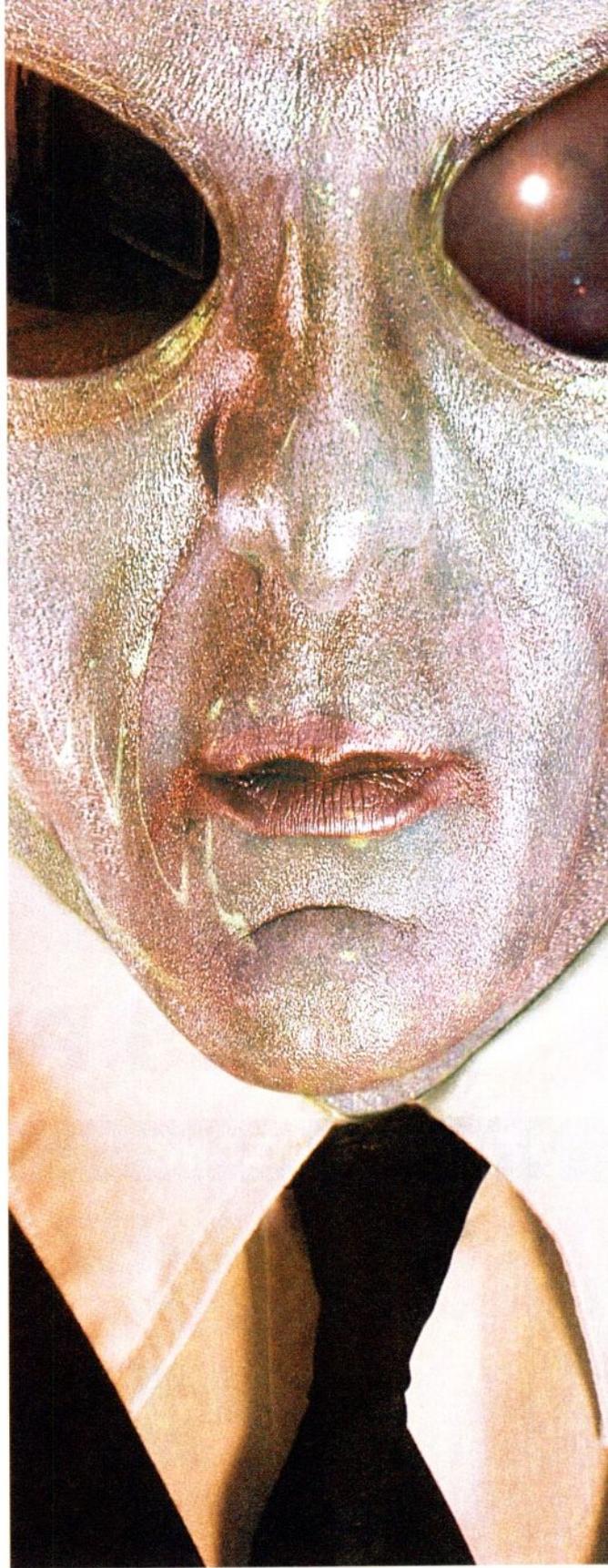
## Place aux jeunes !

J'aimerais réagir sur le Net au sujet d'une discussion que j'ai eu en « vrai ». L'idée était celle-ci : les campagnes d'aujourd'hui ne valent pas les anciennes qui resteront toujours comme des moments inoubliables. Ces anciennes campagnes auraient quelque chose qui manquera aux nouvelles ! Évidemment je ne partage pas ces arguments, je trouve qu'il existe aujourd'hui des campagnes qui sont bien meilleures que les anciennes dont on nous rabâche le nom depuis des années.

Quelles sont les meilleures campagnes aujourd'hui : la campagne de *l'Ennemi Intérieur* ? *Les Masques de Nyarlathotep* ? *DragonLance* ?

Non, je ne crois pas. D'autres produits comme la *Croisade de la Ville Mouvement* pour *Dark Earth*, le *Taroticum* pour *Kult* ou bien *Beyond the Mountain of Madness*, le dernier mastodonte pour *Cthulhu*, sont à mon avis des campagnes qui marqueront les esprits de ceux qui les auront jouées autant voire plus que les anciennes. Alors *Casus* et consors, arrêtez de toujours nous parler des mêmes et faites-nous découvrir des choses plus intéressantes.

Oystercult.



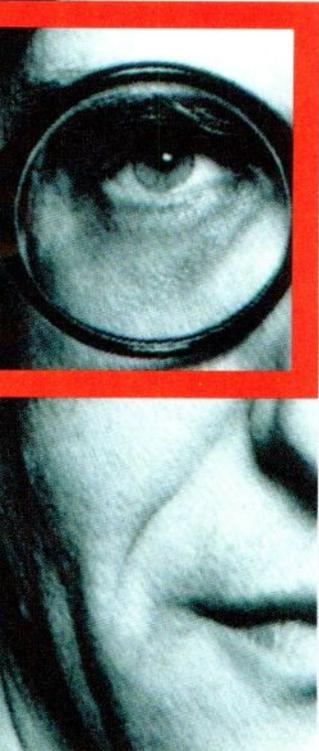
Pour nous écrire :

- Via le site et le forum de

Casus Belli : [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com)

- E-mail : [courrier@casusbelli.com](mailto:courrier@casusbelli.com)

- Poste : Casus Belli, 4 rue Saint-Nicolas, 75012 Paris.



**cinéma**

**Docteur Cronenberg**

On l'a vu médecin accoucheur de monstres dans sa *Mouche*, président du conseil de l'ordre dans *Mesures d'urgence*, psychiatre passé de l'autre côté du bureau dans *Cabal*, le revoilà en prof d'université dans... *Jason X*. Virage à la SF pour cette énième séquelle des aventures du serial killer-hockeyeur-fou apparu dans *vendredi 13* et depuis multi-resuscité. Cronenberg et ses étudiants font des recherches sur la Terre, détruite depuis bien longtemps, et tombent par hasard sur un glaçon contenant le corps cryogénisé de Jason. Comme ils n'ont pas vu la série, ils débranchent le frigo et Mr Freeze dézingue tout le monde. Dans le *Hollywood Reporter*, Cronenberg faisait preuve d'une rare subtilité d'analyse de son personnage : « en gros, je joue un docteur stupide qui ne mérite que la mort. » Sortie US pour Halloween.

**jdr**

**La chasse est ouverte**

*Exterminateur* ? Un nouveau jeu de rôle ? Mais qu'est-ce que c'est ? Ce n'est autre que la version française de *Hunter : The Reckoning* qui sera disponible pour la fin du mois août... Hum, pardon, pour la première semaine de septembre. On vous en a déjà parlé dans le Feedback du numéro 1 de Casus. Mais pour ceux qui n'ont pas suivi, les chasseurs surdoués du Monde des Ténèbres - qui a dit les Marvels ? - arrivent donc en France. Que du bon en perspective ! Jugez plutôt : des petites cuillères tueuses de loup-garou crinos, des fusils à canons sciés qui font des trous d'obus, des étudiantes amoureuses de vampires au visage angélique qui chassent les créatures vomies par les entrailles de la terre... Du Dark Buffy donc, en veux-tu en voilà ! On ne connaît toujours pas le sous-titre de la traduction.

**cinéma**

Ils sont partout, les petits films verts de la pla rouge, depuis *Mission to Mars* ! James Cameron développe un projet en Imax épaulé par pilotes de l'Air Force pour filmer des rides à per le souffle. Ici, pas de Martiens mais des s lations de tempêtes de poussière et d'avalanc Après les prises de vues sous-marines inédite Titanic, Cameron compte sur la NASA pour voyer en l'air. On note aussi *Ghost of Mars* *Twin Peaks-like* que prépare Carpenter. Courtney Cox, Whoopi Goldberg et Ice C Dans une colonie martienne, une mission v traquer un esprit maléfique très possessif penchants de serial-killer. Et enfin, Adam R (scénariste de *Small Soldier*) écrit et réalit *Posse*, les aventures d'un shérif de bourg épaulant 3 agents fédéraux martiens. S Winston, le spécialiste des effets de *T2*, *Alien* *Jurassic Park*, produit pour Disney ce croiser de *Predator*, *Wild Wild West* et *Men in Black*.

**DES PETITES CUILLÈRE**

**FUTUR IMMÉDIAT**

**chronique**

**RÉSONNEZ, MOBILES**



Elle s'appelle PSOne. Réponse inattendue aux remous occasionnés par la prometteuse et omni-communicante GameBoy Advance de chez Nintendo, la petite dernière de Sony est aussi une console mobile. La parfaite déclinaison embarquée de sa « maman », la sérénissime Playstation. Ce produit nomade et léger, à peine révélé et déjà commercialisé, marque l'entrée effective du jeu vidéo dans le secteur âprement convoité du loisir sans fil. Lame de fond

technologique, l'avènement de la téléphonie mobile s'accompagne en effet des prédictions exaltées des cabinets de consultants (à l'horizon d'un petit quinquennat tout de même), des investissements virevoltants et tous azimuts des cadors du secteur et, du côté du consommateur, d'un terminal de plus en plus intelligent et polyvalent. À la fois téléphone, scanner, visionneuse web, console de poche ou terminal bancaire, le futur-ex-téléphone de dans 12 mois combinera pléthore de services. Et sa moisson de jeux.

Dès aujourd'hui embarqués (qui n'a pas déjà joué à l'hypnotique *Serpent* ou au plus renversant *Tetris* ?), demain téléchargés-payés à la demande, les jeux « sans fil » les plus prometteurs combinent des intrigues multijoueurs à une traditionnelle architecture client-serveur. Management de foot, RPG à la *Zelda* ou chasse au trésor à plusieurs, les prototypes existants s'appuient sur un enchaînement de menus déroulants, se jouent en ligne avec le pavé numérique et ciblent monsieur-tout-le-monde. Tant que celui-ci est équipé du terminal adéquat, bien sûr. Et encore.

Multi-supports, la génération encore balbutiante des prochains jeux mobiles vous permettra de débiter une partie via votre télé numérique, de la poursuivre dans le bus sur votre terminal communiquant tout-en-un (qu'il soit manufacturé par Nokia, Nintendo ou Sony), puis d'en conserver une sauvegarde et de l'insérer dans un PC de la salle de jeux en réseau de votre entreprise. Dans l'univers irisé mais en chantier de la société de divertissement et du loisir interactif, ils sont nombreux à vous préparer des lendemains ludo-communicants. C'est juste une question de temps.

Maxence Layet  
mlayet@quelm.fr

## cinéma

### Spinrad scénariste

L'auteur de *Jack Baron* et *l'éternité* habitait depuis déjà un bon bout de temps à Paris, le voilà qui écrit pour les réalisateurs du coin. Norman Spinrad est ainsi derrière *Vercingétorix* avec Christophe Lambert, réalisé par Jacques Dorfmann, et *La Sirène Rouge*, d'après Dantec, réalisé par Olivier Mégaton, tous deux en préparation.

## bd

### Gunnm au format annuaire

Après le manga *Akira*, c'est au tour de *Gunnm* d'être réédité par Glénat en format annuaire, à l'excellent rapport poids-prix. Le chef-d'œuvre cyberpunk de Kishiro Yukito va prendre la forme de six volumes de 350 pages : c'est l'occasion où jamais de découvrir la Décharge...

## cinéma

### Spielberg's next

En avril prochain, une fois *A.I.* dans la boîte, Spielberg continuera dans sa lancée kubrickienne en faisant jouer Tom Cruise dans *Minority Report*, un thriller SF. Washington, 2080 : alors que la technologie judiciaire a progressé au point de détecter les crimes avant qu'ils ne soient commis (encore un coup des pré-cogs dickiens ça), l'officier Cruise de la Précrim' doit prouver l'innocence de son frère (Matt Damon) condamné pour meurtre.



## ldr

### Sortez les Raybans

Enfin... *Le Manuel du Conteur* arrive tout spécialement pour la troisième édition de *Vampire : La Mascarade*. Hexagonal compile une fois encore tout plein d'infos non traduites jusqu'à maintenant pour nous livrer un bon supplément. Mais pour Conteur seulement. Alors faites gaffe ! Ça va chauffer dans votre Chronique.

## livre

### À lire dans le noir

Si vous suivez tel un fan exsangue les productions non-rôlistiques de White Wolf, vous savez que l'éditeur au blanc pelage a publié une série de romans sur les Clans de *Vampire*. Cette série, amorcée en 1999 pour nous accompagner dans l'année de la Révélation (Y2K), arrive donc en français pour les années 2000 et 2001. Mieux vaut tard que jamais.

## Adieu à Philippe Dohr

Philippe Dohr était un personnage discret, et même ses amis ont été surpris d'apprendre qu'une affection l'avait terrassé en quelques semaines. Il n'avait que 37 ans.

Dans les années 80, Philippe Dohr partageait avec d'autres amis à Metz une passion pour *Runequest* et les autres jeux de Chaosium. Il semble que ce soit au cours d'une discussion entre Philippe, Jean-Marc Daniszewski, qui avait ouvert sa boutique Excalibur, et Jean Balczesak, complice de *Casus*, que s'élabore le projet de créer une maison d'édition de jeux. Oriflam naît fin 1986, et Philippe en reprend seul la direction en 1989. Attiré par tous les aspects de la création, il trouve parfois le temps d'écrire mais prend surtout son plaisir dans la direction artistique des ouvrages qu'il publie : d'abord *Stormbringer*, puis un vieux rêve, *RuneQuest* ! Suivront *Hawkmoon*, *Pendragon* (son préféré), *Cyberpunk* et d'autres encore, tous édités avec un goût du bel objet qui force les standards de l'époque à progresser...

Ses rapports avec Greg Stafford lui permettent de publier des créations originales pour les jeux de Chaosium (*La France*, pour *Hawkmoon*, qu'il écrit avec Éric Simon). En parallèle, Philippe s'investit dans une autre marotte, les jeux d'histoire, où il fait également évoluer les habitudes esthétiques...

Jusqu'à ces derniers mois, il avait consacré toute son énergie à sa maison d'édition. L'équipe de *Casus Belli* tient à lui témoigner son amitié, ainsi qu'à sa famille et à ses amis.

Didier Guiserix

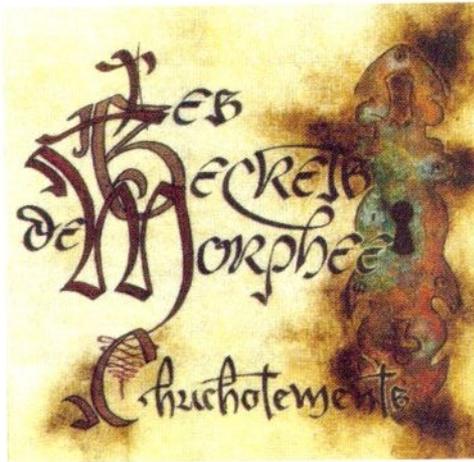
# TUEUSES DE LOUP-GAROU

## musique

### Les Secrets de Morphée

Voilà un nouveau groupe néo-classique qui devrait faire parler de lui. Deux voix féminines mélodieuses qui nous parlent de l'enfance et du rêve sur une musique que certains n'hésiteront pas à rapprocher de celle du défunt *Dead Can Dance*. Ce n'est pas vraiment une musique d'ambiance, encore que certains morceaux conviennent parfaitement à des atmosphères médiévales, mais un bon album d'inspiration. À écouter sans modération lorsque vous inventez vos scénarios. Vous n'aurez pas de mal à les trouver en FNAC, mais on ne sait jamais :

*Les Secrets de Morphée*, c/o Karin Merat, 99 rue des aubépines, 85100 Les Sables d'Olonne.



## musique

### Paravent, dés et CD

Hexagonal vient d'obtenir la diffusion en France de CDs édités pour des jeux de rôle très en vogue. C'est de l'officiel fait par d'autres et c'est pour *Pendragon* (Arthur), *Vampire* (À beast i'm) et *Shadowrun*. D'autres titres sont à prévoir. Toujours sur skud, Hexagonal vient de signer un accord de diffusion pour nos boutiques favorites avec Euterpe. Cette maison de disque belge édite des musiques d'ambiance pour le jeu de rôle. Essentiellement consacrés à la fantasy - dark et pas heroic du tout - ces morceaux ne sont pas tous des hits, mais ça vaut tout de même un petit détour. Au moins pour découvrir de nouveaux groupes.



### Le retour d'Alan Moore

Alan Moore ! Ce nom fait tressaillir tout amateur de comics depuis *Watchmen/Les Gardiens*, bande dessinée géniale créditée du Prix Hugo, réservé jusque-là aux romans de science-fiction. Alan Moore nous revient en version française, avec la publication annoncée pour octobre des 500 pages de *From Hell*, son enquête (chaque page est annotée et commentée, pour que l'on distingue le vrai du faux) sur Jack l'Éventreur. D'ici là, on peut aller faire un tour en kiosque découvrir les comics *Tom Strong*, publiés par une toute jeune maison d'édition, Spark ([www.spark.fr](http://www.spark.fr)). Alan Moore, par le biais de son héros, s'y montre philosophe et brillant... Comme d'habitude !

## cinéma

## Dans la ligne de MIR

Il semble bien que la production anglo-russe de *The Final Journey*, prétendant au rang de premier film tourné dans l'espace, soit bloquée jusqu'à nouvel ordre pour manque d'argent. Vladimir Steklov, l'acteur qui devait être lancé sur MIR, se serait-il entraîné pour rien pendant 2 ans ? Il devait camper un astronaute refusant de redescendre sur Terre. Le centre de contrôle (Sean Penn et Gary Oldman aux manettes) lui envoyait alors une femme pour le convaincre. L'histoire est basée sur *The Mark of Cassandra*, roman bien connu de Chingiz Aitmatov... Espérons qu'un produit vaisselle ou une lessive quelconque fera l'aumône d'un placement de marque pour boucler leur budget.

## Happy birthday

*Agone*, le Jeu de Rôle dans les Royaumes Crépusculaires, soufflera sa première bougie en octobre. Pour l'occasion, la maison d'édition annonce un supplément qu'on attend déjà avec impatience : *Abyrne*, adaptation de la deuxième série de romans de Matthieu Gaborit.

On nous promet une atmosphère unique : une ville à l'architecture chaotique, inquiétante, arpentée de créatures démoniaques et de criminels, une cité où les dangers s'incarnent et hantent les ruelles et les canaux, des diableries et bien des mystères. Ça met l'eau à la bouche. En plus, le sous-titre de ce gros supplément sera : le *Jeu d'Intrigues dans les Royaumes Crépusculaires*. Un jeu dans le jeu ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

À suivre...

## jdr

## livres

## Pdf est mort...

...vive Folio SF ! Après l'arrêt définitif, fin avril dernier, de la collection mythique de Denoël, la maison-mère Gallimard va transférer vers son autre filiale Folio une partie des six cents et quelques titres édités en quarante-six ans d'existence chez Présence du Futur. Pour l'instant, on attend essentiellement des rééditions au programme de la nouvelle collection, qui affiche d'emblée l'ambition de devenir la nouvelle référence en format poche de l'imaginaire français et étranger : science-fiction, mais aussi fantastique, fantasy et steampunk. La collection Folio SF sera lancée officiellement pour le festival d'Utopia, le 10 octobre à Nantes. Aux commandes, on retrouvera Gilles Dumay, le dernier directeur de Présence du Futur (qui dirige également Lunes d'Encre, chez Denoël), accompagné de Pierre Michaud, de l'Atalante, et de Sébastien Guillot. On prend les mêmes et on recommence ?

# LES FAST FOOD SE METTEN

## jdr

## Shadowrun en orbite !

Le plus fécond des jeux cyberpunks s'arrache enfin à la pesanteur terrestre pour se tourner vers les étoiles avec *Year of the Comet*, attendu pour bientôt (sic !). Depuis le temps qu'on se demandait pourquoi le vide intersidéral était tellement hostile aux voyages astraux... Ou ce que pouvait bien donner une boule de feu en gravité zéro... On a bien fait d'attendre, on va pouvoir se taper en prime le retour de la comète de Halley avec son cortège de sectes apocalyptiques et de bouleversements cataclysmiques.

## jdr

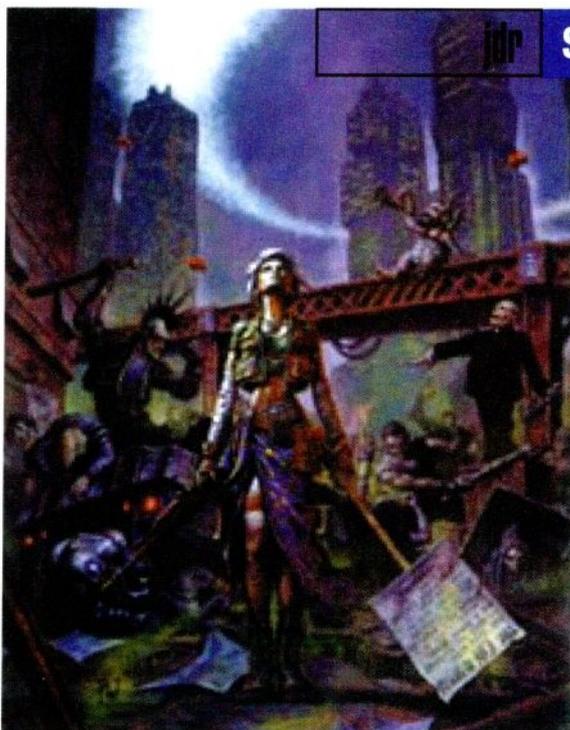
## Le retour des héros

Après s'être fait attendre par tout le monde, Multisim a enfin publié l'excellent *HeroWars* ainsi que *Glorantha*. L'univers épique et mythologie de Greg Stafford est enfin disponible dans la langue de Voltaire. L'édition française rend justice à ce jeu de rôle d'heroic-fantasy et à *Glorantha*, en nous proposant deux ouvrages à la présentation luxueuse pour un prix modique. Que demander de mieux ? Y jouer, sans l'ombre d'un doute.

## jdr

## Encore un coup des Harkonnens

On aurait bien aimé vous parler plus longuement de *Dune* le JdR. Seulement voilà, Last Unicorn Games a d'autres chats à fouetter. En effet LUG est sur le point de se faire racheter par... par... vous n'avez pas deviné ? Par l'ogre de service, Wizards of the Coast - Hasbro. L'accord devrait être finalisé au moment où vous lirez ces lignes. Apparemment le succès de la gamme *Star Trek* a attiré le prédateur qui se retrouve maintenant à la tête d'un véritable petit empire (dans le cadre du JdR, hein, on est loin de Vivendi). Théoriquement cela ne devrait pas changer grand chose aux projets en cours de LUG, et *Dune RPG* est toujours attendu pour immédiatement/sous peu...



**bd****On va pouvoir réinventer la BD**

On essaie de vous le prouver à chaque numéro : la bande dessinée est un moyen d'expression d'une richesse infinie, capable de s'attaquer à tous les sujets... Y compris elle-même : c'est ce que fit Scott Mc Cloud en 1993, avec *Understanding Comics (L'Art Invisible*, éditions Vertige Graphic), une bande dessinée sur la bande dessinée, un documentaire passionnant de 200 pages, indispensable à tout auteur en herbe et à tout amateur éclairé. Mc Cloud y décryptait le médium en démontrant sur l'instant ses propos de case en case. Et voilà qu'il nous revient, en août prochain et en V.O., avec *Reinventing Comics*, la suite de sa démonstration, à l'heure du multimédia. On nous promet douze lignes d'horizon pour la BD : Waouh !

**société****Pour les intimes**

Effet de mode ou prise de conscience, les Fast Food se mettent aux jeux de rôle. En effet, depuis quelques mois, vous pouvez emmener vos neveux et vos nièces ou vos enfants s'initier à l'interprétation d'un rôle et aux jeux de plateau chez Mc Do ou Quick ! La formule anniversaire du premier propose aux enfants d'endosser un rôle le temps d'un repas pour vaincre un méchant sorcier en résolvant des énigmes. Ce n'est pas une blague, c'est juste la preuve que les rôlistes prennent le contrôle de la planète grâce à leur contre-culture, celle de l'imaginaire.

**cinéma****Le goût des autres**

Alejandro Amenadar, réalisateur de *Tésis*, version universitaire de *Vidéodrome*, prépare *The Others* avec Nicole Kidman. Fin de la seconde guerre mondiale, une veuve habite avec ses deux enfants dans un manoir insulaire au large des côtes anglaises. Quelque chose de bizarre a du leur arriver puisque la progéniture ne supporte plus la lumière du jour et que des règles étranges se sont imposées, comme garder fermées certaines portes... L'arrivée de domestiques peu respectueux de l'ordre établi libérera les forces obscures.

**PETIT VAMPIRE****Donjon & Baston****bd**

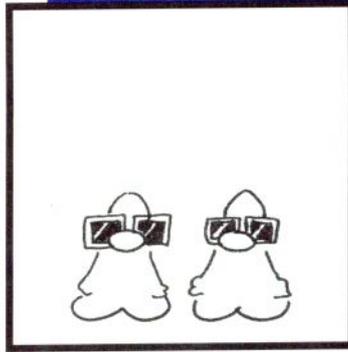
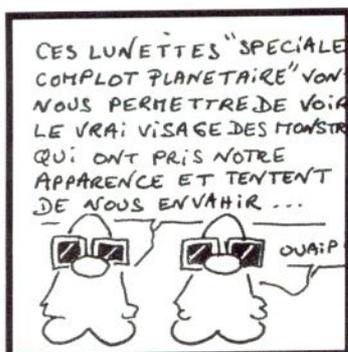
Auteur de bande dessinée populaire et cultivé, grand amateur de jeu de rôles et feuilletoniste sensible, Joann Sfar était l'invité emblématique du N° 1 de *Casus* nouvelle formule. Depuis mars dernier, le bonhomme n'a pas chômé. On a pu lire *Petit Vampire fait du kung-fu* (chez Delcourt Jeunesse) et *La princesse des Barbares*, tome 3 de la série *Donjon* (avec Lewis Trondheim). L'univers de *Donjon* n'en finit d'ailleurs pas de croître : au-delà des trois séries fondatrices (*Potron-Minet*, *Crépuscule*, *Zénith*, situées à trois époques différentes), on découvrira à la rentrée *Donjon Monster*, des « one-shot » consacrés aux monstres du Donjon (et ça commence avec Jean-Jean, le monstre coupé en deux) et *Donjon Parade*, sur le modèle des bons vieux Mickey Parade ! On comprend mieux tout ça sur [www.donjonland.com](http://www.donjonland.com), où on peut télécharger le jeu vidéo *Donjon & Baston* et découvrir un jeu de rôle papier, minimaliste, rigolard et inventif ! Que cette profusion ne vous empêche pas de lire le tome 1 de *Pascin*, une biographie de peintre dans le Montparnasse du début du siècle (chez L'Association), et de guetter le tome 3 de *Merlin* (chez Dargaud, en juillet) et la suite des aventures du *Professeur Bell*, chez Delcourt en août... Pour info, Joann Sfar scénarise ou dessine environ 500 planches par an, sans pour autant bâcler ou manquer d'idées.

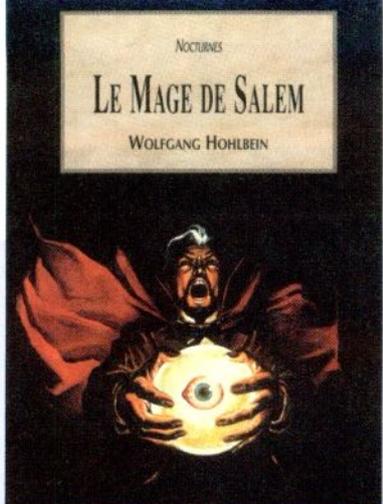
**AUX JEUX DE RÔLE.****Guildes fait des petits****jdr**

MultiSim compte poursuivre le développement de *Guildes*, si l'accueil de la deuxième édition le permet. Trois jeux suivraient *Guildes : El Dorado*, un par an, chacun explorant un peu plus en profondeur la nouvelle dimension science-fantasy apportée par le jeu des Puissances (voir test p. 50). Le nom de travail du jeu de l'année prochaine est *Guildes : Fortune* et il s'intéresserait plus particulièrement aux éléments incontrôlables de l'univers de Cosme, comme les flibustiers de la Scabarre.

**Londres et les moulins****cinéma**

Depuis juin Johnny Depp tourne dans *From Hell*, adaptation de la BD éponyme d'Alan Moore et Eddy Campbell. Il y joue un inspecteur de Scotland Yard flairant la conspiration d'état derrière les crimes de Jack l'Éventreur. Prague noyée dans le brouillard sert de décor à ce *Sleepy Hollow* victorien. La traduction de la BD, magnifique pavé noir et blanc surdocumenté, sortira en France à la rentrée. Au même moment, Johnny retrouvera Vanessa Paradis, sa douce à la vie et Dulcinée à l'écran dans *L'Homme qui a tué Don Quichotte* de Terry Gilliam. Tournage en Espagne autour de Madrid avec Depp montant l'âne de Sancho Pança aux côtés de Jean Rochefort en chasseur de moulins.

**MONGHOL & GOTHA****par Olivier Bédoué**



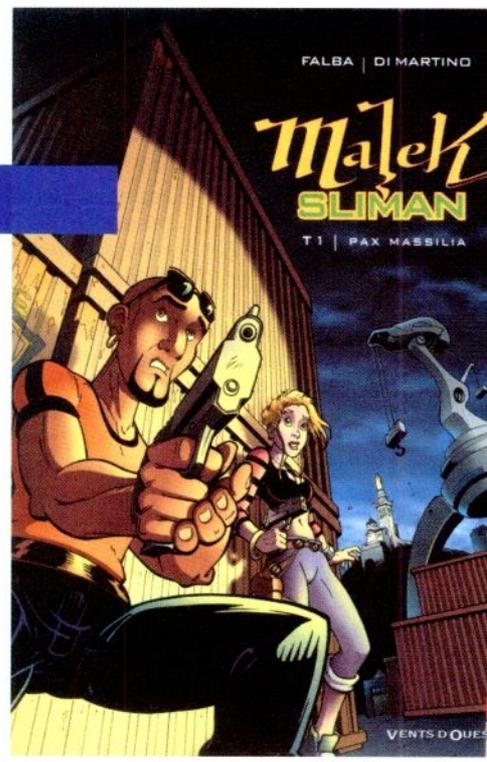
livre **Cthulhu chez les Teutons**

Oriflam nous ouvre les portes trop longtemps tenues secrètes du fantastique contemporain allemand en traduisant *Le Mage de Salem* de Wolfgang Hohlbein. Héritier de Howard Phillips Lovecraft, l'auteur développe avec aisance une conception originale du mythe de Cthulhu. Nous y suivons les aventures palpitantes de Robert Craven à la fin d'un XIX<sup>e</sup> siècle mystérieux et sombre où il est confronté aux manipulations machiavéliques des Grands Anciens, bien décidés à revenir régner sur la Terre. Mais Craven n'est pas un héros lovecraftien ordinaire : aux antipodes de l'intellectuel frustré, c'est un homme d'action pragmatique ; aidé de compagnons de route tels que H.P. Lovecraft (soi-même !) ou Philéas Fogg, il mettra tout en œuvre pour déjouer les plans de ces créatures extra-terrestres. Pour redécouvrir le mythe...

bd

**Cyber Marseilles**

Enfin du cyberpunk marseillais ! Malek Sliman est keuf à la « Pax Massilia », une police privée concurrente de la « Mars Eyes ». Il enquête sur un trafic d'organe qui va le conduire au stade Zidane, aux docks, en passant par le fameux Cours Ju'. On l'a compris : *Malek Sliman* (de Falba et Di Martino, éditions Vent d'Ouest) est une bd qui cultive le bon esprit, à coup de « veillerie de cartes vitale » et de vieux albums « ringards » d'IAM (« Hé, critique pas l'âme de Mars ! »). Une bonne idée, bien menée, qu'on recommande, forcément, chaudement.

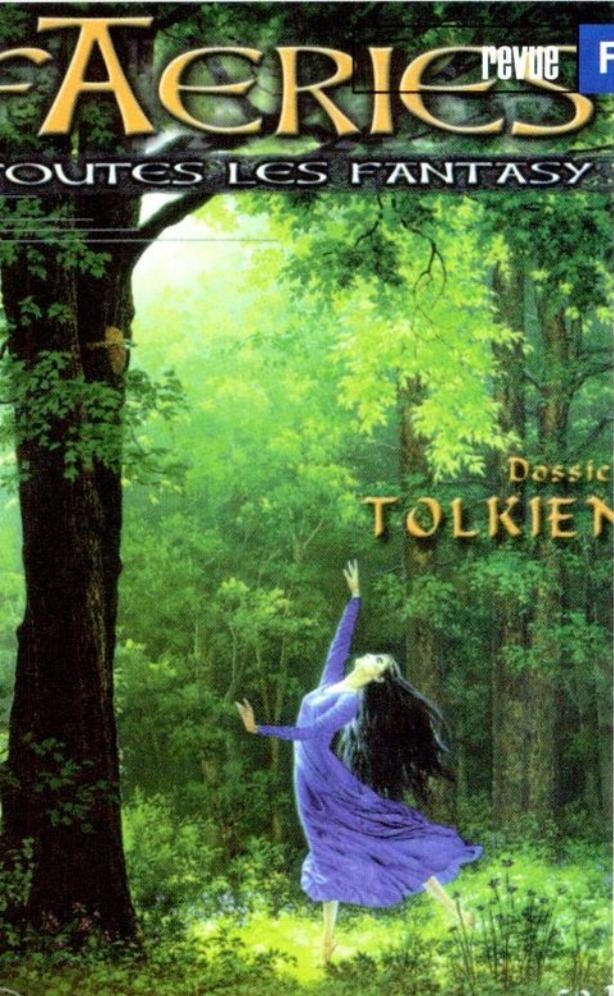


**Red is not blue**

jdr

Halloween Concept vient de se réveiller. Les mauvaises langues prétendaient qu'ils étaient tombés en hibernation cryogénique alors qu'en fait les Hégémoniens les avaient dopés à la morphine. Enfin... À la fin du mois de septembre, *Ligue Rouge* sera là ! Avec une couverture de Manchu ! Vous avez bien lu cette fois. L'un des suppléments de fin d'année 1999 a survécu au bug Y2K. Nous sommes par contre toujours sans nouvelles de *Volcania*.

# EN 3000, LA TERRE A ÉTÉ



revue **Faeries**

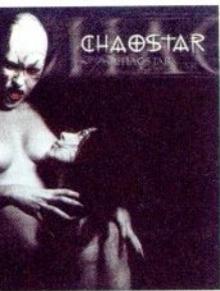
Faites une cure de fantasy avec la nouvelle revue de Nestiveqnen, enfin disponible (pour le moment, uniquement en boutiques de jeu de rôle et en grandes librairies - cent soixante pages en français dédiées à « toutes les fantasy », ça se mérite.) Sous une couverture très classique de Ted Nasmith, vous trouverez un dossier non moins classique consacré à Tolkien, quelques critiques, et pas moins de sept nouvelles dont trois anglo-saxonnes, de qualité assez inégale. Peu de surprises donc, mais un retour aux sources, pour 59 F. À noter, toujours chez Nestiveqnen, la sortie récente de *Jour de l'an 2000*, anthologie fantastique d'assez bonne facture, quoique un peu en retard.

**Ring Circus**

bd



*Ring Circus*, une bande dessinée de David Chauvel et de Cyril Pedrosa, nous entraîne à la suite d'un petit cirque d'antan. L'histoire alterne maléfices, amourettes et roulottes, et suit, à la fois légère et grave, son bonhomme de chemin. On a presque envie de dire qu'elle importe peu, tant le dessin de Pedrosa, original, stylé et vif (au sens où il donne une belle vie à ses personnages), emporte de toute façon notre adhésion. Ses couleurs sont de surcroît magnifiques : un régal, publié chez Delcourt.



CHAOSTAR

## musique

### Dark is beautiful

**Chaostar.** Un groupe ? Une formation goth éphémère ? Un album éponyme ? Mystère. Dans une classique pochette digipack, un CD qui mérite de prendre place au côté de la BO de *Dracula* ou de *The Umbersun d'Elend*, dans votre collection de musiques d'ambiance. Quelques voix death sur fond de musiques inquiétantes, mais pas assourdissantes, font ressembler cet album à une musique de film d'horreur. Bref, un bon bout de goth-music pour les jeux du *Monde des Ténébres*, *Unknow Armies*, *Obsidian*, *Kult* ou même *Selenim*.

## cinéma

### Bluebermann

Jan Kounen (*Dobermann*) tournera *Blueberry*, d'après la BD de Jean Giraud et Jean Michel Charlier, en octobre prochain, au Mexique et au Pérou. On vous conseille vivement la *Gazette des Scénaristes* de ce mois-ci pour zieuter un extrait du storyboard.



## livre

### Le retour de la vengeance

Halloween Concept cède à la mode en publiant des séries de romans sur ses univers de jeu de rôle dès le mois de septembre (ou octobre) 2000. Pour lancer cette gamme littéraire, l'éditeur nous propose de *l'In Nomine Satanis* par Julien « Francis » Blondel et du *Polaris* par Philippe Tessier. Que du bon, donc.

## jdr

### Glamour ?

White Wolf affiche depuis des mois un encart publicitaire sur son site électronique qui laisse présager qu'un nouveau jeu de rôle « historique » sur le *Monde des Ténébres* arrive. Espérons juste que ce sera meilleur que *Hunter The Reckoning*.

## jdr

### Bébés dragons

Ils sont enfin là ! Les *DragonBook* de *Prophecy* sont là ! Cet été paraîtront les volumes consacrés à Heyra (juillet) et Brorn (fin août). Mais ce n'est pas tout. En septembre, les Grands Dragons seront rassemblés pour le MJ dans un 128 pages qui devraient nous en dire plus sur les Tendances et les liens draconiques. Et ce n'est pas tout ! Ce supplément contiendra un scénario. Prenez patience, ils arrivent !



## Annecy animation

Festival International du Film d'Animation d'Annecy : Beau fixe sur le Cannes de l'image par image sans les paillettes ni la grosse tête. Le rendez-vous cette année de 5 000 professionnels, étudiants, journalistes, passionnés, avec une place pour chacun et 279 films présentés. Bonus spécial 40<sup>e</sup> anniversaire : une rétrospective en 84 films de l'histoire de l'animation. Le grand prix revient au *Vieil homme et la mer*, somptueux court-métrage en peinture sur verre. Épatant également le prix spécial TV attribué à *Hooves of Fire*, plongée délirante dans la vie des rennes bodybuildés du Père Noël, grands amateurs de jeux olympiques d'hiver à l'occasion. L'imaginaire avait une place importante dans les projets vendus au Marché International du Film d'Animation : des remakes des *Contes de la Crypte*, des histoires de cimetières, des mondes parallèles dans les entrailles d'un jeu vidéo... *Titan A.E.*, le nouveau long-métrage de Don Bluth, a bondé la salle principale. En 3000, la Terre a été détruite et les survivants dérivent dans des colonies spatiales. Ça pouvait être bien, ce fut une catastrophe, un monstre de clichés US. Rien à voir avec les 10 minutes de *Chicken Run* présentées en avant-première. Ça dépose grave chez les poulets, vivement la sortie. Détails au prochain numéro.

# DÉTRUITE

## Marini hidalgo

bd

Fusion dynamique de la bd franco-belge et du manga, le trait d'Enrico Marini fait de l'auteur du *Gipsy* un surdoué du dessin d'action. Le second tome de *Rapaces* est à peine sorti et déjà le dessinateur suisse annonce son prochain album : après le thriller fantastique (*Rapaces*, avec Jean Dufaux), le futur musclé du *Gipsy* (avec Smolderen), le western (*L'étoile du Désert*, avec Desberg) il s'attaque encore à la littérature du genre : ce sera cette fois un récit de cape et d'épée, intitulé *Le scorpion*, publié par Dargaud et écrit par Stephen Desberg. On est bien content, sauf qu'il va falloir attendre octobre.



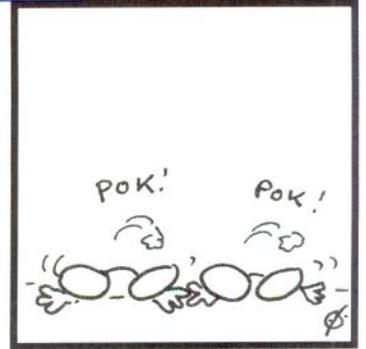
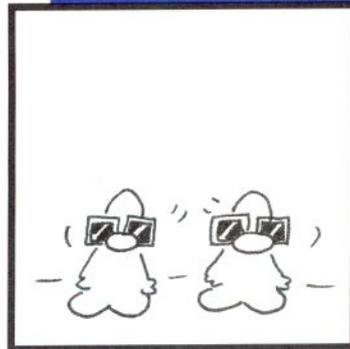
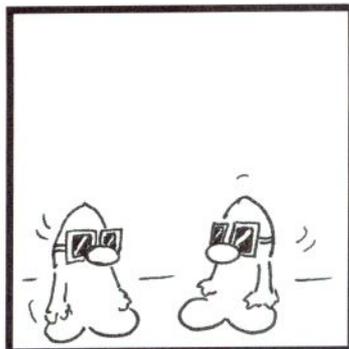
## livre

### Le prix Tour Eiffel 2000

À cinquante-huit ans, c'est Mike Resnick qui décroche ce prix littéraire décerné chaque année par la Société Nouvelle d'Exploitation de la Tour Eiffel à un roman de science-fiction. Déjà primé en 98 pour sa fresque africaine *Kirinyaga*, c'est cette fois pour sa *Belle Ténébreuse* - un space-opera matiné de fantasy - que l'Américain décroche le pompon. À ta santé, Mike !

## MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédoué



livre

## Antiquités

Ça ressemble à du roman historique, ça a le goût du roman historique, mais c'est de la fantasy. L'Antiquité a décidément le vent en poupe, avec la parution en grand format chez Mnémos de la saga du *Lion de Macédoine* de David Gemmell, auteur best-seller en Grande-Bretagne. Une réinterprétation sauce fantasy du flamboyant destin d'Alexandre le Grand, pour les amateurs de mondes parallèles, d'oracles mystérieux et de batailles épiques. Après *Le Lion de Macédoine* et *Le Prince noir*, le troisième et dernier tome, *L'Esprit du Chaos*, est annoncé pour août.



bd

## Le grand incendie

Jiro Taniguchi a la réputation d'être le plus européen des auteurs de manga. C'est surtout que Taniguchi est un auteur sensible, préoccupé avant tout par l'humanité de ses personnages. La preuve avec les trois tomes du *Journal de mon père* (éditions Casterman), qui conte comment le grand incendie de Tottori en 1952 a bouleversé la vie de famille du héros. De souvenirs en flash-back, l'histoire distille une émotion extrêmement rare en bande dessinée. C'est que Taniguchi maîtrise son découpage et sa narration à la perfection, en y glissant ce que peu d'auteurs cherchent : du silence et des émotions... Le résultat est une grande œuvre, d'une qualité exceptionnelle, capable d'interroger chaque lecteur.

jdr

## Your future begins now

La nouvelle est là : *Tribe 8* sera réédité par *Dream Pod 9* ! Ce jeu de rôle qui surprend bien des professionnels par ses innovations ainsi que par ses qualités littéraires et ludiques fera peau neuve dans les mois à venir. Cette nouvelle édition n'est malheureusement qu'un retraitage agrémenté d'une couverture en dur.

## DU SILENCE E

CANIS BELLUS

Jean-Paul Krassinsky



Krassinsky

## jdr Steampunk

*DarkEarth*, L'Ère du Contact. Avec *La Vapeur*, qui ne devrait pas tarder à arriver de l'Obscur au moment où vous lisez ces lignes, ce jeu de rôle se dote d'un bon premier supplément. Trop souvent réduit, à tort, au genre post-apo, *Dark Earth* affirme enfin son caractère steampunk. L'univers de Sombre-Terre entre dans une nouvelle ère à base de vapeur et d'architectures mobiles métalliques. Impressionnant !

## cartes Voiture balai

*Rage*, *Spellfire*, *Legend of the Burning Sands*, *Netrunner*, *Dune*, *Blood Wars*, *Battletech* et *ARC System*. Qu'est-ce que tous ces jeux de cartes ont en commun ? Deux choses. Primo, ils sont édités par Wizards of the Coast. Deuzio, plus pour longtemps.

Contrairement à ce qui avait été annoncé l'année dernière, WotC ne compte plus soutenir ces jeux par des extensions au compte-gouttes, mais arrête tout. WotC recherche des repreneurs.

## bd Les entres-mondes des Larcenet

Patrice et Manu Larcenet, les inoubliables auteurs de *Raoul*, le jeu de rôle qui sent sous les bras (pour jouer des beaufs au camping), nous reviennent en BD avec *Lazarr* : l'histoire d'un shérif facho, raciste et amoureux de son flingue, qui meurt en même temps que le Black qu'il voulait liquider. Les deux se retrouvent dans un entre-monde, *Lazarr*, réservé aux gens morts dans la haine : ils y sont désormais inséparables... C'est mené tambour battant, et paru dans la collection Poisson pilote.

## bd Les ogres

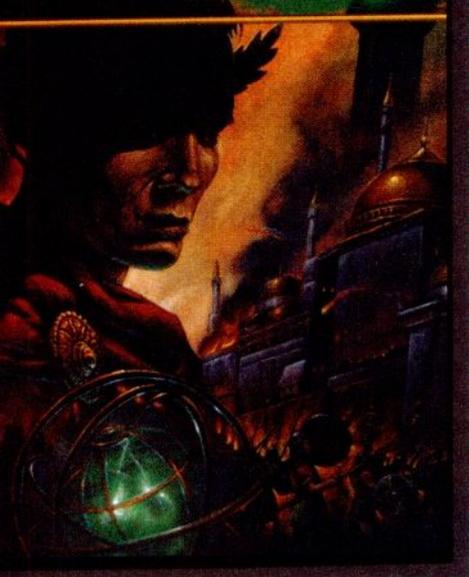
Christophe Blain (alph'art coup de cœur au dernier festival d'Angoulême) et David B. (alph'art scénario) ont conjugué leurs talents pour un western, *Les Ogres*, déjà paru aux éditions Dargaud. Un western ? Oui, mais qui parle de cannibalisme, de génocide indien, dans des paysages dévastés et rudes. L'album suinte de folie et distille une ambiance cauchemardesque servie par le dessin et les personnages border line : bref, c'est bien plus qu'un western, et c'est très bien.



# DES ÉMOTIONS

## livre Peplum fantasy

## THOMAS HARLAN L'Ombre d'Ararat



Vous avez toujours voulu savoir pourquoi les mages celtes n'ont jamais pu vaincre les légions romaines ? Pourquoi l'invasion barbare de l'Empire Romain n'a jamais eu lieu ? Lisez *L'Ombre d'Ararat*, premier tome du cycle de Thomas Harlan qui s'annonce prometteur. L'auteur s'est bien documenté sur l'histoire et les mœurs antiques, et on se surprend à croire à cet Empire romain tardif où la magie existe et où se trament des conspirations capables de changer la face du monde ; ou, tout au moins, de la Méditerranée. En plus c'est bien traduit, ce qui mérite d'être signalé. *L'Ombre d'Ararat* est édité par le Fleuve Noir en collection moyen format.

## ERRATA

Dans le numéro 2 de *Casus*, parlant de 4<sup>e</sup> *Prophecy*, page 24, nous avons attribué à Mickael Ivora, de GOA, la publication de *Franco-Rêveurs*, zine de jeu de rôle. C'était un lapsus, et il s'agissait en fait de *Rêveur de Runes*, zine consacré à l'imaginaire et donc aussi au jeu de rôle, mais tourné en priorité vers le domaine de l'animation.

Par ailleurs, deux signatures ont sauté en fin d'article. Rendons donc à César... : « Portrait du diable en écrivain » faisait partie des multiples contributions de Jean-Luc Bizien, et « La Résurrection de Mervyn Peake » était dû à la plume de Fabrice Colin.

DGx

## Casus Belli

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire  
4, rue Saint-Nicolas 75012 Paris - France  
Tél : 01 43 43 96 05  
Fax : 01 43 43 96 08  
Site Web : [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com)  
e-mail : [courrier@casusbelli.com](mailto:courrier@casusbelli.com)

### Rédaction

**Directeur éditorial :**  
André Dehó, [a.deho@casusbelli.com](mailto:a.deho@casusbelli.com)  
**Rédacteur en chef :**  
Didier Guiserix, [d.guiserix@casusbelli.com](mailto:d.guiserix@casusbelli.com)  
**Rédacteur en chef adjoint :**  
Guillaume Fournier, [g.fournier@casusbelli.com](mailto:g.fournier@casusbelli.com)  
**Conseiller à la rédaction :**  
Régis Jaulin, [r.jaulin@casusbelli.com](mailto:r.jaulin@casusbelli.com)  
**Secrétaire de rédaction :**  
Célia Chazel, [c.chazel@casusbelli.com](mailto:c.chazel@casusbelli.com)

### Comité de rédaction :

**Jeu de rôle :** Sébastien Célerin [s.celerin@casusbelli.com](mailto:s.celerin@casusbelli.com)  
Serge Olivier, [s.olivier@casusbelli.com](mailto:s.olivier@casusbelli.com), Cédric Littardi  
**Online :** Guillaume de Casaban, [g.casaban@casusbelli.com](mailto:g.casaban@casusbelli.com),  
Garci Inigo, [g.inigo@casusbelli.com](mailto:g.inigo@casusbelli.com)  
**Cinéma :** Mael le Mée, [m.lemee@casusbelli.com](mailto:m.lemee@casusbelli.com)  
**BD :** Régis Jaulin, [r.jaulin@casusbelli.com](mailto:r.jaulin@casusbelli.com)  
**Animation :** Cédric Littardi, [c.littardi@casusbelli.com](mailto:c.littardi@casusbelli.com)  
**Littérature :** Frédéric Blayo, [f.blayo@casusbelli.com](mailto:f.blayo@casusbelli.com)  
**Couverture :**  
Photo Didier Robcis,  
Maquillage : Marie Guignard,  
**Illustration ouverture dossier :** Mick Jayet  
**Illustrateurs :** Benjamin Carré, Frédéric Chenier, Julien Delval,  
Vincent Dutrait, Rémi Lastfargas  
**Bandes dessinées :** David B, Olivier Bédoué,  
Jean-Paul Krassinsky.  
**Ont collaboré à ce numéro :** Stéphane Adamiak;  
Emmanuel Gros, Xavier Langlet, Pierre Latour, Jean-Baptiste Lullien, Sylvain Orsi, Willem Peerbolte, Guy Ridarch, Nataly Vallet, Frédéric Weil.  
**Directeur artistique :** Chris Impens, [c.impens@casusbelli.com](mailto:c.impens@casusbelli.com)  
**Gabarit, conception graphique et maquette :**  
Jean-Loup Fierfort, [jl.fierfort@casusbelli.com](mailto:jl.fierfort@casusbelli.com)  
**Fabrication :** Nicolas Hutter  
**Publicité et Relations presse :** Isabelle Rive, [i.rive@casusbelli.com](mailto:i.rive@casusbelli.com)  
(01 46 33 15 39)  
**Abonnements :** voir page 63  
**Diffusion :** CPG (01 41 41 97 33)  
**Crédits photos :** Tous droits réservés  
À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios et aides de jeu : les comics *Whitchblade* sont publiés par les Éditions USA sous licence Top Cow Productions ; *Feng Shui* est publié par Oriflam, sous licence Atlas Games ; *Le Livredes Cinq Anneaux* est publié par Siroz sous licence Five Rings Publishing, *Nephilim* est publié par Multisim, *BasSIC* est un hors-série Casus Belli sous licence Chaosium et Multisim.  
**Remerciements :** Mad Toy et Calandre, jouets de collection

**Site Web**  
**Éditorial :** Didier Guiserix  
**Surf :** Guillaume de Casaban

Casus Belli  
Nouvelle série  
Numéro 3, juillet-août 2000  
Bimestriel édité par la SARL de presse Arkana press  
(Gérant Frédéric Weil) au capital de 2 500 francs  
(principal associé : Arkana Participation)  
Siège social : 13, passage du Clos Bruneau  
Directeur de publication : Frédéric Weil  
Administration : Nathalie Weil  
Commission paritaire : en cours  
ISSN : 0243-1327  
Imprimeur : PubliPrint (57580 Béchy)  
Distribution : MLP  
Textes © Casus Belli 2000

Le numéro 3 est constitué de deux fascicules : Casus Belli et Casus Master ne pouvant être vendus séparément. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents non sollicités ne sont pas retournés.



**ACTIVISION**

**13<sup>ème</sup> RUE**  
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE



**PC**  
CD-ROM

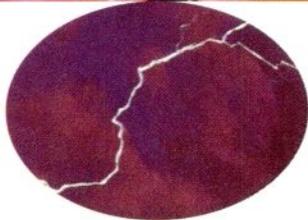
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES  
**3615 ACTIVISION**  
OU 08 92 68 17 71  
2,217/mo.

On peut tendre l'oreille à un mythe,  
le cou jamais.

VAMPIRE<sup>®</sup>  
LA MASCARADE  
REDEMPTION

# D&D la troisième

## c'est magique



**Gardez les mains dans le cambouis, préparez vos clés à molette, avec *Donjons & Dragons* on reste comme d'habitude dans des considérations techniques. Système de jeu, ce genre de choses. L'univers ? Qui s'intéresse ça, l'univers ? Voici en vrac quelques dernières indiscretions pour techniciens du jeu de rôle.**

### Bleu comme bleu de mécano

La volonté de TSR pour cette troisième édition n'est pas de révolutionner le système mais plutôt de le rendre plus cohérent, adaptable et fluide. En gros, les mécanos ont changé les engrenages, rajusté les braquets, tendu la chaîne et aspergé le tout d'une huile de qualité. Y a plus qu'à pédaler pour produire du bon vieux jeu de rôle. Dans le numéro 1 de *Casus*, nous vous avons déjà donné, en exclu s'il vous plaît, plein de détails sur ce qui va changer. On continue ci-dessous.

### Bleu comme bleusaille

Le système de compétence est à peu de choses près celui développé dans *Talents & Pouvoirs*. À chaque niveau, on gagne des points qui permettent d'acheter des compétences. Le score de celles-ci est bien entendu modifié par les caractéristiques (la dextérité influe sur l'acrobatie par exemple). Certaines compétences sont plus faciles à apprendre pour une classe donnée.

C'est sans surprise que les voleurs, qui deviennent des « rogues », possèdent le plus de points de compétence. Autre changement concernant ces nouveaux roublards, le backstab disparaît au profit d'une « attaque sournoise » plus facile à réussir et qui rajoute un bonus aux dégâts (de 1d6 à 4d6 ou plus). Ils bénéficient enfin d'une possibilité d'échapper complètement aux sorts de zone.

### Bleu comme « maman, j'ai un bleu ! »

Puisqu'on en est aux sorts, et plus exactement à leurs effets, les jets de sauvegarde sont répartis en trois catégories au lieu de cinq.

Des sorts de niveau zéro font leur apparition. Ils présentent le grand avantage d'augmenter notablement la palette de sorts disponibles à bas niveau, notamment pour les magiciens, qui disposent en plus d'un nombre de sorts supplémentaires suivant leur intelligence (règle de *T&P* encore une fois). Les effets de ces sortilèges sont utilitaires : lecture et détection de la magie, lumière, etc.

Les contre-sorts font leur apparition. Si un magicien, grâce à une compétence de sorcellerie, parvient à déterminer le sort lancé par un adversaire, il peut, en lançant le même, en contrer l'effet. Enfin, les mages n'apprennent plus leurs sorts, ils les préparent. Conséquence, ils ont la possibilité d'improviser au dernier moment pour lancer un sortilège qu'ils n'avaient pas préparé.

### Bleu comme l'aube d'un nouveau jeu

Enfin je pourrais aussi vous parler de la capacité des prêtres à transformer tous leurs sorts mémorisés en sorts de soins, vous apprendrez que le round dure six secondes et non plus une minute, que les caractéristiques des personnages évoluent avec le temps... Mais si je vous dévoile tout maintenant, il ne restera plus rien à dire pour la critique dans *Casus* n° 4 n'est-ce pas ? Ce serait dommage.

Serge Olivier

Illustration tirée du supplément *AD&D Champions of Mystara*, © TSR 1993

# LES FILS

## De BALDUR

Devant le succès de *Baldur's Gate*, puis de *Planescape Torment*, plusieurs jeux basés sur le même principe débarqueront sur vos PC dans un futur proche. Tour d'horizon.

### L'île noire

Premier responsable de ces excellents jeux vidéo, Black Isle, le studio de création. Filiale d'Interplay, Black Isle ne produit que des jeux de rôle basés sur la licence *D&D*, à l'exception de *Fallout*, jeu violent et décalé dans un univers post-apo. Deuxième responsable, TSR, qui en vendant sa licence apporte à *Baldur's Gate* et à ses descendants un système connu sur lequel s'appuyer et un univers med-fan classique : *Les Royaumes Oubliés*.

### On parle de hauts niveaux, là.

D'ici la fin de l'année, trois jeux donj' vont sortir des ateliers Black Isle. Le premier à paraître, en juillet, est *Icwind Dale*, une nouvelle série qui se présente comme une copie carbone de *Baldur's Gate*. Même moteur, même vue en 2D isométrique, jeu en temps réel avec possibilité de ménager des pauses, même règles, celles de *D&D* 2e édition, même univers, les *Royaumes Oubliés*, et plus particulièrement l'endroit qui donne son nom au jeu et qui apparaît dans une trilogie de romans de Robert Salvatore. *Icwind Dale* promet d'être du « *dungeon crawling* » dans la grande tradition, avec plus de 50 niveaux à explorer. On crée dès le départ un groupe de six personnages qu'il est possible d'amener jusqu'aux niveaux 13 / 14.

*Baldur's Gate II : Shadows of Amn*, reprend les choses là où



*Baldur's Gate 1* et son add-on *Tales of the sword Coast* les avaient laissées. Si l'interface promet d'être revue dans le sens de la facilité d'emploi, le jeu ne devrait pas bouger beaucoup dans ses fondamentaux, comme on dit. Lui aussi basé sur *D&D* 2e édition, il proposera néanmoins quelques classes en plus (sorcier, barbare, moine) et surtout la possibilité d'importer son groupe de persos de *Baldur's Gate 1*. Certains PNJs font leur réapparition (comme le ranger Minsc, qui est pourtant insupportable, et son écureuil Boo). Enfin, la situation de départ est plutôt motivante. Vous commencez le jeu prisonnier dans une cage... Sortie à la rentrée.

### Pour les longues nuits d'hiver

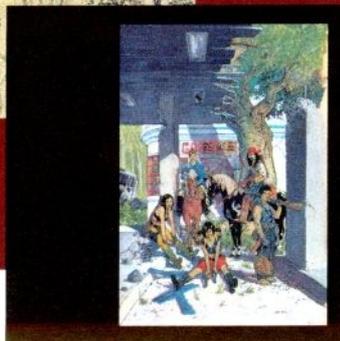
Black Isle est aussi impliqué dans *Neverwinter Nights*, un jeu basé sur les règles de *D&D* 3e édition, prévu pour la fin de l'année, et qui promet. *Neverwinter Nights* est beaucoup plus orienté multi-joueurs, avec la possibilité de jouer des « modules » tout prêts ou bien des aventures conçues par d'autres joueurs, qui assument pour l'occasion le rôle de meneurs de jeu en ligne... Petite révolution ou demi-réussite, il est trop tôt pour le dire, mais *Neverwinter Nights* risque de changer la face du jeu de rôle informatique.

Serge Olivier



# CENDRES

**Rabâché, le post-apo ? Marqué par le cinéma américain et quelques jeux de rôle d'une autre époque ? Au contraire ! Profitant d'un vide qui s'éternise sur le thème, *Cendres* rhabille le genre.**



Oubliez ce que vous savez...

On pense un instant à *Mad Max 1* et à *Bitume*, mais les villes se nomment Rennes ou L'isle-Adam, et surtout les routes carrossables sont rares, le fond de l'air est frais, les immigrés scandinaves sont les rois du bois, matière première par excellence, et la renommée du Gasra na Foachù, la garde druidique, dépasse les limites de la Bretagne... Se souvenir d'Avant est indispensable, avant le Grand Hiver, dont les cendres subsistent dans chaque averse. Car mieux que survivre, on peut espérer jouir de l'existence si l'on en retrouve les savoirs, les techniques et les vestiges.

Mais les anciennes règles sont pour la plupart obsolètes dans le monde que l'on rebâtit sur des ruines depuis près d'un siècle. Sans le Gulf Stream, stoppé par la montagne de feu qui barre l'Atlantique, l'Europe est bien froide, et les peuples du nord sont venus se mêler à ceux du sud. Sur les territoires de l'ancienne France, les rares survivants, longtemps isolés, ont recréé des poches de civilisation très contrastées, parfois puissantes et proches du vieux monde et de son consumérisme, parfois inspirées des traditions locales : druidisme à Paimpont, flibusterie à St-Malo et... armes à Saint-Étienne.

Circuler de zone en zone est assez nouveau, dangereux, mais enrichissant à tout point de vue et c'est là qu'est l'aventure ! À l'automobile aux usages limités, le voyageur préfère le cheval, monture et ami précieux, objet de soins attentifs. Mais qui est ce voyageur ? Aventurier, commerçant honnête, travailleur

journalier ? Ou bandit, trafiquant fuyard ?

... pour mieux vous le rappeler Des échos du monde lointain jusqu'aux nouveaux visages de nos régions, des types de communautés jusqu'au parcours individuel des personnages, *Cendres* brosse intelligemment - mis à part quelques bizarres écarts de ton - le portrait d'une France totalement recomposée, d'autant plus indispensable qu'elle reste familière au joueur décontenancé.

**Sur les territoires de l'ancienne France, les rares survivants, longtemps isolés, ont recréé des poches de civilisation**

Le système, classique, tourne autour d'un jet de dé à 20 faces sous des talents variant de 0 à 30, avec d'utiles distinctions entre talents innés et acquis, instinctifs ou dépendant d'un savoir... Évidemment, il reste des zones d'improvisation pour le MJ, ce qui, avec quelques détails discutables (des cassettes vidéo encore visionnables après un siècle ?), peut donner d'intéressants débats. Mais les grandes lignes sont solides, et l'esprit est bien là.

Didier Guiserix

*Cendres* est édité par Imagina Presse. Illustrations tirées du jeu.

# LE MÉTA-BARON DU YÉTI EST HUMANOÏDE

**On espérait l'an dernier du Yéti une possible reprise du jeu de rôle *Star Wars*, mais la licence est passée chez Wizard of the Coast. On retrouve aujourd'hui la même équipe, en train de mettre les dernières touches à un projet encore plus cosmique, et certainement beaucoup mieux illustré : rien de moins que le jeu de rôle des *Méta-Barons*.**

**Le jeu couvrira progressivement toutes les facettes de la saga, depuis *Avant l'Incal* jusqu'aux derniers rebondissements.**

Lezéditions du Yéti, surtout connues pour le jeu de carte *Zoon* et comme repreneurs de West End Games, ont rejoint le très multimédia groupe des Humanos pour devenir Yéti Entertainment. Si l'ambition est de faire du jeu sur divers supports, Kurt McClung, directeur de collection, est foncièrement convaincu qu'un bon jeu de rôle est la plus solide base pour développer un univers riche et crédible, bref vivant. L'équipe du Yéti

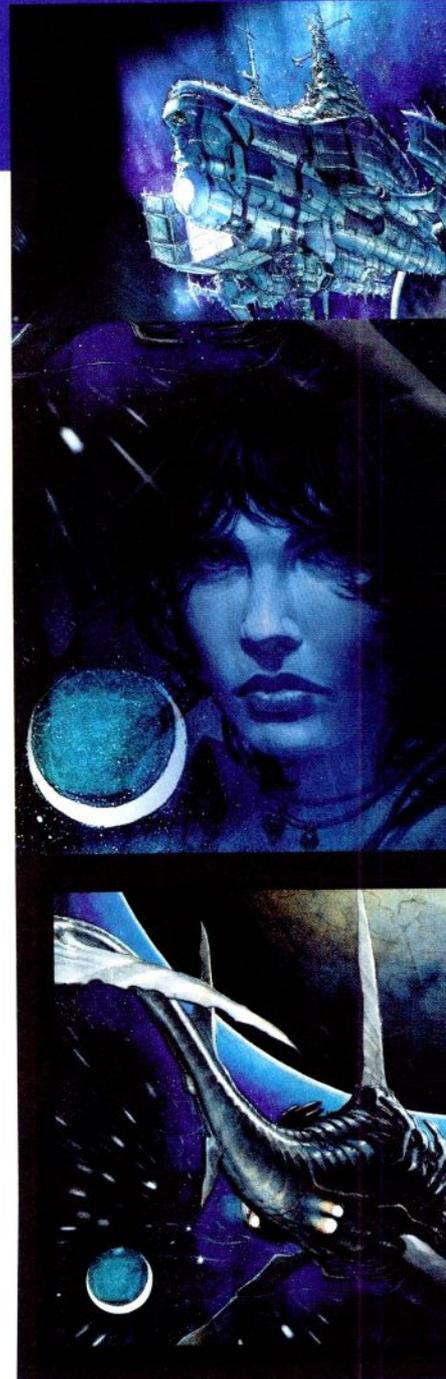
fini donc de développer avec Jodorowsky les centaines de détails non développés dans la BD afin de transformer la saga des *Méta-Barons* en un univers de JdR jouable ! Comme pour toute BD, la tâche est délicate car les auteurs veulent toujours se laisser des zones de flou où ils pourront greffer d'autres récits (*Après l'Incal* ou *Dream Shifters*), tandis que les Meneurs de Jeu ont besoin de connaître tous les tenants et les aboutissants pour improviser sur toutes les situations en restant cohérents avec l'œuvre originale...

Le jeu couvrira progressivement toutes les facettes de la saga, depuis *Avant l'Incal* jusqu'aux derniers rebondissements. Le format sera celui d'un album des *Méta-Barons*, mais l'épaisseur celle d'un vrai jeu de rôle : autour de 300 pages. Pour les nouveaux venus, un livret de règles « quickstart » permet de démarrer sans angoisse. Quant au système, logique de la part de l'héritier de West End Games,

c'est le D6 system, plus connu depuis une décennie comme moteur de règle de *Star Wars*... Vous ne serez donc pas dépayés côté mécanique, mais la comparaison s'arrête là... Loin du joyeux fourre-tout de la galaxie starwarsienne, les personnages des *Méta-Barons* devront commencer par échapper au contrôle mental qui pèse sur la quasi-totalité des êtres pensants pour s'aguerrir en stage accéléré, devenir des « libres-penseurs », et se lancer bec et ongles dans les luttes familiales et les intrigues de méta-pouvoir ! La Force disparaît au profit de talents de psy d'un côté, et de deux sortes de pôles d'attraction : un bipole Bushi Kata/Fuga, schématiquement tendance samouraï ou ninja, et un autre bipole Amors/El-Odio, amour et haine à leurs extrêmes (vous avez dit alignement ?)... Le jeu est prévu pour mi-octobre, le premier gros supplément pour novembre et l'écran pour décembre... En attendant, révissez votre saga.

Didier Guiserix

Illustrations extraites du jeu, Georges Bess



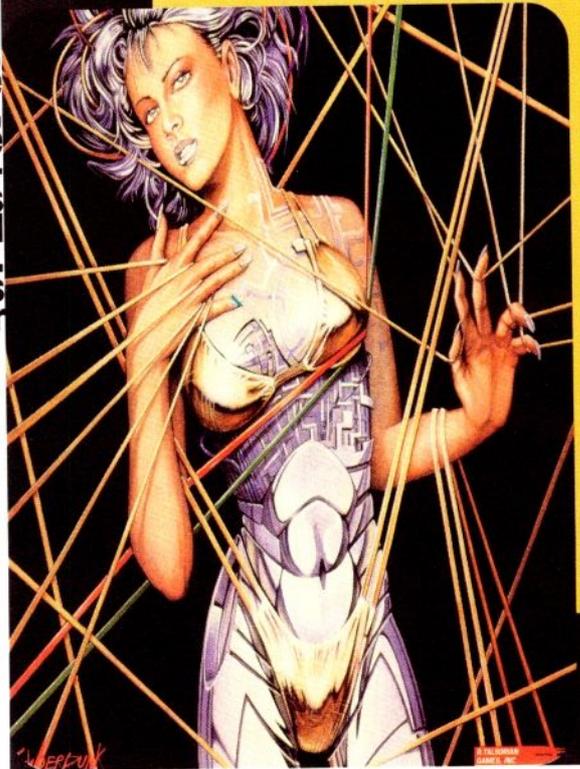
# OP P



**MIKE PONDsmith**

**C'est l'un des piliers du JdR américain. Mais s'il est surtout reconnu en France comme le père de *Cyberpunk* (sorti en 1987 aux Etats-Unis), MIKE PONDsmith est aussi l'auteur de nombreux autres titres, comme *Mekton Z*, ou l'excellentissime *Chateau Falkenstein*. Disparu depuis plus de deux ans du paysage ludique américain, il revient en force avec un JdR tiré de *Dragon Ball Z*. L'occasion pour nous d'en apprendre un peu plus sur ses projets, avant qu'il ne disparaisse pour une nouvelle hibernation !**

**Je me lève chaque matin en remerciant le Tout-Puissant d'être payé à jouer et à créer des jeux vidéo.**



**Casus Belli : Quoi de neuf ? Les joueurs français se demandent où est passé Mike Pondsmith...**

**Mike Pondsmith :** Mike Pondsmith est un heureux développeur de jeux d'ordinateur chez le saint des saints, Microsoft. J'ai toujours voulu percer dans ce milieu, et j'ai finalement obtenu la place que je convoitais depuis de longues années. Mais cela ne veut pas dire que j'ai laissé tomber les jeux sur papier - j'essaie juste d'étoffer un peu mon CV (rires).

**CB : On connaît *Dragonball Z*, mais pas le jeu de rôle.**

**MP :** *Dragonball* a représenté un vrai défi pour moi. Rendre viable un jeu de rôle où les joueurs sont plus puissants que la plupart des dieux n'est pas une mince affaire. Vous jouez ces superbes combattants de kung-fu capables de changer la surface d'une planète d'une simple attaque... Avec son univers de combat surdimensionné et ce mélange de fantastique et de science-fiction, *DBZ* est un cocktail explosif de tous les jeux de combats existants, agrémenté d'une forte dose de stéroïdes. Comme dit Keanu Reeves dans *Matrix* : « Whoa. Intense. »

**CB : Est-ce qu'on pourra trouver ce jeu en français ?**

**MP :** J'y travaille. Restez à l'écoute.

**CB : Peux-tu nous en dire un peu**

**plus sur *Cyberpunk 3* ?**

**MP :** *Cyberpunk 3* se déroule à une époque indéterminée, environ dix à quinze ans après l'univers de *Cyberpunk 2020*. À la suite de la dernière guerre des Corporations et du « DataKrash », le monde s'est scindé en mille petites micro-nations balkanisées, chacune basée autour de sa propre « Kulture ».

Les joueurs incarnent des membres d'une société qui peut circuler entre ces micro-nations, comme force armée ou simples porteurs d'informations.

**CB : D'autres changements par rapport à la dernière version ?**

**MP :** Il y a toujours des corpos, mais elles sont loin d'être aussi puissantes que par le passé. Le vrai pouvoir est désormais aux mains des « grabs ». Les règles de base utilisent le système de *Fuzion*.

**CB : Et la sortie est prévue pour quand ?**

**MP :** Mon travail chez Microsoft me prend beaucoup de temps (sans compter qu'il a fallu déménager de San Francisco à Seattle). Je dois encore peaufiner pas mal de choses, mais le tout devrait être sorti cet automne.

**CB : Une version française est-elle envisageable ?**

**MP :** Et les ours, ils sont velus ?

Naturellement ! La licence française de *Cyberpunk* a été gérée de manière élégante. Je veux une version française !

**CB : Et tes autres jeux (*Château Falkenstein*, *Mekton Z*) ?**

**MP :** Je travaille toujours sur des projets pour *Falkenstein* (\*) ; ce titre vient en troisième position pour moi, après *Dragon Ball Z* et

**DBZ est un cocktail explosif de tous les jeux de combats existants, agrémenté d'une forte dose de stéroïdes.**

*Cyberpunk*. *Mekton Z*... Je ne sais pas trop où nous allons avec ce jeu en ce moment. J'avais espoir de voir des amis le prendre sous leur aile, mais cela paraît compromis. On verra bien.

**CB : Comment marchent les affaires aux Etats-Unis ?**

**MP :** Ça marche bien. Les ventes de *Dragonball Z* sont excellentes ; nous sommes sans cesse en rupture de stock. Le reste de l'industrie est un peu plus contrasté. Beaucoup de compagnies ont connu une chute vertigineuse, d'autres ont été rachetées. La plupart ont sévèrement réduit leur budget. Je ne regrette pas de ne plus m'occuper de Talsorian qu'à mi-temps. Quand j'y repense, ce choix aura été salutaire pour nous tous (*l'équipe de Talsorian*,

*NdlR*) ; nous sommes tous devenus beaucoup plus raisonnables.

**CB : Et ton nouveau travail ?**

**MP :** Je me lève chaque matin en remerciant le Tout-Puissant d'être payé à jouer et à créer des jeux vidéo. Et mon contrat avec Microsoft me permet de m'occuper de Talsorian sans problème. Je peux continuer à éditer ce que je

veux, tout ce que je veux, sans aucune restriction.

**CB : Penses-tu que l'avenir du jeu de rôle passe par le jeu vidéo ?**

**MP :** Je pense que l'avenir du jeu de rôle se situe à plusieurs niveaux ; dire qu'un jour il se pratiquera uniquement en ligne, c'est comme si on avait dit, il y a 40 ans : « Maintenant qu'on a la TV, personne n'écouterait plus la radio. » Les gens utiliseront le papier et les pixels. Chacun a son rôle à jouer. Et moi, je veux être présent sur les deux fronts !

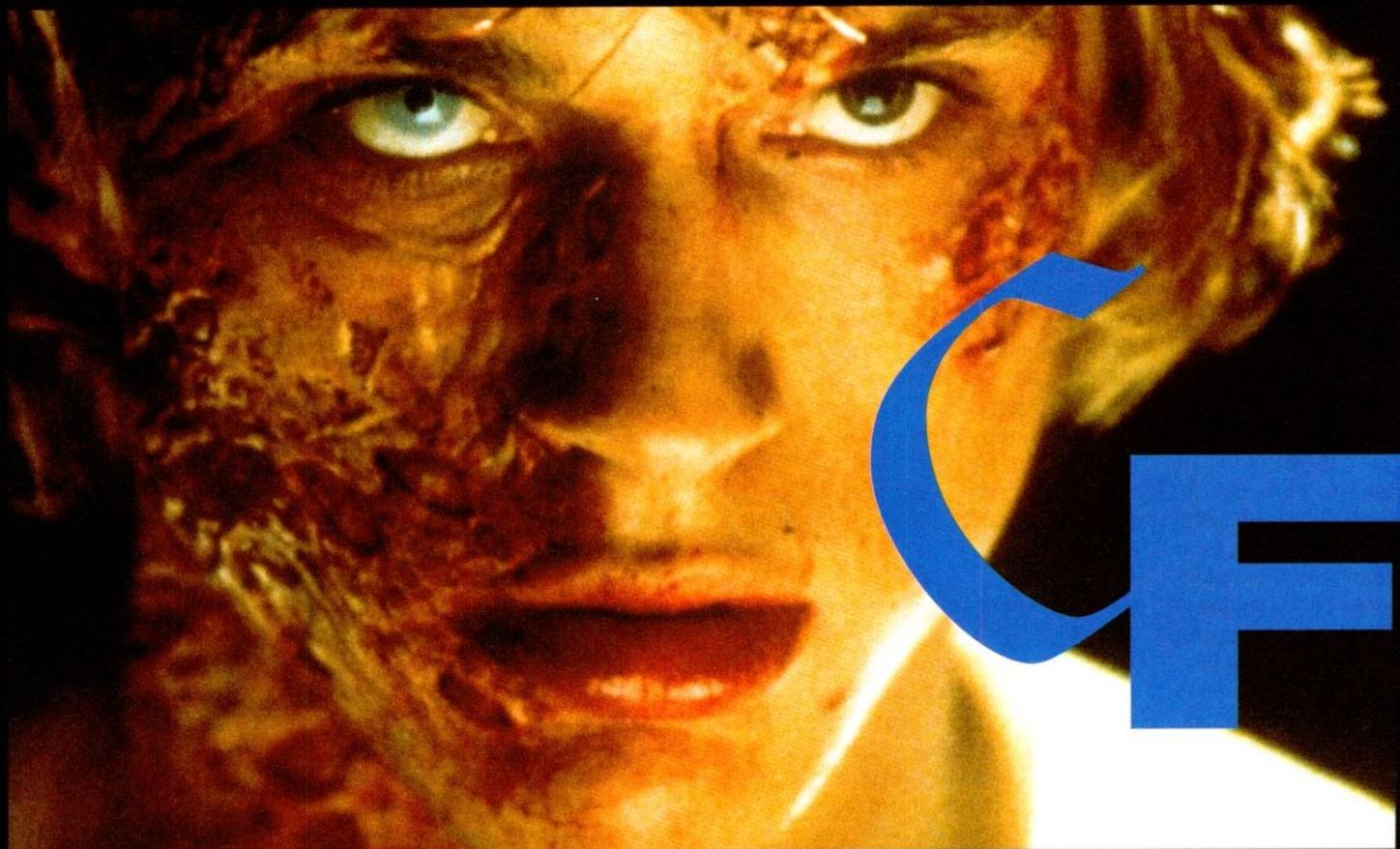
Propos recueillis et traduits par  
**García Iñigo-Schneider**

(\*) Steve Jackson a annoncé une version GURPS de *Château Falkenstein*.

*Aldésus, Alice, Axis, Belphégor, Le Chien de minuit, Every Day, Je suis venu te dire que je suis mort, Jojo la frite, Les Morsures de l'aube, Le Pacte des loups, Le Petit Poucet, Promenons nous dans les bois, Série B, Snark, Trouilles :*

# Le renouveau imaginaire DU CINÉMA FRANÇAIS

SF, fantastique, heroic-fantasy, étrange, horreur, gore, conte... Les projets, tournages et sorties du genre n'ont jamais été si nombreux dans l'hexagone. Un siècle que Méliès attendait de prendre une telle revanche sur Lumière. Les ailes de l'imaginaire français recommencent à bruiser dans les salles obscures !



Les lointaines années 90 ont été profondément marquées par Caro, Jeunet et Besson, sans qui le développement des effets spéciaux ici-bas n'aurait pas été possible. Aujourd'hui, la *french touch* s'exporte un peu partout et les avancées technologiques donnent enfin accès aux trucages numériques de pointe, sinon à tout un chacun, du moins à d'autres que Lucas et Spielberg. L'ère du *home made* cinéma est arrivée. Montjoie ! Une nouvelle génération de cinéastes arrive aussi sur le terrain. Des gars et des filles abreuvés de pop culture, écœurés par les *Astérix* et autres *Visiteurs*, lassés du si souvent décrié nombrilisme-prise-de-choux du cinéma d'auteur tricolore, et qui entendent bien faire leur trou avec des images et des histoires qu'ils aiment. Plus qu'un renouveau de l'imaginaire, c'est donc carrément un retour au film de genre en général qui se fait sentir un peu partout dans le monde, propulsé par les énormes succès du *Projet Blair Witch* et de *6<sup>e</sup> sens*. En France, c'est Kassovitz qui ouvrira le bal de la série noire et B avec ses *Rivières Pourpres*. Croisons les doigts pour que tout cela donne de belles choses, emplies de sensibilité, qui feront tourner le moulin à rêves sans céder à la facilité en cours de route. De la diversité. Un complément indispensable aux bloque-beusteurs franchouillards et au cinéma d'arédessai. Sachant qu'un film met en moyenne entre un et cinq ans pour se faire, beaucoup des projets qui suivent ne verront pas le jour des salles obscures avant quelque temps. *Casus* vous tiendra au courant au fur et à mesure de leur élaboration. En attendant, preview.

## Imaginaire crypté

Par le biais de ses nombreuses filiales de production, Canal + fait beaucoup pour cette « nouvelle vague » de l'imaginaire.

Au rayon des adaptations, on trouve *Je suis venu te dire que je suis mort*, d'après le roman éponyme d'Olivier Ka, dont le scénario est en cours d'écriture par Franck Magnier et Alexandre Charlot, deux des auteurs des *Guignols*. Une farce macabre-trash, où un mort-vivant règle ses comptes, pourchassé par des sortes de

Blues Brothers agents du paradis. De son côté, Antoine de Caunes file la métaphore vampirique dans le monde de la nuit parisienne en tournant *Les morsures de l'aube* d'après Tonino Benacquista, avec Guillaume Canet, Gérard Lanvin et Asia Argento. Sortie au premier trimestre 2001. Jean Paul Salomé, lui, fait dans le remake de série culte avec *Belphégor*, dont les prises de vues s'achèveront mi-juillet. Dans le Paris de l'an 2000, une momie aux pouvoirs maléfiques donne naissance au fantôme Belphégor qui, la nuit tombée, hante la pyramide du Louvre. Marceau, Serrault et Diefenthal (*Taxi*) sont au casting.

## Légende centenaire et mythologie de synthèse

Toujours financé par Canal +, on trouve le film-événement-de-la-rentree-2000 : *Le Pacte des loups*, de Christophe Gans (voir *Casus* 2). Un revival de mythologie campagnarde, la bête du Gévaudan, dans un film historique et romantique flamboyant mâtiné d'arts

## Une nouvelle génération de cinéastes arrive aussi sur le terrain. Des gars et des filles abreuvés de pop culture, écœurés par les Astérix et autres Visiteurs

martiaux. Visuellement, ça promet. Beaucoup plus tard (février 2002), sortira *Axis*, le premier film européen entièrement en synthèse 3D : le Peuple du Milieu habite sur une plante titanesque, l'Axe. Il est en train de dépérir, réduit en esclavage par les dieux qui réclament toujours plus de Sève, leur unique ressource. Gaïna, héroïne ado et antithèse de Lara Croft, est appelée par des visions à une quête initiatique au travers de ce monde imaginaire très complet. Un jeu vidéo est en développement.

## Canal+ et Fidélité Productions

François Ozon (*Sitcom*) songerait à faire une série à la *Twin Peaks*. La société qui le produit depuis ses débuts, Fidélité Production, a sorti en juin *Promenons-nous dans les bois*, dans lequel cinq comédiens débarquent dans un châ-

teau paumé pour y rejouer le Petit Chaperon Rouge et se font massacrer par un grand méchant loup bien réel. Elle travaille avec Canal + sur *Série B*, cinq films de genre à petit budget, prévus en salles courant 2001. Entre autres : un « cybermanga style *Fantômes Chinois*, mâtiné de Russ Meyer et *Evil Dead* dans l'esprit série B trash de *Xéna la guerrière* »... La belle Bloody Mallory est à la tête d'un commando d'élite chargé de régler tout phénomène paranormal surgissant dans la France profonde. Et aussi, deux films fantastiques : des prisonniers qui essayent de s'évader en recourant à la magie noire, et une histoire d'enfants anormaux possédés.

## Sans décodeur

Canal + n'est heureusement pas seule à miser sur l'imaginaire - un monopole, même novateur, est toujours regrettable. D'autres y viennent également. Les voici, par ordre d'arrivée supputée :

*Jojo la frite* de Nicolas Cuche pour décembre 2000. Deux zonards, un petit nerveux et un gros mou,

errent dans une friche industrielle de mégapole indéterminée. L'un des deux fait une bonne action et devient un saint auréolé, récupérant les pouvoirs qui vont avec. Moults effets spéciaux miraculeux pour cette comédie, un peu dans le genre des premiers burlesques US, et pas du tout dans celui des *Anges Gardiens*.

*Le Petit Poucet*, voir l'article p 28. *Every Day* de Claire Denis (*Beau Travail*). Une mise en pratique du « Je t'aime tellement que je pourrais te manger toute crue » sur fond de recherches scientifiques et de drogues aphrodisiaques tropicales, avec Vincent Gallo et Béatrice Dalle. Sortie début 2001. *Snark*, d'après la nouvelle de Lewis Carroll ; le grand retour de Marc Caro. Tournage en 2001 a priori.

Son compère Jean Pierre Jeunet filme actuellement *Alice*, l'histoire d'une jeune fille dont les rêves étranges envahissent peu à peu

la vie. Le scénariste, Guillaume Laurent, a également travaillé sur l'adaptation de *Trouilles* de Marc Behm, pour Thomas Vincent (en préparation) : un homme est poursuivi depuis sa naissance par une femme mystérieuse toujours en noir. La Mort ?

*Le chien de minuit*, d'après Serge Brussolo, un Mad Max en rollers sur les toits d'une mégapole ultraviolente (voir la brève dans *Casus* n°2).

*Aldeus*. La bande-annonce a déjà coûté quelques millions et sera prête dans 6 mois. Elle servira à convaincre les producteurs. De nombreux contacts ont été pris dans le monde du JdR pour ce long-métrage médiéval-fantastique sur fond de manipulation politique, d'enquête et de métaphysique. « *Le Nom de la rose* croisé avec *Matrix*, en fantasy », et la volonté « d'être au médiéval-fantastique ce que a été pour la SF ». Rien que ça. Un très gros pari, tenu à bout de bras par des indépendants super motivés, qui profite pleinement de la démocratisation des techniques.

Qu'on ne s'y trompe pas. Les films français à très gros budget se montent avec des capitaux européens, voire même... américains - oooh ! - avec tous les arrangements que cela implique. Les références abondent (post-modernisme, quand tu nous tiens) et beaucoup sont tournés en anglais pour leur assurer une distribution internationale confortable, dans un grand melting-pot d'économie et d'idées. Ce n'est pas systématique mais c'est une tendance. À l'inverse, il est bon de remarquer la proportion plus importante de trouvailles novatrices et non-recyclantes dans le court-métrage. On s'y penche dès le prochain *Casus*.

Mael le Mée

Images :

En haut : *Aldéus*, photo Wild Productions

Dessous : *Promenons nous dans les bois*, photo Thibaud Grabber

# LE CONTEUR ECLECTIQUE

**Expressionnisme, onirisme, trucages à l'ancienne et techniques de pointe du numérique, tournage intégral en studio avec des pros élevés à la même école que Carø et Jeunet, Olivier Dahan adapte *Le Petit Poucet* au grand écran. Loisel est de la partie en pré-production. Casus les a écoutés parler de ce film pour enfants... et adultes, comme tout conte qui se respecte.**

Les dessins de Loisel en poche, Olivier Dahan sème des cailloux sur le plus grand plateau de France. Le tournage de son *Petit Poucet* a démarré début juin et devrait s'achever en septembre, au terme d'un programme de travail extrêmement chargé. Ce trentenaire touche-à-tout habitué de la pub et du clip, qui peint en dehors des tournages, a fait une école d'art et s'est mis au court-métrage à 16 ans. Dernier en date : un épisode gore de la série *Chambre 13*, produite par Gaumont TV. Et dernier long-métrage : *Déjà Mort*, en 1998, où une bande de post-ados sans repères affectifs car délaissés par leurs parents s'essayent à la pornographie sur la Riviera. On est loin du conte de fées... et pourtant. *Le Petit Poucet* n'est-il pas avant tout l'histoire d'un enfant abandonné par ses parents ? Une thématique chère au gars Dahan, qui partage avec Loisel une inclination certaine pour le monde de l'enfance. Il a adoré son *Peter Pan*, et s'est naturellement tourné vers lui il y a un an pour l'affiche préliminaire et plusieurs planches de storyboard. Le film est produit par des indépendants, Chauve Souris, mais des poids lourds sont évidemment de la partie compte tenu de l'ampleur du projet : Canal+ et son studio, ainsi que France 3. Élodie Bouchez (la femme de l'Ogre), Romane Bohringer (la mère du Petit Poucet), Catherine Deneuve (la reine) et Samy Nacéri (le soldat à la jambe de fer) se partagent la tête d'affiche. La sortie prévue à Pâques. Après, Olivier Dahan prévoit un film intimiste en décors naturels. Éclectique, donc.

## Régis Loisel

**Casus Belli :** Quel a été votre travail sur *Le Petit Poucet* ?

**Régis Loisel :** Olivier Dahan m'a demandé de créer les personnages. Une recherche de costumes, d'impressions et d'ambiances. Il a ensuite fallu faire la pré-affiche pour le dossier de production, et storyboarder deux scènes. La première, dans la forêt où le Petit Poucet et

ses frangins sont poursuivis par une meute de loups. Dahan avait besoin de visualiser le chassé-croisé avec les loups. Il m'a demandé de faire comme je le sentais. La difficulté était qu'enfants et loups ne devaient jamais se trouver dans le même plan pour des raisons techniques. L'autre scène, au moment où l'ogre rentre après que sa femme ait récupéré les enfants et dit « ça sent la chair fraîche ». C'était un travail assez amusant à faire. Le storyboard est un truc qu'on maîtrise bien avec l'habitude de la BD. J'avais déjà fait des choses sur *Mulan*, trouver des situations et un peu de storyboard. Ça leur a plu, mais ça n'a pas été utilisé ! En général tout ce que je fais pour le cinéma ne se voit pas (rires). Les gens sont contents, mais voilà... Ce qu'il y a sur le papier ne correspond pas forcément aux contraintes techniques du plateau. Mais c'est un moyen très utile pour débayer le terrain.

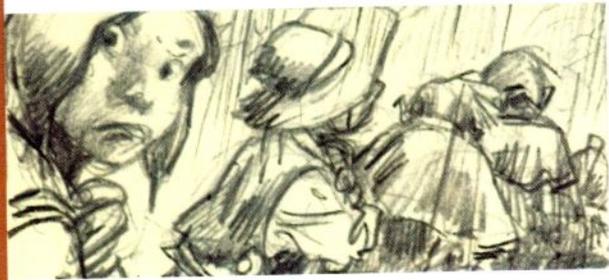
**l'ogre rentre après que sa femme ait récupéré les enfants et dit « ça sent la chair fraîche »**

**CB :** Comment voyez-vous l'adaptation du conte ?

**RL :** Je ne me pose pas de question. En général je reste avec mon imaginaire et j'interprète. Ce qui m'intéresse ce sont les personnages, l'impression qu'ils vont donner dans une situation, plutôt que la situation elle-même. C'est le regard de l'enfance que je cherche. Au départ, Olivier voulait prendre un acteur connu pour l'ogre ; je lui ai dit qu'il vaudrait mieux ne pas le montrer, le suggérer, simplement un œil qui brille, un masque... Un truc inquiétant qui laisse travailler l'imaginaire de chacun. Si je faisais *Le Petit Poucet*, je resterais plus dans des ambiances, des non-dits, des peurs enfantines... C'est personnel. Olivier suit son chemin, son scénario est très bien foutu et il a une vision propre de ce qu'il recherche.

**CB :** Qu'avez-vous fait après *Le Petit Poucet* ?

**RL :** *Gift*, un jeu vidéo chez Cryo, qui devrait sortir à la fin de l'année... Une sorte de parodie de tout ce que l'on trouve habituellement dans les jeux d'aventure. Style *Lara Croft*, mais sans gicler, avec un personnage à la Fourreux. Il devrait y avoir une série aussi.



Là, je suis sur l'adaptation de *Peter Pan* en long-métrage. J'aurai un œil sur le scénario, les personnages et le storyboard, mais je ne serai pas réalisateur. Il faut compter trois ans pour la sortie. Sinon, j'essaye désespérément de boucler le dernier tome de la BD...

## Olivier Dahan

### Adaptation

Dès le départ, l'idée était de respecter le conte. Le texte original fait 5 pages, j'ai donc développé tout le background. Ça se passe au XVII<sup>e</sup> siècle, en temps de guerre. C'est un film pour enfants qui parle de la guerre et de ses effets sur les gens. Il y a un personnage supplémentaire, qui s'appelle le Soldat à la Jambe de Fer et qui sera un peu emblématique. Une des filles de l'ogre est aussi plus développée ; le Petit Poucet la rencontre au début du film : elle ne veut pas devenir ogresse et a fait une fugue. La poursuite avec les loups a été également rajoutée. L'histoire est entièrement racontée par le Petit Poucet âgé. Il est devenu quelqu'un qui a baroudé, mais qui à la base était un petit garçon flippé, plutôt faible, et donc, à cette époque, assez handicapé. Rien n'est édulcoré. Ça finit bien, comme le conte, mais je ne veux pas faire dans le pastel.

### L'ogre

Lui et sa femme ont toujours été représentés comme des cas sociaux de la forêt, des monstres sales en peaux de bête. Dans l'option que j'ai prise, ce sont plutôt des seigneurs décadents. Le costume de l'ogre est moitié animal, moitié princier, plein de broderies. L'ogre, c'est l'inceste, la violence faite aux enfants, et je ne voulais pas que ce soit la caricature d'un homme des bois mais quelqu'un de civilisé et qui puisse être très violent. Réaliste, quoi. Un acteur de 2 m 10 le joue avec un masque. On voit ses yeux, et on entend sa voix qui sera retravaillée avec des sons d'animaux.

### Visuel

Le film est un mélange de réalisme et d'onirisme quasi-expressionniste. Les références sont *La Nuit du Chasseur*, *Kvaidan* de Mizoguchi (qui a énormément inspiré *Legend* et *Dracula*), *Autant en emporte le vent*, le *Pinocchio* de Comencini... J'ai envie de travailler avec des trucages en direct. Il y a des scènes avec des fonds peints mais aussi du numérique. On combine les deux. À l'ancienne et à la moderne. On tourne sur 5 plateaux dont un de 4000 m<sup>2</sup>. Deux cents camions ont amené 4000 tonnes de terre pour reconstituer la forêt. Tout est construit, les arbres, la ferme... Il y a un gros travail sur la progression chromatique. Par exemple, le rouge étant la couleur de l'ogre, quand il commence à poursuivre les enfants, toute la forêt vire au rouge. On va peindre les troncs...

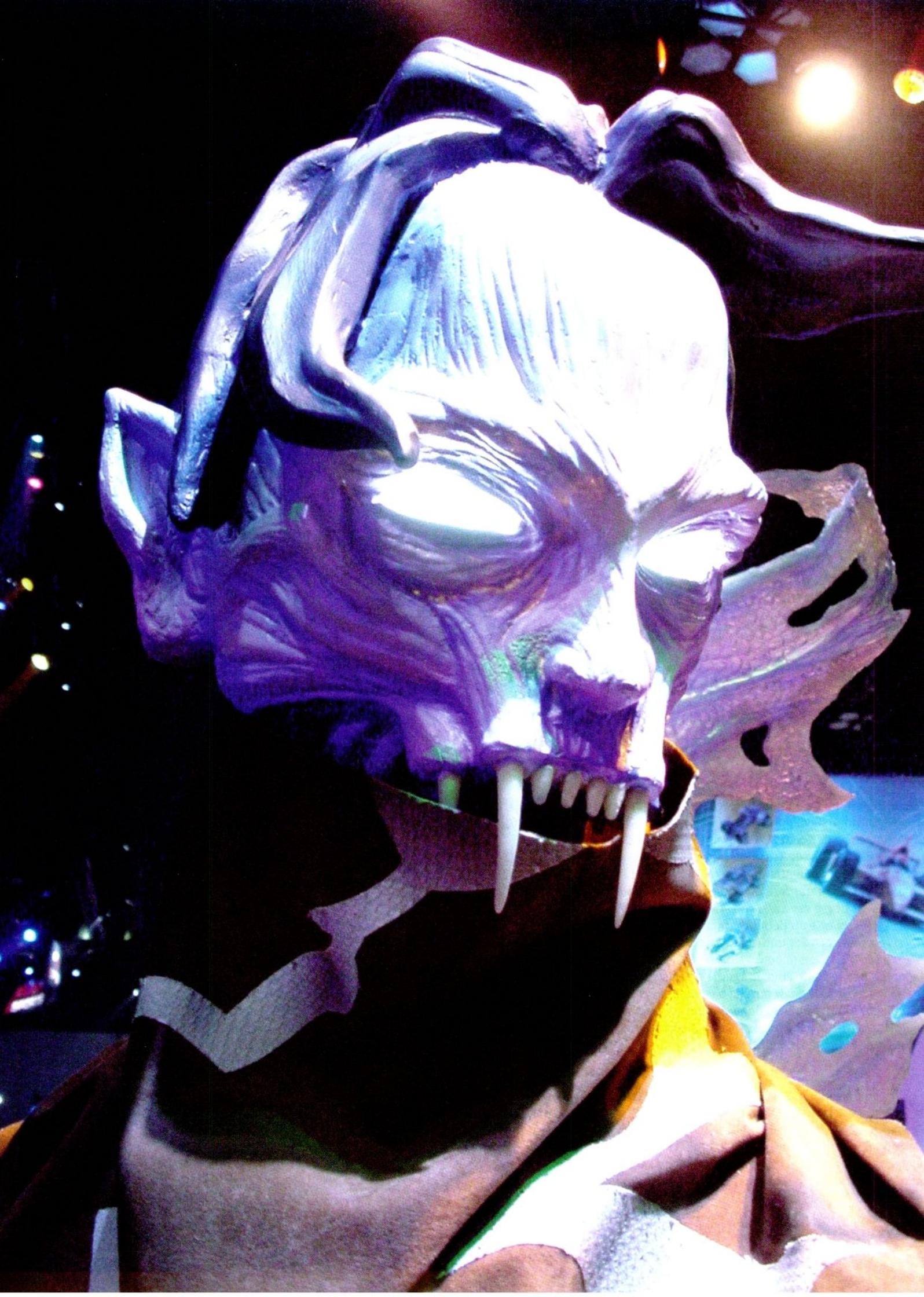
### Collaborateurs

Les principaux techniciens sont des peintures du clip et de la pub, seules voies en France pour pouvoir se frotter aux gros décors en studio et aux techniques lourdes. Alex Lamarque, le chef opérateur, est capable de faire des choses très belles tout en maîtrisant les effets spéciaux. Il a en gros le même parcours que Darius Kondji (*Delicatessen*, *La Cité des Enfants Perdus*, *Alien 4*). Pareil pour Michel Barthélémy (*Doberman*) aux décors, complétés par les matte painting de Jean Marie Vivès (vétérain français du décor virtuel, sur verre ou par ordinateur). Et la musique sera de Joe Hisaishi (*Princesse Mononoké*). Je trouve ça bien que des gens d'ailleurs apportent leur sensibilité à cette histoire très européenne.

*Propos recueillis par Mael le Mée*

L'histoire est entièrement racontée par le Petit Poucet âgé. Il est devenu quelqu'un qui a baroudé

Illustrations : en exclusivité, quelques extraits du storyboard de Régis Loisel



# ONLINE PARADISE

**L'E3 - Electronic Entertainment Expo - c'est le plus grand salon professionnel au monde qui traite exclusivement de jeux vidéo ! Pour sa sixième édition, qui se déroulait du 11 au 13 mai au Convention Center de Los Angeles, toutes les promesses ont été tenues.**



Imaginez plus de 450 exposants sur 200 000 mètres carrés et quelque 2 400 nouveaux titres de jeux pour la console et le PC à disposition. Le paradis, je vous dis... pour peu que la chose vous intéresse. Le seul inconvénient, c'est la foule : plus de 55 000 visiteurs cette année, et pour rentrer il faut montrer patte blanche (le salon est réservé aux professionnels), mais aussi être prêt à payer 1200 F pour les trois jours. Pourtant, ça en vaut la peine, comme vous allez le constater.

La première impression est la démesure, que cela soit la taille des stands ou... celle du bonnet des hôtes, tout est exagéré. Il faut bien dire que l'industrie du jeu vidéo se porte à merveille : avec plus de 6,1 milliards de dollars de chiffre d'affaires générés l'année dernière aux Etats-Unis, elle devance largement l'industrie du cinéma ! Donc, les stands sont grands et bruyants et les hôtes jolies et souriantes. Il y a deux immenses halls ; l'un est partagé entre les éditeurs tandis que le deuxième

**La première impression est la démesure, que cela soit la taille des stands ou... celle du bonnet des hôtes, tout est exagéré. Il faut bien dire que l'industrie du jeu vidéo se porte à merveille**

est le champ de bataille où s'affrontent les trois grands de la console : Sony, Sega et Nintendo. Mais nous, ce qui nous intéresse, ce sont les jeux en ligne, c'est en tout cas ce que notre rédac' chef m'a clairement fait comprendre. Il aurait peut-être changé d'avis en regardant les hôtesse de chez Namco.

## Il y a deux immenses halls ; l'un est partagé entre les éditeurs tandis que le deuxième est un champ de bataille où s'affrontent les trois grands de la console : Sony, Sega et Nintendo.

Chez Verant, heureux éditeur d'*Everquest*, la parole est à Gabriel Liberty, programmeur de son état, qui présente *Sovereign*, le prochain jeu à sortir chez Verant.

### Casus Belli : C'est quoi *Sovereign* ?

**Gabriel Liberty :** *Sovereign* est un MMRTS (pour massively multi-player real time strategy), qui allie des éléments stratégiques et diplomatiques. Si vous voulez, c'est un mélange de *Command & Conquer* et *Civilization*, mais en bien mieux ! Vous êtes à la tête d'un empire, vous contrôlez les armées, mais aussi toutes les structures civiles. À l'aide d'argent et de ressources, vous pouvez développer votre civilisation et étendre votre pouvoir, sans oublier de faire évoluer votre technologie. Le jeu permet d'avoir 512 joueurs sur la même planète et rien ne vous empêche d'en visiter une autre si votre technologie le permet.

### CB : Quel est le niveau d'interaction entre les joueurs ?

**GL :** Énorme ! Vous pouvez faire du commerce, signer des traités avec vos voisins. Des alliances sont naturellement possibles entre les joueurs. Mais ça va plus loin : vous pouvez partager vos ressources et vos armées, en totalité ou en partie... Et surtout, vous pouvez trahir à tout moment votre allié ! Il sera possible en effet d'envoyer des espions, des voleurs, des terroristes et même des assassins chez vos ennemis, ou chez vos alliés. Le serveur permettra de créer des « chat rooms » afin d'améliorer la communication entre les joueurs.

### CB : Comment se présente le moteur du jeu ?

**GL :** Le jeu est entièrement en 3D. Vous pouvez zoomer en avant et en arrière. Ainsi, vous pouvez partir de la vue d'un bâtiment pour finir avec la vue de la planète entière, en quelques secondes. Les terrains seront géants, afin d'éviter que les joueurs se marchent dessus après quelques heures de jeu.

### CB : Effectivement, sur la démo ça a l'air pas mal du tout. Et comment fonctionne la gestion du monde ?

**GL :** Toutes les unités ont des caractéristiques propres, mais aussi de l'expérience. C'est-à-dire que plus une unité participera à des combats, plus elle sera performante sur le terrain, à condition de survivre. (sourire) Ça s'applique aussi aux unités civiles : plus elles sont contentes, plus elles produisent. Mais gérer sa population n'est pas une mince affaire ; c'est un délicat équilibre entre leur santé, leur moral et les taxes qui leur incombent. Un vrai jeu de gestion, je vous dis !

### CB : Contrairement à *Everquest*, est-ce qu'on aura des serveurs en Europe ?

**GL :** Définitivement oui ! Les serveurs peuvent par ailleurs proposer des missions spéciales aux joueurs afin de gagner une nouvelle technologie. Et ils peuvent aussi avertir le joueur par beeper ou par mail en cas d'attaque.

### CB : Pour quand le jeu est-il prévu ?

**GL :** En Europe, où il sera distribué par Ubisoft, il est prévu pour la fin 2000. Mais il sortira quand il sera prêt. (sourire)

### CB : On parle beaucoup de l'adaptation de vos produits pour la Playstation 2 (\*), pouvez-vous nous en dire plus ?

**GL :** No comment ! (large sourire)

En tout cas, cette première démonstration de *Sovereign* promet plein de bonnes choses, et s'ils réussissent aussi bien que pour *Everquest* on n'aura pas à se

plaindre. Enfin un vrai jeu stratégique massivement multi-joueurs en ligne !

Il fut nettement plus difficile d'obtenir des informations sur le fameux *Star Wars online*. Chez Verant, suspect numéro un, pas de commentaires. Visage placide et sec : « no comment ». Même son de cloche chez Lucas Arts. Toutes les indications qui vont suivre ne sont donc que des rumeurs ramassées dans les couloirs sombres de l'E3, acquises au péril de ma vie et ma vertu (et si jamais on vous pose la question, vous ne savez pas du tout d'où cela vient !)

Le jeu prendrait place au moment de l'épisode IV. Le moteur semble avoir actuellement beaucoup de problèmes, et le frame-rate reste bien bas. Pas de quoi s'inquiéter cependant : la sortie n'est pas prévue avant la fin 2001. Le jeu serait entièrement en 3D et pourrait accueillir 1000 joueurs par serveur. Il utiliserait un système de zones, comme dans *Everquest*, et compterait au début 2 planètes de 50 zones environ. Les joueurs pourraient également interagir avec des personnages du film comme Han Solo ou la Princesse Leïa. Beaucoup de surprises en perspective donc, et une seule certitude : il vous faudra payer vos 10 dollars d'abonnement mensuel, quoi qu'il arrive.

Un peu découragé, je cours chercher de quoi amadouer mon rédacteur en chef. Et heureusement, je trouve pas mal d'infos sur *Ultima Online 2*. Pour commencer, *Ultima Online 2* n'est qu'un nom provisoire, qui pourrait changer d'ici la

**Il fut nettement plus difficile d'obtenir des informations sur le fameux *Star Wars online*. Chez Verant, suspect numéro un, pas de commentaires.**

sortie du jeu : le jeu ne sera pas une simple mise à jour, mais bel et bien un nouveau produit. Bien sûr, il aura pour background l'univers richissime d'*Ultima*, mais plus de cinq ans d'expérience dans le milieu du jeu en ligne ont donné aux développeurs d'Origin une flopée de nouvelles idées. Par exemple, deux nouvelles races

jouables, les Meer, plutôt baba cool, et les Juka, style bureaucrate mal léchés.

Naturellement, il y aura des tensions entre tout ce beau monde, plus idéologiques que raciales : à la suite d'un cataclysme, deux nouveaux continents sont apparus, et la surface de Britannia ne représente plus que le tiers de la surface totale du monde. Monstres, sorts, tout a changé et il y en a pour tous les goûts. Le jeu promet aussi au niveau des graphismes. Une vue à la troisième personne sera la base du moteur, même s'il semblerait qu'une vue à la première personne soit disponible. Le niveau de détail est impressionnant ; ce qui laisse songeur sur la puissance requise pour faire tourner tout ça.

L'accent a été mis sur le système de combat, qu'on annonce révolutionnaire (les premières rumeurs sur le Net iraient d'ailleurs en ce sens). Être PK (tueur de personnage joueur) sera beaucoup plus difficile ; il existera en effet des zones pacifiées, environ un tiers de la surface totale du jeu, où toute attaque sera impossible. Et si vous commettez l'irréparable, vous retrouverez automatiquement une très mauvaise réputation.

Les développeurs promettent de sortir du créneau couloir-monstre trésor. Philosophie déjà expérimentée dans la première version d'*Ultima*, où l'on pouvait passer sa journée à pêcher au bord d'une rivière. Mais quoi qu'il arrive, il faudra attendre le printemps 2001 pour juger sur pièces le nouveau jeu massivement multi-joueurs d'Origin.

Trois pages ne suffisent pas pour vous faire partager trois jours de rumeurs, de ragots et de previews. Une chose est certaine, le monde du jeu vidéo en ligne est en excellente santé et ses sociétés disposent de moyens faramineux (faîtes le calcul pour *Ultima*, avec en moyenne 163 000 abonnés, à 10 dollars par mois durant 5 ans...). Espérons qu'elles sauront tirer les leçons de leur succès et de leurs erreurs, afin que l'avenir soit pour nous, joueurs, un long chemin parsemé d'agréables découvertes. En tout cas, on peut toujours rêver.

García Iñigo-Schneider

(\*) Verant a été récemment rachetée par Sony.

Main table listing various board games with columns for title, price, and publisher. Includes categories like 'JEUX DE RÔLES', 'JEUX DE SOCIÉTÉ', and 'JEUX DE BUREAU'. Publishers listed include DC Universe, Fantasy Flight, and others.



# THEATRE



# Des Ténèbres

C'est une peinture nerveuse, faite de ciels noirs et épais chargés de foyers de flammes. Ce sont des architectures improbables, des ruines jetées à bas avec force. C'est un monde habité par la puissance du tragique.

Les influences maniéristes et les références architecturales de Monsu Desiderio ne suffisent pas à expliquer la force de son monde imaginaire. Sa peinture va chercher sa source vitale auprès du théâtre. Transposant les règles de la scénographie à l'intérieur du tableau, y apposant un éclairage dramatique (notez comment la statue équestre de l'image de gauche ressort du reste du tableau, ou comment les lumières rasantes soulignent le relief de l'architecture), il crée un univers régi par ses propres lois. Un monde surnaturel, où la magie et les créatures fantastiques existent.

Qui est Monsu Desiderio ? Sous ce pseudonyme se cachent deux peintres lorrains, Didier Barra et François Nomé, nés à Metz vers 1590. (Monsu est une déformation italienne du mot Monsieur). Les deux seuls ouvrages disponibles en français sont *Monsu Desiderio ou le théâtre de la fin du monde* de Pierre Seghers et *Métaphysique des ruines, la peinture de Monsu Desiderio* de Michel Onfray.

André Dehó

De droite à gauche : Explosion dans une église, détail Fitzwilliam Museum, Cambridge. Scène de la vie de Saint Janvier, Collection privée, Bâle. Daniel dans la fosse aux lions, Metz, Musée d'Art.

# ***LES MAÎTRES***

Illustration: Mick Jayet

# **INVISIBLES**

## **La vérité existe.**

Elle est là, dehors, à portée de ceux qui savent. Mais ceux qui savent ne VEULENT PAS qu'elle soit sue ! Et ils sont prêts à tout pour la tenir secrète. Quitte à en fabriquer une autre de toutes pièces, plus cohérente, plus belle, plus attrayante, plus crédible... Plus vendeuse, quoi ! La vérité est un produit commercial. Les gogos se l'arrachent à prix d'or.

Pour la masse, c'est clair, il existe autre chose, ailleurs, plus tard ; comme l'espoir d'un monde meilleur, d'une existence plus douce, plus juste, plus fraternelle, plus agréable, plus facile. La nécessaire illusion d'un au-delà qui chante. La vie a FORCEMENT une signification cachée. L'homme ne peut pas être le jouet d'un destin aveugle et cruel. Si ?

Mais pour quelques élus qui ont soulevé par hasard un coin du voile, la vérité, ce sont ces anonymes qui disparaissent sans laisser de traces, ces preuves qui s'égarèrent mystérieusement dans le dédale des archives gouvernementales, ces lueurs inexplicables dans le ciel, ces soucoupes qu'on enlève au petit matin, avant le passage des éboueurs...

Ce reflet glacé dans les lunettes des hommes en noir.

La vérité est un virus. Elle contamine tous ceux qu'elle touche et les transforme à son image. Et fait mourir ceux qui refusent de l'accepter.

Prenez garde à ne pas l'attraper !

# ROSWELL

Projet déclassifié de l'armée américaine. C'est vrai que ce ballon pourrait passer pour n'importe quoi après une bonne caisse de Budweiser.

Non, il ne s'agit pas d'une photo de tournage film sur les Ovnis dans les années 60 mais d'une photo tirée d'un récent rapport publié par la CIA. D'après eux, ça montre tout simplement le revêtement thermique de la sonde Voyager. N'aurait pas droit à un petit mensonge de cette affaire ?



Cette photo nous montre qu'il convient de rester prudent avec le matériel photographique, même avec les négatifs en main. Une bonne mise en scène fait des miracles.

## AVERTISSEMENT.

Ce petit dossier a été réalisé à l'aide de différents rapports de l'US Air Force et la CIA, destinés au public ou déclassifiés depuis. Il est évident qu'il pourrait bien s'agir d'un gros coup de bluff, mais pour le moment, aucun d'eux n'a été démonté de façon convaincante par les partisans de la cause ufologique. On ne vous remboursera pas ce numéro de Casus si le prochain président des Etats-Unis est petit, avec une grosse tête et des yeux en amandes. Après un acteur de série B, pourquoi pas un extraterrestre ?



Photo tirée du célèbre film de Ray Santilli, montrant la dissection d'un alien récupéré sur le site du crash de Roswell.

# entre propagande et manipulation

**Que penser de la terrible conspiration entourant le crash d'un objet non identifié au nouveau Mexique en juillet 1947 ? Y aurait-il un rapport entre les petits gris et l'ours rouge ? Bref, la conspiration est-elle galactique, militaire, politique ou tout simplement commerciale ? Parmi les mythes tenaces, Roswell est celui qui a connu un des plus beaux développements ces dix dernières années. Pas la peine de se tourner vers Proxima du Centaure pour en comprendre l'origine. L'armée de l'air américaine a déjà bien des choses à nous dire à ce sujet.**

## Juillet 1947 : Crash d'un objet non identifié

L'armée se serait mystérieusement emparé des débris du crash, dans le désert du Nouveau Mexique, à Roswell. La nouvelle de la capture d'une soucoupe volante et d'un extraterrestre par l'US Air Force est alors diffusée dans la presse locale. Ce sera une année faste pour les aliens, puisqu'on assiste au début d'une épidémie d'apparition d'Ovnis dans le ciel américain. Pas moins de seize entre le 17 mai et le 12 juillet. La mode est lancée, elle ne faiblira plus.

## Une propagande maladroite prend le relais

Septembre 1951 : Pour traiter le problème des Ovnis, l'armée américaine met en place le « Projet Blue Book », qui restera pendant 17 ans le programme officiel de l'armée sur tout ce qui vole sans être identifiable par Oncle Sam. Du moins en façade. En réalité, il s'agit d'un vaste programme de propagande monté par la CIA, pour calmer les inquiétudes des Américains face à l'épidémie d'objets volants non identifiés. Pour des raisons idéologiques, le moral de la nation nécessitait un minimum de confiance dans la glorieuse armée défendant bravement son pays contre le péril soviétique. Les rumeurs d'Ovnis font donc désordre, et le projet Blue Book a la tâche délicate d'expliquer rationnellement chaque apparition suspecte : inversions de températures, aurores boréales, excuses atmosphériques en tous genres, etc. Cette officine de l'armée de l'air cache donc en son sein un petit panel de scientifiques et d'universitaires liés à la CIA. La guerre froide bat son plein et le mélange des genres suscite le plus grand scepticisme de la part des défenseurs de la cause extraterrestre. Les gros mensonges de l'US Air Force finiront, des années plus tard, par jeter plus d'huile sur le feu qu'autre chose.

## Les gros secrets de l'armée américaine

Pourquoi l'armée de l'air vient-elle jouer un rôle dans cette affaire me direz-vous ? C'est que les petits cachottiers ont aussi des gros secrets dans l'aéronautique, et que dans ce domaine, moins le public en sait et mieux les généraux se portent. Question d'habitude... Tout à côté de Roswell donc, il y a une base militaire où l'armée teste sans relâche ses nouveaux avions et ses nouvelles armes. Tout ce que l'Amérique compte de « SECRET DEFENSE » semble transiter à un moment ou un autre par cette zone, la célèbre Area 51. Les nombreux essais top-secrets de prototypes d'avions seraient à l'origine de plus de la moitié des apparitions d'ovnis. Du moins, selon un document de l'US Air Force - rendu public récemment - faisant le point sur la période du Projet Blue Book. Il est vrai que les photos de certains des prototypes peuvent entretenir le doute. La moitié seulement, disions-nous. Et le reste ? Mystère... Ce qui est sûr c'est qu'on s'approche du cœur de la véritable conspiration gouvernementale.

## Better dead than red !

Mais revenons à Roswell plus précisément... En cette période de début de guerre froide, les Américains cherchent à connaître l'étendue du programme atomique soviétique. Puisque les frontières sont fermées, le Dr Maurice Edwing de l'université de Columbia, propose à l'armée une solution dès 1945 : un réseau de ballons atmosphériques capables de capter les fréquences acoustiques basses. L'objectif est de détecter de potentiels essais réalisés par les Russes. Nom de code ? Projet Mogul. L'un de ces ballons se serait crashé en juillet 47 à Roswell. L'armée voulait évidemment à tout prix garder secret cet accident pour des questions de « sûreté nationale ». Les témoignages relatifs aux débris

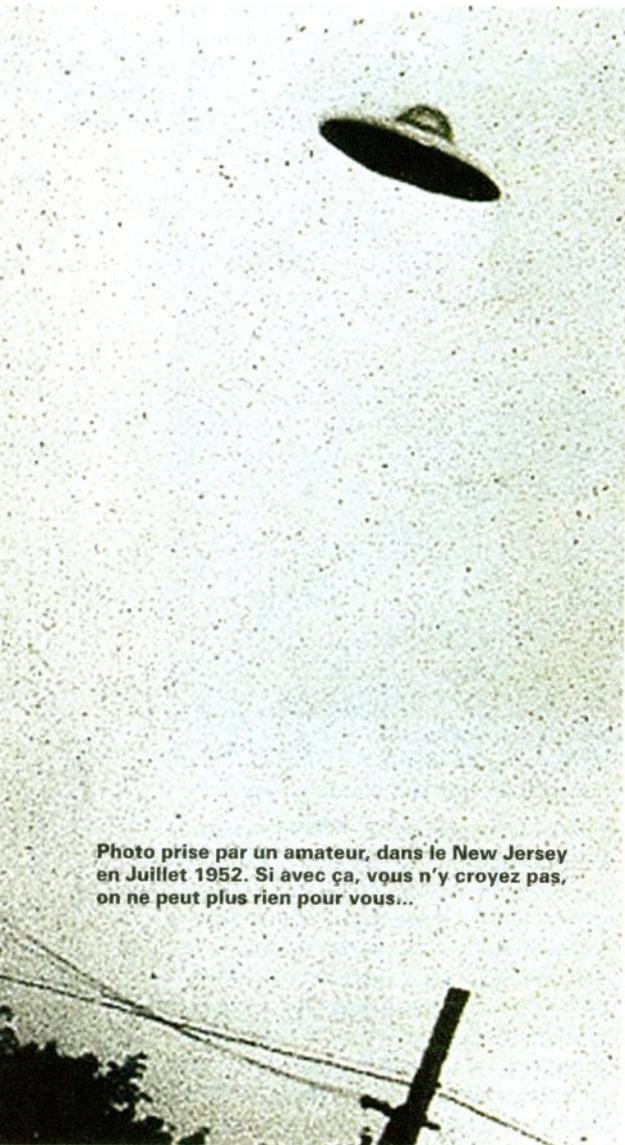
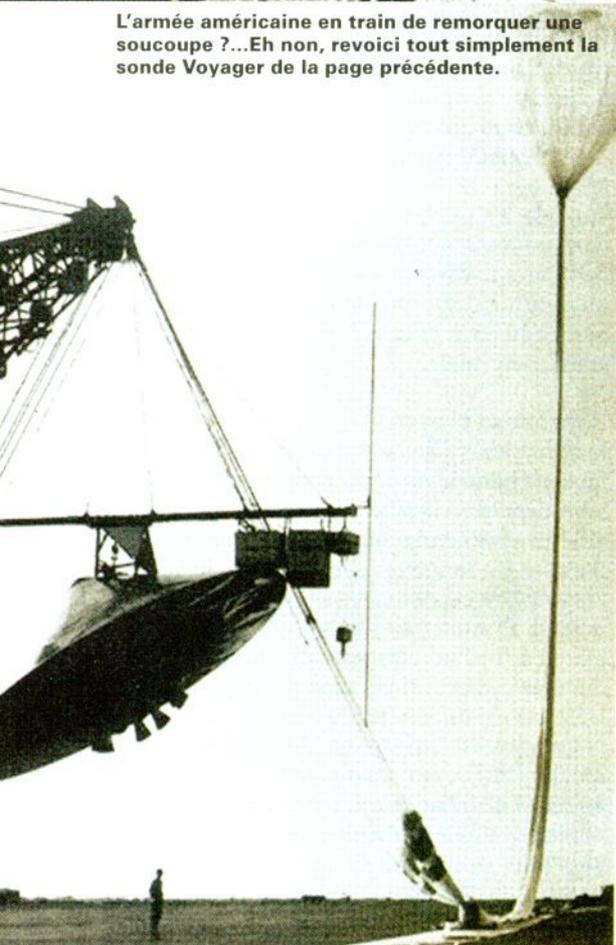


Photo prise par un amateur, dans le New Jersey en Juillet 1952. Si avec ça, vous n'y croyez pas, on ne peut plus rien pour vous...



L'armée américaine en train de remorquer une soucoupe ?...Eh non, revoici tout simplement la sonde Voyager de la page précédente.

observés sur la zone du crash laissent hélas penser que cette affaire aura surtout été un beau cafouillage des militaires et pas à E.T. qui aurait loupé un virage.

#### Marketing planétaire

Finalement, c'est surtout dans les années 90 que la mayonnaise a vraiment pris. Le terrain avait été préparé depuis des décennies grâce à un empilement de témoignages de plus en plus extravagants (i.e. : enlèvements par les aliens, prétendues négociations entre les Américains et les petits gris, etc.). C'est à peine moins grossier que les vieux films de SF où les envahisseurs semblaient chanter l'Internationale.

L'un des plus beaux coups de marketing récent ? Ray Santilli fait découvrir au monde le 5 mai 1995 un film que Jacques Pradel qualifiera de « troublant » : la dissection d'un petit gris par les Américains. Un film disponible chez TFI vidéo, évidemment. On n'arrête pas le business... Ce troublant document se révélera être un faux, grossier et mal documenté. Par exemple, les témoignages relatifs aux aliens des années 50 parlent d'un être de petite taille à quatre doigts. Pas d'un grand truc maigre à six doigts. Ou alors, plusieurs races sont en contact avec l'Oncle Sam... Des tas d'autres incohérences ont mis la puce à l'oreille de la presse qui a quand même profité de l'occasion, à son corps défendant, pour booster ses ventes. Des tas d'autres faux plus ou moins réussis circulent dans les milieux ufologistes.

Un glissement sémantique apparu dans les années 90 semble anecdotique, mais il transcrit bien la volonté de faire dire tout et n'importe quoi à des événements qui n'ont rien demandé : l'acronyme Ovni n'a été associé dans l'imaginaire populaire aux soucoupes volantes que très récemment. Dans les années 50, il désignait tout ce qui n'était pas immédiatement identifiable par l'armée américaine (avion commercial hors de sa route, avion-espion russe, etc.).

#### De la naphthaline pour Chewbacca

La télévision, le cinéma, la littérature, le jeu de rôle ou le jeu vidéo se sont enfin emparés de ce thème. Désormais l'alien de Roswell semble être le symbole planétaire de la vie extraterrestre. Au placard les Wookies et autres Vulcains, archétypes dépassés et pas encore assez kitsch pour faire un revival. Pourtant, malgré toutes les preuves qui s'accumulent, le mythe à la peau dure. Pour avoir trop menti par le passé, l'US Air Force a perdu de sa crédibilité. Les rapports les plus sérieux ont beau se succéder depuis 1995, rien n'y fait. D'autant qu'il reste des apparitions d'Ovnis qui n'ont pas encore été expliquées par des tests de prototypes aéronautiques. Bref, le premier alien à se montrer dans le coin aura intérêt à soigner son look s'il veut réussir sa carrière médiatique ...

Guillaume de Casaban

**Quelques références utiles :**  
**CIA's Role in the Study of UFOs, 1947-90. Gerald K. Haines**

[www.parascope.com/articles/0897/ufodocument.htm](http://www.parascope.com/articles/0897/ufodocument.htm)

**The CIA and the U2 Program, CIA**

[www.cia.gov/csi/books/U2/index.htm](http://www.cia.gov/csi/books/U2/index.htm)

**The International Roswell Initiative, Kal Korff**

[www.roswell.org](http://www.roswell.org)

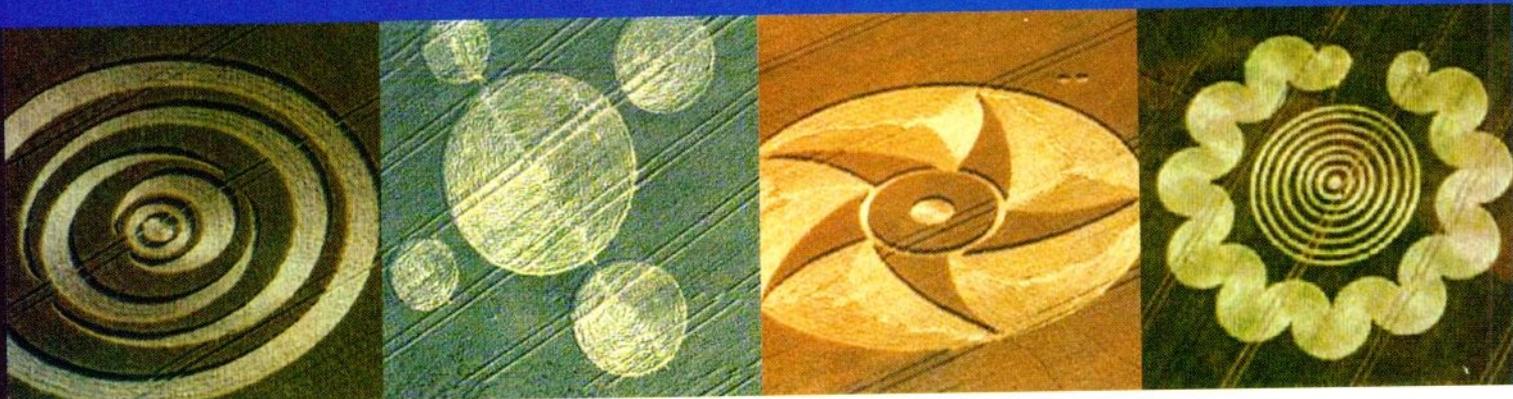
**Des cadavres d'aliens géants transportés par grue ! Tout ça sous couvert de l'armée américaine ! Bien que la photo soit de piètre qualité, on distingue nettement une tête, ovoïde caractéristique du « Roswell »...**



**...hmm. Tout compte fait ces Roswells géants pourraient bien n'être, comme l'affirme le plus récent rapport officiel américain sur le sujet, des mannequins utilisés pour les crash-tests de l'armée de l'air.**

# Les conspirations

## Une mythologie contemporaine



**Un groupe d'hommes aux agissements secrets cherchent, par des moyens dissimulés et souvent répréhensibles à asseoir leur domination sur une population entière ou à changer la forme de pouvoir dominante.**

Ainsi pourrait-on définir une conspiration. À bien y regarder, la conspiration paraît aussi vieille que l'exercice du pouvoir dans les sociétés humaines et relèverait plutôt de la science politique et de l'histoire que d'une analyse ludique ou culturelle.

Pourtant, nos années fin de siècle se sont révélées particulièrement friandes - et ceci, quels que soient les médias - en théories du complot, en conspirations plus ou moins fictionnelles, en délires paranoïaques individuels concernant les petits gris, le pouvoir occulte des agents secrets, les vraies raisons de la mort de JFK, etc. Ce qui semble particulièrement marquant, c'est que cet intérêt se retrouve aussi bien chez la presse d'investigation que dans le roman, la BD, la TV, le jeu vidéo et le JdR.

Ce qui plaît, c'est l'histoire de la conspiration, son déroulement, ses acteurs (souvent plus connus et appréciés du public que les sauveurs du monde, cf. les *Men In Black*). La conspiration fait un redoutable « méchant » : tentaculaire, avec des buts particulièrement mauvais, et révélant les hommes dans leur facette la plus sombre ; à moins que, par un renversement classique, elle serve la cause du Bien avec les armes du Mal.

Au-delà de ces aspects narratifs, la thématique des conspirations entre aussi en résonance profonde avec la description historique ou fictionnelle de certains des moments forts de l'histoire du XXe siècle. Les gouvernements

bureaucratiques utilisent des méthodes de conspirateurs, en particulier via leurs agents secrets. La deuxième guerre mondiale, la Shoah, la guerre froide, les assassinats politiques (JFK, MLK), la Mafia, Les affaires de corruption, la CIA, le FBI, l'ex-KGB et autres services secrets, certaines multinationales... Autant de moments et d'acteurs historiques véhiculant des aspects de la conspiration ; et qui savent également raccrocher le train des vieilles lubies

comme source de la plupart d'entre elles. Cette thématique constitue en quelque sorte la seule arme du spectateur manipulé ; une arme fictive, un conte, un mythe, pour se représenter sa réalité (et peut-être mieux l'accepter). On peut penser que la série *X-files* et ses succédanés ont connu un succès planétaire, non seulement parce qu'elles rassemblent dans un pot-pourri post-moderne de nombreux thèmes propres à l'occulte, mais surtout parce qu'elles

## la conspiration est une thématique profonde du XXe siècle.

conspirationnistes comme les Templiers ou la Synarchie. Il est alors pratique, pour une fiction, de s'appuyer sur cette thématique pour entrer en résonance avec un spectateur fortement sensibilisé. Ce phénomène d'interaction entre réalité, vécu et création culturelle est assez classique. L'histoire des idées et des mentalités pourrait nous servir. Mais ce qui paraît dépasser le simple « thème à la mode », c'est la dimension mythologique de la conspiration. Devant l'opacité et la complexité apparente des affaires de ce monde, la sur-médiatisation, l'ampleur de certains des mouvements des acteurs de l'histoire (dont les peuples et leurs composantes sociologiques), la conspiration apparaît comme le décryptage lumineux et paranoïaque d'un univers voilé (en cela, cette thématique est très souvent utilisée par l'extrême-droite). Facile, exaltée, mystérieuse, souvent liée à la thématique du bouc émissaire, la conspiration devient la clef initiatique d'une compréhension simplifiée du monde que, paradoxalement, les médias et la science brouillent continuellement.

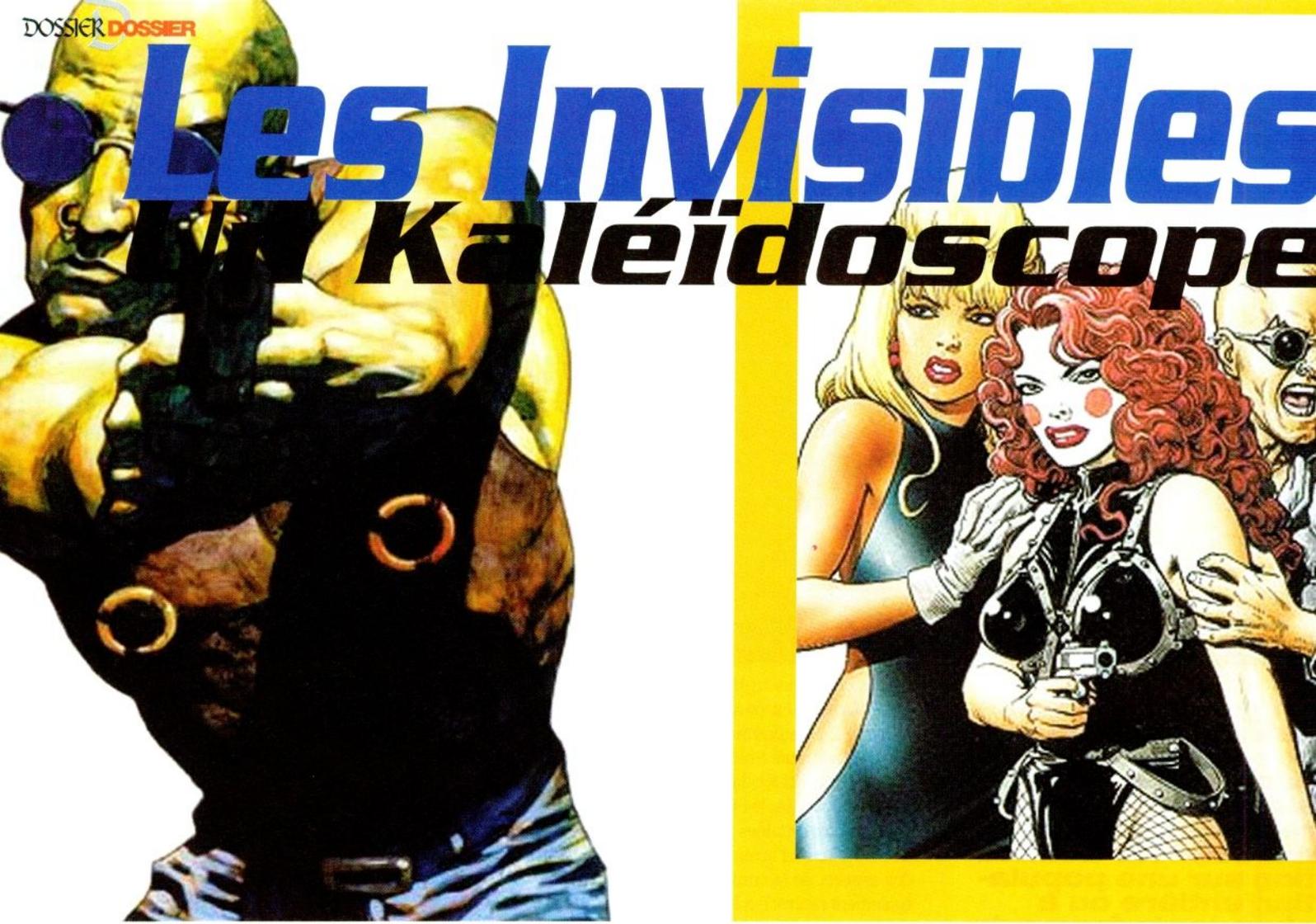
Plus encore, je crois que la conspiration est une thématique profonde du XXe siècle. Par sa propagation, elle symbolise la perte de puissance de l'État. Une typologie des grandes conspirations fictionnelles de la fin du siècle désignerait l'État, ou l'un de ses secteurs,

offrent pour la première fois la vision précise d'un complot mondial mené par des fonctionnaires sous couvert d'un État forcément désarmé. Tous les éléments du mythe sont présents : multitude des adorateurs (fans des séries), explication symbolique des grands acteurs du monde (contenu de *X-files*, de *Nephilim*), cycle permanent du mythe et de ses branches (seconde vie avec recherche de preuves sur des milliers de sites du web), rituels d'initiation au mythe (regardez comment on vous raconte une conspiration fictive)...

Enfin, la conspiration fictionnelle se développe très souvent au niveau de la planète entière. Dans un monde de plus en plus conditionné à la thématique de la globalisation-mondialisation, cette dimension s'appuie encore une fois sur les acquis culturels du citoyen de ce tournant du siècle.

Remise en cause d'un État secrètement totalitaire et bureaucratique, dimension fictionnelle sombre et mondiale devenue nécessaire à l'acceptation de son fonctionnement, satanisation de certains de ses membres, transmission initiatique : en tout cela, la thématique de la conspiration constitue peut-être l'une des seules vraies mythologies du XXe siècle.

Frédéric Weil



# Les Invisibles

## Kaléïdoscope

**Bon, maintenant que vous êtes dans le bain, il est temps de vous parler franchement. Depuis bien longtemps, on vous cache beaucoup de choses et ceux qui sont derrière tout ça ne sont ni des Types en Noir ni de quelconques aliens originaires de Zeta Reticuli. Non, la vérité est bien au-delà. Un de nos Mystérieux Contacts nous a permis de rassembler aujourd'hui des documents stupéfiants... Puisqu'ils n'ont pas encore été écrits ou pensés.**

**Ces articles difficilement acquis par votre magazine sont un véritable pavé dans la mare. Ils nous « arrivent » de l'année 2013. Ne souriez pas. Prenez connaissance de ces informations et allez donc vérifier à la source. Nous pourrions alors en reparler car vous saurez où nous retrouver. Hasta la vista.**

RETROWAVE > E-ZINE >> MASTERPIECES  
>>> INVISIBLES

Dans les années 90 du Dernier Siècle, la perspective du nouveau millénaire suscita nombre de visions. Perdu au milieu du bruit de fond des agitations convulsives de cette décennie chaotique, un artefact narratif se détache aujourd'hui avec une force incroyable. Ce qui n'était encore qu'une série

de comics alternatifs orchestrés par un certain Grant Morrison ne peut ainsi prendre son sens qu'aujourd'hui. On ignorait alors ce que pouvait être une bombe mémétique à effet retard, et pourtant ce condensé de subversion annonçait la couleur dès sa première parution tandis que les quelque soixante numéros suivants devaient être scandés par la même question obsédante : « WHOSE SIDE ARE YOU ON ? »

« Destroy this COMIC »

Déclarations de G. Morrison. Extraits de *Invisible Ink*, séries I et II.

Note : Ce courrier des lecteurs servant de tribune à l'auteur devait disparaître des fascicules suite à des pressions difficilement identifiables.

« Détruisez cette BD ! C'est mon conseil. Quand vous aurez fini de lire ce premier numéro des Invisibles, déchirez-le, brûlez-le, donnez-le à bouffer à vos lézards, balancez-le dans le coffre d'une bagnole volée et jetez-le tout du haut d'un pont. Croyez-moi, vous sentirez mieux. »

« Je fais un rêve. Quelque part, là, dehors, des gosses de 14 ans commencent à s'intéresser à ce qui se passe autour d'eux, à sentir la colère monter en eux. Ils deviennent sauvages et étranges. Ils vont bientôt se raser les cheveux avec des scalpels émoussés, ils gèberont des drogues qui ne sont pas enco-

# Fin de Siècle



re synthétisées, ils feront de la musique qui terrifiera tout le monde au-delà de 21 ans. Je fais ce rêve et je voudrais être le premier à saluer les Enfants du Siècle. »

## NEW MEDIA STUDIES // MIX GENERATION

### >>> Grant Morrison

Grant Morrison fait partie du panthéon de ce qui est aujourd'hui connu sous le nom des Imprévisibles de la Mix Generation. D'abord connu par le milieu très initié des amateurs de comics édités par DC, Morrison se fait remarquer par sa manière incongrue de tordre les clichés et les stéréotypes des super-héros qui font alors l'essentiel du catalogue de l'éditeur.

Tout en multipliant ses interventions iconoclastes dans des séries relativement confidentielles, il passe cependant rapidement au statut d'auteur culte (aux côtés de stars telles que Neil Gaiman ou Alan Moore) avec le fameux *Arkham Asylum* (VF *Les Fous d'Arkham*) ou en prenant en main la série *Doom Patrol*, (véritable laboratoire de test des idées qui allaient nourrir l'œuvre à venir).

Repéré par le label Vertigo, Grant Morrison se voit alors proposer de réaliser le comics qui lui tenait à cœur depuis son retour d'une longue série de voyages. *Les Invisibles* sont alors prêts de voir le jour. Sentant confusément le potentiel de la bombe qu'il amorce, Morrison n'hésite pas à déclarer publiquement : « C'est le Comics que je voulais pour

écrire ma vie, un comics de tout et sur tout : action, philosophie, paranoïa, sexe, magie, autobiographie, voyages, drogues, OVNI... À vous de compléter. Et quand tout cela sera conclu, je promets de révéler qui dirige notre monde, pourquoi nos existences sont ainsi et ce qui nous arrive vraiment quand nous mourons. ». Pas moins !

Malgré de nombreux obstacles, la série peut couvrir près de 60 numéros, notamment grâce à un appel à pratiquer des rituels de magie sexuelle pour relancer les ventes. Avec la conclusion de sa série courant 2000, Morrison prend ses distances avec l'industrie du comics pour suivre le parcours si surprenant qu'on lui connaît aujourd'hui.

Grâce à des personnages bien décalés au concept riche, à un rythme furieux, à un ton féroce et déjanté, à tout un enchevêtrement de symboles et de références, les *Invisibles* de Grant Morrison méritent aujourd'hui le statut d'œuvre holomédia à part entière.

## AUTONOMEDIA >> UNDERGROUND >>> Internationale Invisible

Les *Invisibles* ont toujours existé. Dispersés à travers le monde, ils ont compris que nous vivions dans une réalité étriquée, que la liberté demande un long combat. Adeptes de toutes les magies, avides de toutes les expériences, ils se faufilent dans les lignes de fracture du système pour mieux le saper et faire passer leur message. Malgré les contraintes de l'espace et du temps, les

*Invisibles* se sont organisés et se sont constitués en cellules autonomes qui mènent le combat sur tous les fronts. Si vous essayez de faire le lien entre Aleister Crowley, Sade, Burroughs, John Lennon et Timothy Leary, vous commencerez alors à discerner leur présence.

Travesti brésilien initié aux mystères des chamans, chanteur de rap avatar d'un loa, écrivain transdimensionnel, tous ces personnages font partie du réseau des *Invisibles*. Ils sont les nomades et les guerilleros d'un monde de plus en plus déjanté. Leurs raids ne se limitent pas à notre réalité.

Suivre leur route peut s'avérer complexe et risqué pour qui n'est pas prêt à concevoir leur perspective. Quoiqu'il arrive, la question rituelle « De quel côté êtes-vous ? » ne manquera pas de prendre un sens douloureux. Enjoy.

## AUTONOMEDIA >> OCCULT ASSAULT >>> The System

Durant l'âge du secret, Ils cherchaient à vous dire quoi faire, quoi penser, comment devait se structurer l'univers. Puis la technologie a permis de manipuler à grande échelle via les images et enfin les flux de l'information eux-mêmes. Ils contrôlaient déjà les gouvernements et Ils furent même sur le point de s'emparer des réseaux. Depuis votre naissance jusqu'à votre mort, Ils savaient ce que vous faisiez, ce qui était bon pour vous et quelle devait être en conséquence votre place

<http://www.barbelith.com/bomb/>  
<http://www.liquid.org/manifesto.html>  
<http://www.disinfo.com/disinfo?p=toc>  
<http://ressources.org/Revue/Debord/Questionnaire.htm>



dans leur beau système. Au début, c'était pour votre bien, mais les temps changeaient. Contrôler n'interdisait pas de jouir après tout. Si vous étiez capable de montrer que vous étiez moins un gardien qu'un prédateur, alors vous pouviez entrer dans leur Cercle et vous abreuver à la source réelle de leur pouvoir.

Cet ordre n'est plus aujourd'hui. Ses principes sont caducs, mais toute recherche à ce sujet reste interdite. Vous êtes loin d'imaginer quelle pouvait être leur puissance.

**METASTORIES : COURSE SYLLABI // TOOLS - Post Modern Magick Kit**

Le Dernier Siècle fut autant celui de l'accélération que de l'explosion dans tous les sens du terme. L'humanité sentait qu'un chapitre se terminait. Au milieu de cette bousculade, les moyens d'expression suivirent le même bouleversement et les plus avant-gardistes des conteurs post-modernes s'emparèrent avec jubilation de ces instruments.

Avant que la virtualité nous ouvre un nouveau monde, des artistes tels que Grant Morisson montrèrent la voie, en poussant la bande dessinée en série au bout de ses capacités de représentation. En résonance avec son époque, Morisson réussit à mélanger cut-up, collage kaléidoscopique, zap et mix, afin de produire une expérience immersive et captive qui... INTERRUPTION USER : CANAL DAZIBAO

Yooo ! On se calme là... Arrêtez donc de gloser. Plongez plutôt au cœur de ces artefacts ! C'est là que tout se met en mouvement. Il faut se laisser entraîner par le rythme, ne pas chercher à tout déconstruire. Essayez de percevoir la musicalité de ces compositions, avant de revenir sur chaque séquence pour y voir de nouvelles associations. Prenez le temps, cette série se prolonge au-delà de quatre dimensions. Surfez une première fois et vous y reviendrez. Croyez-moi... Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la Transe.

Vous avez été prévenus.

**Over.**

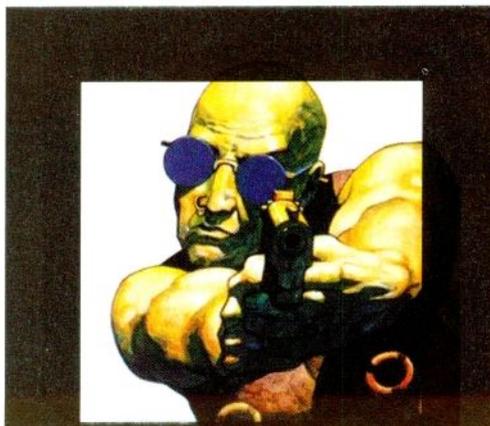
Avec Neil Gaiman, Grant Morisson fait partie des disciples du grand Alan Moore lequel n'a pas hésité à déclarer au sujet de son poulain « Si vous voulez savoir ce qui se fera dans dix ans, allez voir Grant. »

Aujourd'hui, Morisson a pris ses distances avec le comics et compte se consacrer à d'autres moyens d'expression tels que le cinéma. *Les Invisibles* pourraient ainsi devenir une série TV, voire un film produit par Artisan, la boîte qui est à l'origine de *Blairwitch Project*. Notons au passage que Morisson compte poursuivre les auteurs de *Matrix* pour cause de plagiat éhonté de ses écrits...

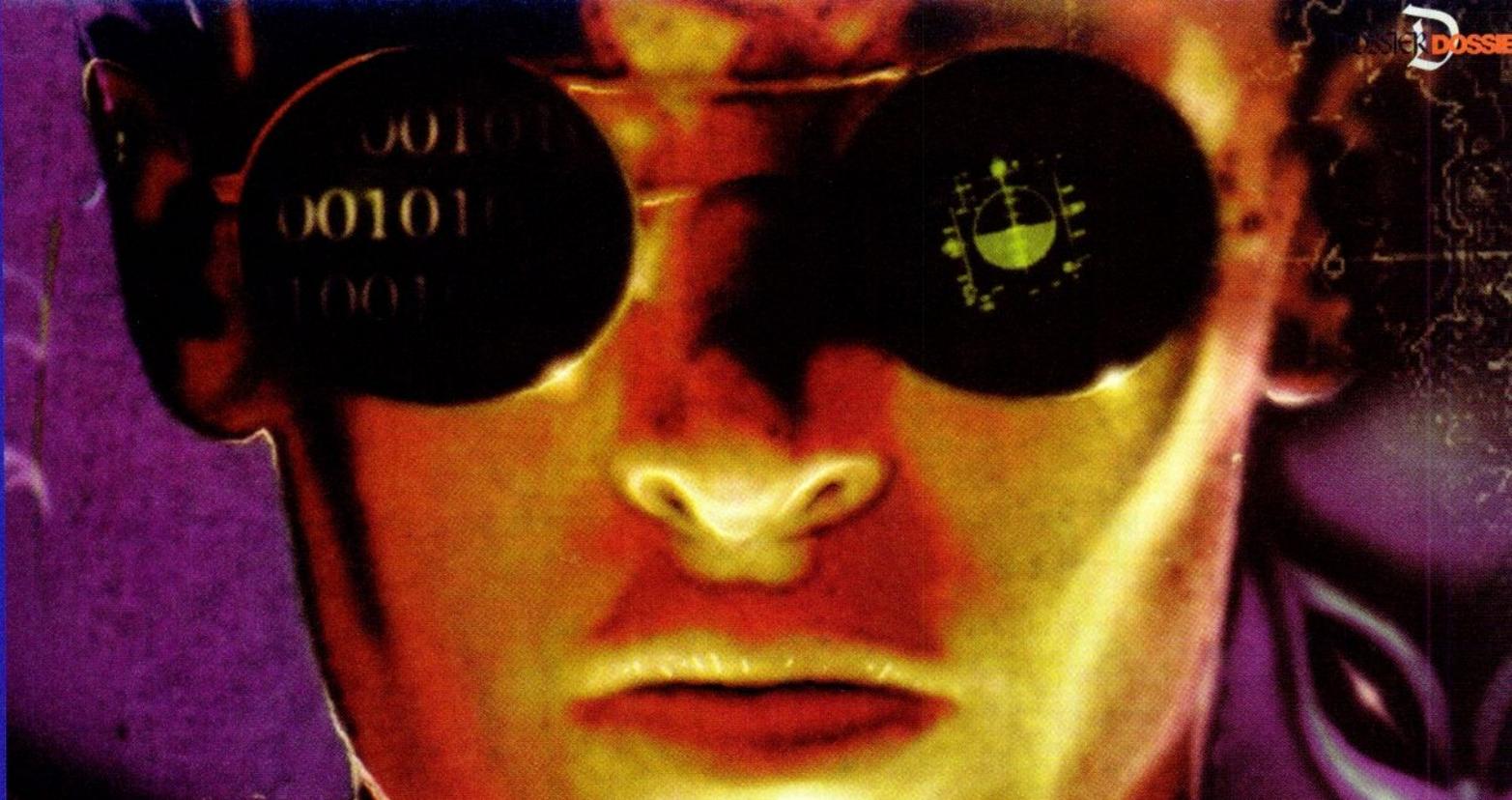
La série *Invisibles* de Grant Morisson est éditée sous le label Vertigo par DC Comics. Seule la deuxième série est en cours de traduction aux éditions du Téméraire. Si vous voulez connaître le début de cette affaire, reportez-vous au premier volume « *Say you want a revolution* », en version originale, qui comprend les neuf premiers fascicules de la série. Les seize autres fascicules couvrent les aventures anglaises de King Mob et de ses compagnons avant de basculer aux USA.

La deuxième série reprend une numérotation à partir de 1 et comprend 21 numéros avant de se conclure par une nouvelle série de 13, numérotée quant à elle à rebours...

Pour obtenir votre dose, adressez-vous à votre dealer habituel, ou surfez du côté de : <http://www.barbelith.com/bomb/index.htm>



Stéphane Adamiak



# Méfiez-vous ils sont partout

**Ils chuchotent dans l'ombre, souvent contre vous, parfois avec, mais toujours contre quelqu'un. Dans le jeu de rôle, le thème de la conspiration apparaît à la toute fin des années 80 et au début des années 90. Le schéma est souvent le même : ils sont cachés, ils tirent les ficelles... Ils sont partout !**

*Conspiracy X, Conspirations, GURPS Illuminati, Delta Green...* Voilà quelques-uns des exemples les plus fréquents lorsque l'on s'intéresse au thème de la conspiration dans les jeux de rôle. Simple, trop simple ! Quelques questions de plus, nouvelles réponses : *Vampire, Nephilim...* Apparemment ils sont nombreux, toujours plus nombreux. Ne cédon pas à la paranoïa, tout peut s'expliquer. Ils ne seraient pas si nombreux, c'est simplement que certains confondent conspiration et intrigue. Pour simplifier disons d'abord que la conspiration a pour finalité l'accession au pouvoir, alors que l'intrigue n'est le plus souvent qu'un moyen. Une particularité propre, elle, au jeu de rôle,

est le rapport du personnage à la conspiration. Si dans certains jeux il en est la victime (la *Campagne Impériale* pour *Warhammer*), dans d'autres il fait partie des conspirateurs (*Vampire*). Quelques jeux proposent même d'incarner des conspirateurs en lutte contre d'autres conspirateurs (*Conspiracy X*). Autre constat, l'époque contemporaine apparaît d'emblée comme la toile de fond privilégiée des jeux de conspiration. Les jeux *White Wolf* ont fait de la conspiration un leitmotiv. Le manuel du conteur, dernier supplément paru pour *Vampire*, permettra aux lecteurs francophones de découvrir la pire des structures vampiriques dans le genre : la Véritable Main Noire. Toujours dans la veine de l'occulte contemporain, les conspirations liées aux arcanes majeures dans *Nephilim*. On y retrouve, côté nephilim, des conspirations pro-humaines (arcane du Batteleur), et d'autres anti-humaines (arcane de la Maison Dieu). Les humains ont aussi la leur, le *New World Order*. Le supplément (VO) pour *GURPS Illuminati* fournit le background et les détails d'une conspiration, ainsi que des éléments permettant d'en développer ou d'en enrichir une. À mi-chemin entre *Men in Black* et *Twin Peaks*, *Conspirations* (la VF d'*Over the Edge*) est un jeu original dans lequel TOUT est possible. Une ambiance délirante ou angoissante (schizophrénique même) en fonction du meneur et de sa perception de la petite île d'Al Amarja. Inspiré directement d'*X-Files*, *Conspiracy X*

est un jeu de rôle dans lequel on incarne des agents travaillant pour le gouvernement (plutôt côté « homme à la cigarette » que côté Mulder), qui observent et étudient les trois races extra-terrestres présentes sur Terre. Le supplément contemporain pour *L'Appel de Cthulhu, Delta Green*, fait des Grands Anciens de terribles conspirateurs, qui utilisent contre elle-même la société humaine pour à terme la contrôler. Moins de monstres, plus d'enquêtes, c'est fin et subtil. En fait, le thème de la conspiration s'est immiscé dans la plupart des jeux actuels. Les conspirateurs sont partout, même dans le dernier supplément pour *AD&D, Cloak and Dagger* qui s'attarde sur les organisations secrètes des Royaumes Oubliés. La conspiration est devenue l'une des thématiques classiques (au même titre que l'héroïsme ou l'occultisme) du jeu de rôle, un élément que l'on associe tôt ou tard au background. Simple conséquence de la popularité d'*X-Files* ? C'est ce qu'ils veulent nous faire croire !

Guy Ridarch

Illustration : couverture de *Conspiracy X*

En prolongement du dossier, rendez-vous page 76 pour une Boîte à Outils spéciale *Conspirations*, et dans le Casus Master avec le scénario *Nephilim*.



# VAMPIRE

THE MASQUERADE - REDEMPTION

**Trahison ou réussite ? Novateur ou poudre aux yeux ? L'adaptation de *Vampire* sur PC était très attendue tant par les fans du jeu papier que par les amateurs de JdR informatique. Résultat ? Un produit hybride qui ouvre des perspectives alléchantes pour le futur du jeu de rôle en ligne. Nos impressions à chaud.**

L'adaptation de *Vampire* sur PC a fini par atterrir en test à la rédac' à quelques jours du bouclage. Autant vous dire qu'on était assez curieux d'y jeter un œil. Depuis le temps qu'on nous promettait le JdR informatique ultime... Résultat ? Hum... Si c'était si simple, nous n'y consacrerions pas trois pages. En fait, tout dépend du type de joueur que vous êtes.

## 1140, Prague

Christof Romuald, croisé de l'ordre de Saint-Jean, tombe au cours

d'une bataille contre les Turcs. Sa blessure l'oblige à se retirer à Prague, le temps de se faire soigner dans un couvent. C'est là qu'il rencontre Aneska, une nonne qui s'est charitablement occupée de lui. C'est le début d'une histoire d'amour impossible, alors que le repos escompté se transforme finalement en raid sur des mines d'argent infestées de vampires. Il se fait donc vite un tas d'ennemis et son espérance de vie s'amointrit à vue d'œil. Une Brujah repère son potentiel de guerrier et décide de

faire de lui l'un des fils de Caïn, en prévision du Jihad et des temps troubles qui s'annoncent. Alors que les affrontements entre les clans de Prague s'intensifient, Aneska disparaît dans d'étranges circonstances. S'ensuit une vaste aventure au travers des temps, du XII<sup>e</sup> siècle au XX<sup>e</sup> siècle, de Prague à New York, où Christof aura à affronter tout ce que *Vampire* compte de clans différents. Nous ne vous en dirons pas plus sur l'histoire, n'insistez pas.



**Si vous n'aimez pas les jeux où ça bastonne à longueur de temps, vous allez souffrir.**

## 2000, Casus Belli

Quelques dizaines d'heures plus tard, premier bilan : bourrin. Voilà un jeu qui fait un peu penser à la façon dont certains joueurs – disons les grosbills – jouent à *Vampire*, le JdR papier. On y collectionne un maximum de disciplines pour flinguer des types toujours plus costauds de façon plus spectaculaire. Si vous n'aimez pas les jeux où ça bastonne à longueur de temps, autant vous prévenir tout de suite : vous allez souffrir. Même si de nombreuses disciplines vampiriques permettent d'éviter tel ou tel combat, certains « Boss » sont incontournables et doivent être exterminés par des personnages puissants. Si par contre vous aimez les combats, alors là, bienvenue au Paradis. Un respect scrupuleux des disciplines du jeu papier a été observé. La diversité des adversaires, des compétences, des armes (du simple pieu à la tronçonneuse) font des combats de vampires des moments assez tendus. Du moins au début du jeu car quelques combinaisons rendent les combats rapidement très inégaux. Quelques bugs de l'intelligence artificielle agacent également l'amateur de réalisme : en se déplaçant habilement, on peut faire en sorte de n'attirer qu'un seul adversaire d'un groupe à la fois.

Ses coéquipiers ne se demandent jamais pourquoi le type avec lequel ils étaient en train de parler se barre soudainement en courant et en tirant au fusil à pompe. Ou pourquoi le chemin le plus court passe au travers d'un mur. Espérons que ces petits bugs seront corrigés par le patch à venir.

## Ligne droite

Avons-nous donc affaire à un simulateur de combats de vampires ou à une aventure digne de ce nom ? *Vampire* est indéniablement un jeu très linéaire. Les séquences de combats sont entrecoupées de scènes cinématiques et des obligatoires séances de shopping. La marge de manœuvre de Christof est plus que mince. En gros, vous avez un indice pour aller quelque part, en général un endroit dangereux ; vous faites le plein de sang, de sorts ou de munitions avant d'aller le dévaster. À la fin, vous avez un nouvel indice. Les dialogues des scènes cinématiques exploitent pourtant bien l'histoire et les personnages sont intéressants, mais on n'a que rarement l'occasion d'influer sur le cours des choses. On sent bien qu'il y a une route à suivre et peu de chemins de traverse. Les quêtes annexes, quasiment inexistantes, renforcent encore cette impression. Un peu plus de

**Du vieux quartier juif de Prague à l'imposante Chantry Tremere de Vienne, en passant par les rues de Londres à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, rien n'a été laissé au hasard**

liberté aurait été appréciable dans un JdR.

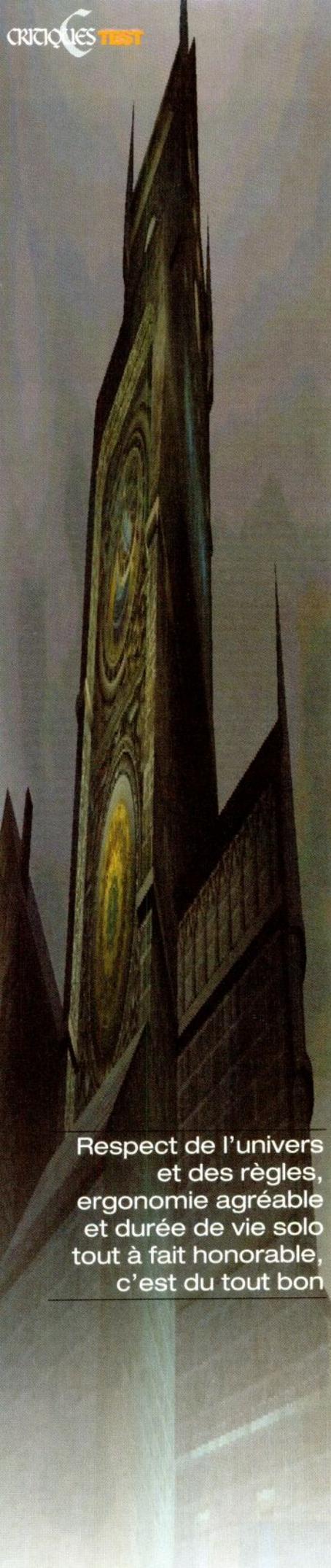
Malgré tout, l'ambiance « Vampire » est au rendez-vous : guerres de clans, diablerie, manipulations, club de musique goth où les Blood Dolls viennent offrir lascivement leur sang, etc. Le background a été très intelligemment exploité, et le fan de *Vampire* y retrouvera de nombreux clins d'œil ou références à différents éléments connus.

## Des artistes du numérique

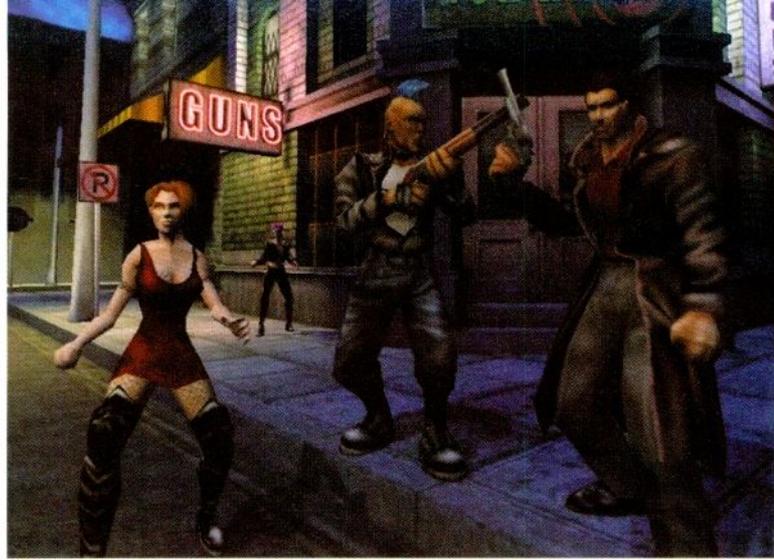
Coté visuel, c'est un vrai festival pour les yeux. L'architecture des différents lieux que vous visiterez, le souci du détail, la qualité graphique et les éclairages participent à la création d'une ambiance très réussie. Je sais qu'on abuse souvent des superlatifs dans ce genre de test, mais j'ai vraiment été cloué par le boulot sur l'environnement. Du vieux quartier juif de Prague à l'imposante Chantry Tremere de Vienne, en passant par les rues de Londres à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, rien n'a été laissé au hasard sur le plan graphique, tout semble cohérent avec l'époque et les lieux. On se prend souvent à passer « en vue intérieure » juste pour admirer tel ou tel détail d'une maison, d'une statue, d'une perspective, etc. Le tout évidemment traité à la façon *White Wolf* : triste, inquiétant ou sinistre. « Dark Gothic » comme on dit de nos jours... Des décors qui nécessitent une carte 3D mais dont le résultat fait presque toute l'ambiance du jeu.

La bande-son est très soignée, et suffisamment discrète pour ne pas agacer les oreilles à la quinzième heure de jeu. Les animations sont également réussies, particulièrement les effets de chaque discipline qui sont parfois spectaculaires graphiquement. De la pluie de feu à la transformation en loup, essayez-les toutes !





Respect de l'univers et des règles, ergonomie agréable et durée de vie solo tout à fait honorable, c'est du tout bon



À chaque époque sa coterie. La version nineties est franchement plus trash, mais l'ancienne avait aussi une certaine classe, non ?

### Un mode coopératif novateur

L'autre gros point fort du jeu est son mode coopératif original. *Vampire* ne propose rien de moins que de simuler, en ligne, une partie de JdR papier. Du moins, de s'en approcher le plus possible. Fini, les deathmatches à soixante-quatre personnes. Les développeurs de Nihilistic ont choisi de restreindre le nombre de joueurs à huit par partie au maximum pour privilégier le roleplay. En plus de ces huit joueurs, un maître de jeu humain dirigera l'aventure. De nombreux outils ont été mis à votre disposition pour créer des scénarios originaux. On pourra ainsi « incarner » des PNJs pour rendre les dialogues plus crédibles, déclencher des événements scriptés en fonction des actions des joueurs ou modifier tout un tas de paramètres de l'histoire en direct-live. Pour accompagner le tout, huit campagnes prévues pour le jeu en ligne ont été intégrées afin de pouvoir lancer rapidement ses premières parties. L'histoire solo serait également jouable en mode coopératif. Bref, le réseau est un gros morceau. Nihilistic a d'ailleurs annoncé la sortie prochaine d'outils supplémentaires et de patches, élargissant encore les possibilités dans ce domaine. On parle déjà de « mods » – ou modifications – qui transformeraient entièrement l'apparence du jeu (textures, animations, etc.) et ses objectifs, à l'instar de ce qui se fait sur *Half-Life*. Un mod « Matrix » avec le moteur de *Vampire* ? Ça pourrait le faire... Notez le conditionnel de tout ce paragraphe, puisqu'il nous reste à décortiquer l'ergonomie et les possibilités réelles

du jeu en réseau (voir encadré). Nous saurons rapidement s'il tient ses promesses.

### Quel genre de joueur êtes-vous ?

Bien que le gameplay soit rapidement prenant, certains joueurs vont détester les partis pris de *Vampire*. Le manque cruel de roleplay et de quêtes optionnelles en solo pourrait fort bien constituer une barrière infranchissable pour les puristes. Pour les autres, *Vampire* reste, malgré quelques défauts, un excellent jeu pour tenir tout l'été. Respect de l'univers et des règles, ergonomie agréable et durée de vie solo tout à fait honorable – comptez une grosse cinquantaine d'heures au bas mot, c'est du tout bon. Ah, si, hop... tant que j'y suis. Le système de sauvegarde est logique mais parfois extrêmement pénible. On vous aura prévenu. Si vous avez une bonne machine et que vous aimez les combats (j'insiste), c'est le jeu qu'il vous faut en ce moment. Je vous ai parlé de l'architecture ?

Guillaume de Casaban

## SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO

Nous n'avons pas pu, hélas, tester de manière approfondie le mode réseau proposé avec *Vampire*. Question de temps. Nous avons cependant été à un tour sur les serveurs, et pour le moment, les parties qui s'y déroulent n'ont rien de très « roleplay »; plutôt de rôleplay à tous les étages, du moins de parties publiques. Bref, il nous a paru plus opportun de vous concocter ce dossier là-dessus pour le prochain numéro. D'autant que certains outils supplémentaires devraient permettre prochainement de renforcer le roleplay dans les parties. D'ici là, les plus acharnés pourront cogner du monstre sur *Diablo* ou on commencera à y voir un peu plus clair sur les possibilités réelles de ce mode, novateur au demeurant. Rendez-vous en septembre. Ou, dès qu'on sent, sur le forum Casus pour se faire des parties privées.

	<b>Inspiration</b>
	<b>Gameplay</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le respect de l'univers et des règles.</li> <li>● Les graphismes somptueux.</li> <li>● Le mode réseau</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le manque de liberté</li> <li>● Le système de sauvegarde</li> </ul>

# ZOMBIES

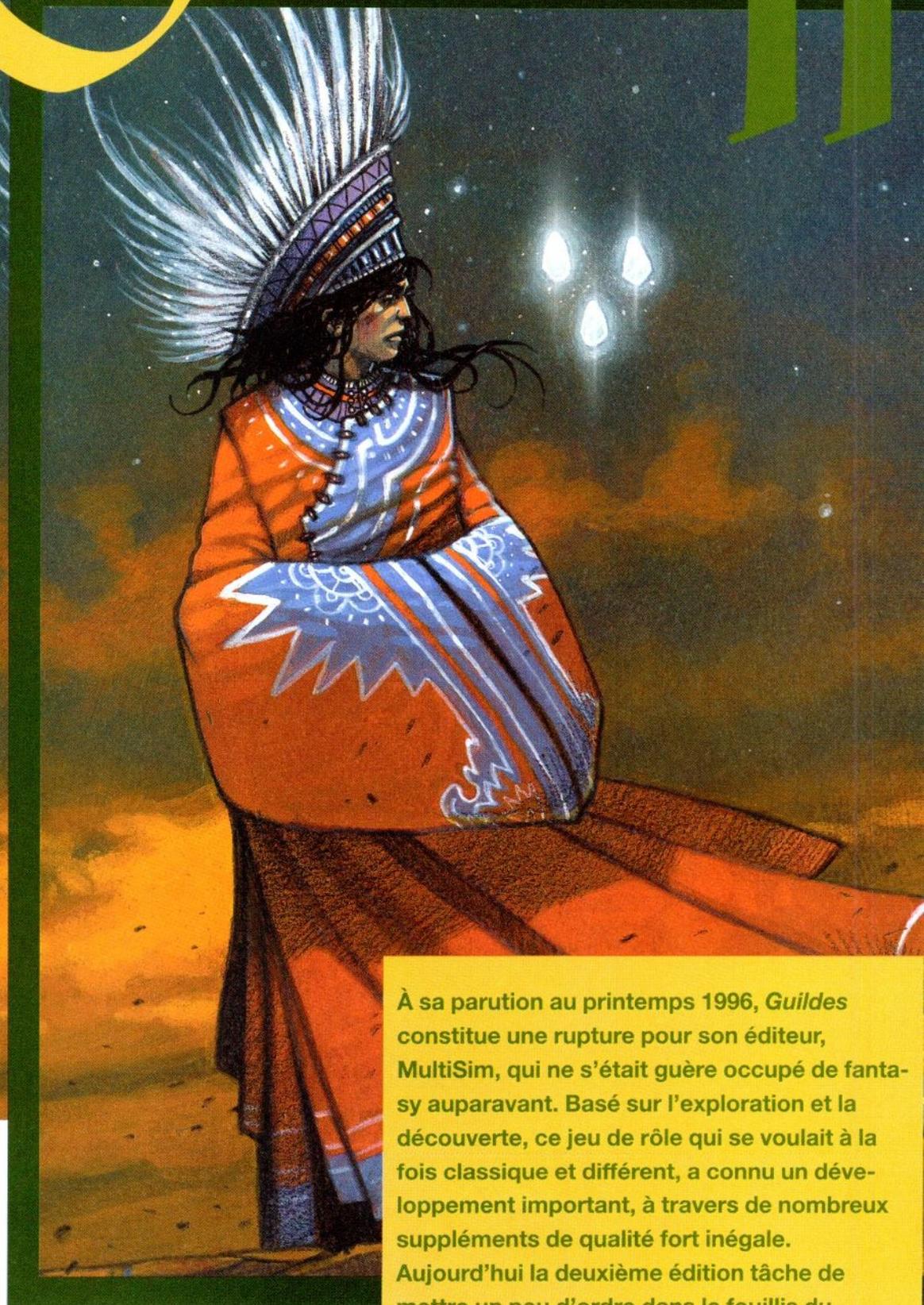


Ils ont faim...

septembre 2000

# GUILDES 11

Cette critique de *Guildes* a été réalisée à partir d'une version non finalisée du jeu. L'éditeur nous signale que le jeu sera présenté sous la forme d'un livre d'environ 300 pages avec deux couvertures au choix. Une BD de vingt pages, en forme d'introduction à l'univers, sépare les chapitres importants du jeu. Ce sont des extraits de cette BD qui illustrent cette critique.



À sa parution au printemps 1996, *Guildes* constitue une rupture pour son éditeur, MultiSim, qui ne s'était guère occupé de fantasy auparavant. Basé sur l'exploration et la découverte, ce jeu de rôle qui se voulait à la fois classique et différent, a connu un développement important, à travers de nombreux suppléments de qualité fort inégale. Aujourd'hui la deuxième édition tâche de mettre un peu d'ordre dans le fouillis du monde de Cosme.



## Repeint à neuf

Suite au lancement réussi d'*Agone* fin 1999, MultiSim a entrepris un toilettage généralisé de ses jeux. Après *Dark Earth II*, voici quelques mois, c'est au tour de *Guildes* de bénéficier d'une seconde édition, tandis que *Nephilim* devrait être le suivant sur la liste. Les secondes éditions en jeu de rôle, un peu comme les suites au cinéma, n'ont pas bonne presse. Trop souvent elles ressemblent à un chewing-gum à moitié mâchouillé qu'on vous refille en vous faisant croire que le goût a changé. En réalité, et le travail récent de MultiSim l'illustre bien, il existe deux manières d'envisager une nouvelle édition. Soit comme une renaissance du jeu, soit comme un bilan. *Dark Earth II* est un bon exemple du premier cas. La nouvelle version du jeu possède une ampleur, un souffle, qui n'existaient qu'en filigrane auparavant. *Guildes II*, pour sa part, illustre le second cas. Plutôt mise au point que re-création, cette nouvelle édition ne révolutionne pas l'univers du jeu - Cosme - mais lève le voile sur les secrets embrouillés qui perçaient à travers les suppléments.

## Exploration du Continent

Pour tous ceux qui n'y ont jamais joué, retour sur l'univers. Les joueurs incarnent des Natifs des Rivages, un archipel d'îles où cohabitent six peuples de culture très différente. Au moment de la découverte d'une nouvelle et immense terre, simplement baptisée le Continent, la société des Rivages, assoupie et décadente, se réveille, aiguillonnée par l'enjeu. Les premières guildes se for-

ment, simples associations de pionniers. Le Continent s'avère d'une diversité et d'une richesse extraordinaires. Bientôt, le commerce enrichit les premières guildes, qui deviennent des corporations riches et puissantes. L'exploitation du Continent s'intensifie, les guildes créent une instance représentative, le sénat de la Constellation, et aux rivalités entre guildes s'ajoutent les luttes des différents peuples aux intérêts parfois contraires.

Le Continent est par ailleurs une terre fort étrange. Il est partagé en « écrans », qui correspondent à des régions à peu près homogènes. Des peuplades très diverses habitent ces écrans, certaines même, appelées « transients », sont non-humaines. Les saisons se succèdent sans aucune logique. Le printemps suit l'été, puis vient l'hiver, puis de nouveau le printemps. Et surtout, le Continent abonde en Loom, cette énergie magique qui permet à chacun, s'il maîtrise les Arts étranges, différents pour chaque peuple, de faire de la magie.

Poussés par la curiosité, le goût de l'aventure, l'appât du gain et la recherche de leurs origines (le sous-titre de *Guildes* est « la quête des origines »), les Natifs des Rivages se lancent dans une vigoureuse colonisation que les suppléments parus, la campagne et les atlas principalement, suivent pas à pas. *Guildes* est alors un jeu de fantasy dominé par les thèmes de l'exploration et de la quête. La grande diversité des peuples des Rivages, alliée aux différentes civilisations découvertes sur le Continent, et à l'imagination débridée des créateurs du jeu, transforment *Guildes* en un jeu un peu fourre-tout, assez dans l'esprit de *D&D* pour le côté

« je mets tout dans le shaker, je secoue, et je vois ce qui sort ». Seulement voilà, *Guildes* est un jeu à secrets. Et bon nombre d'événements et d'éléments du background relèvent en fait de l'histoire cachée de Cosme. La principale innovation de cette nouvelle édition est qu'elle met en scène, enfin, les secrets de *Guildes*.

## Les secrets révélés

Pour le reste, il n'y a pas tellement de changements. *Guildes El Dorado*, qui débute en l'année 221, intègre dans son background tous les éléments développés dans les suppléments. Tous les écrans côtiers sont présentés, les principales guildes ainsi que les PNJ les plus importants sont présents. Les Natifs ont buté, dans leur progression vers le centre mythique du Continent, Phovéa, sur un obstacle quasi-infranchissable, la barrière des Enfants-Cyclones. Au pied de celle-ci s'est improvisée une ville de bric et de broc d'où partent les rares expéditions qui tentent de passer de l'autre côté, à la découverte de la mystérieuse

*Guildes El Dorado*, qui débute en l'année 221, intègre dans son background tous les éléments développés dans les suppléments.





L'idée du jeu des Puissances amorce un virage science-fantasy qui, à terme, peut se révéler fécond.



Terra incognita. Le défi proposé aux personnages est donc très similaire à celui de la première édition : explorer une terre vierge. De l'autre côté, rebelote, de nouveaux écrans, des peuples étranges, etc. Heureusement, les possibilités de découvrir les tenants et les aboutissants du monde de Cosme sont plus nombreuses. Il est temps d'en venir à ces fameux secrets. Le lecteur qui souhaite jouer à *Guildes* sans être meneur de jeu a tout intérêt à sauter la suite de ce paragraphe et à reprendre sa lecture plus loin. En fait, tout est une histoire de jeu. Et de joueurs. À l'origine de tout ceci se trouvent des entités non-humaines qui cherchent à transcender l'univers. Leur moyen d'y parvenir est le jeu. Ces Puissances ont choisi une planète vierge, Cosme, et l'ont transformée en un vaste plateau de jeu dont chaque case correspond à ce que les Natifs appellent un écran. Puis elles ont disposé leurs pions et commencé la partie. La tricherie puis la défection de l'un des joueurs a conduit certains pions à acquérir une parcelle d'intelligence et d'autonomie. C'est ainsi qu'entrent en scène les Natifs des Rivages, inconscients de leur statut de pion, et venant bouleverser les coups mûrement réfléchis des Puissances. Cet affrontement ludique permet d'expliquer toutes les bizarreries du Continent. Comme les saisons qui ne suivent aucun cycle logique puisqu'elles sont en réalité des « marqueurs de victoire » indiquant la suprématie de telle ou telle Puissance dans une case, ou la présence de Transients, dont la fonction principale est d'assurer l'entretien du plateau de jeu. En effet, une immense machinerie court sous Phovéa qui permet entre autres à Cosme de se déplacer de monde en monde. Et c'est aussi là qu'attendent, plongées dans leur partie, les Puissances...

## Un jeu dans le jeu

*Guildes* : *El Dorado* pousse les personnages à découvrir le secret ludique de Cosme et à prendre part à ce jeu dans le jeu. Mais si la deuxième édition donne toutes les clés au MJ pour mettre en place la partie exploratoire, grâce à des explications fort complètes sur les écrans, la partie la plus



innovante, le jeu avec les Puissances, reste plus difficilement exploitable. Visiblement le traitement de cette thématique est réservé en grande partie à des suppléments à venir. C'est un peu dommage car en refusant de renouveler l'univers de jeu de manière plus radicale, *Guildes II* se présente essentiellement comme une mise à jour, réussie certes mais sans beaucoup de surprises, de tout ce qui est paru auparavant. L'univers de jeu étant assez touffu, une certaine familiarité avec le monde aide à entrer plus rapidement dans le jeu. Un scénario permet de se lancer immédiatement dans l'aventure, mais il est bien trop court. Une aventure de plus d'ampleur aurait été sou-

haitable pour donner quelques pistes quant à la manière dont un MJ peut marier les deux thèmes du jeu. L'idée du jeu des Puissances rapproche un peu *Guildes de Thoan* et amorce un virage science-fantasy qui à terme peut se révéler fécond. Pour l'instant, *Guildes El Dorado* reste un jeu solide qui permet à toutes les imaginations de s'exprimer sans crainte des problèmes de cohérence. Grâce aussi à un système de jeu plus fiable qu'avant, *Guildes El Dorado* est un bon choix pour ceux qui aiment leur fantasy pleine de voyages mouvementés, de terres vierges et d'intrigues retorses.

Serge Olivier

## TOUT AU DÉ 6

Un personnage de *Guildes* est défini, classiquement, par des caractéristiques et des compétences. Celles-ci n'ont guère changé depuis la première édition. Ce qui a changé notablement par contre, et pour le mieux, est le système de résolution des actions. Pour réussir une action, on lance autant de dés à six faces (les seuls utilisés) que la somme de la caractéristique et de la compétence concernées. Puis on garde autant de dés que son niveau de maîtrise dans la compétence : un dé si on est novice, deux si on est initié et trois si on est expert. Le résultat est comparé à une difficulté fixée par le MJ et qui est de 6 par défaut. L'un des dés est appelé dé du destin et relancé à chaque fois que l'on obtient un 6. Les personnages commencent le jeu un peu plus capés que dans la première édition. Bonne idée, les événements développés dans les suppléments de *Guildes I* sont recyclés pour servir de background possible aux PJ.

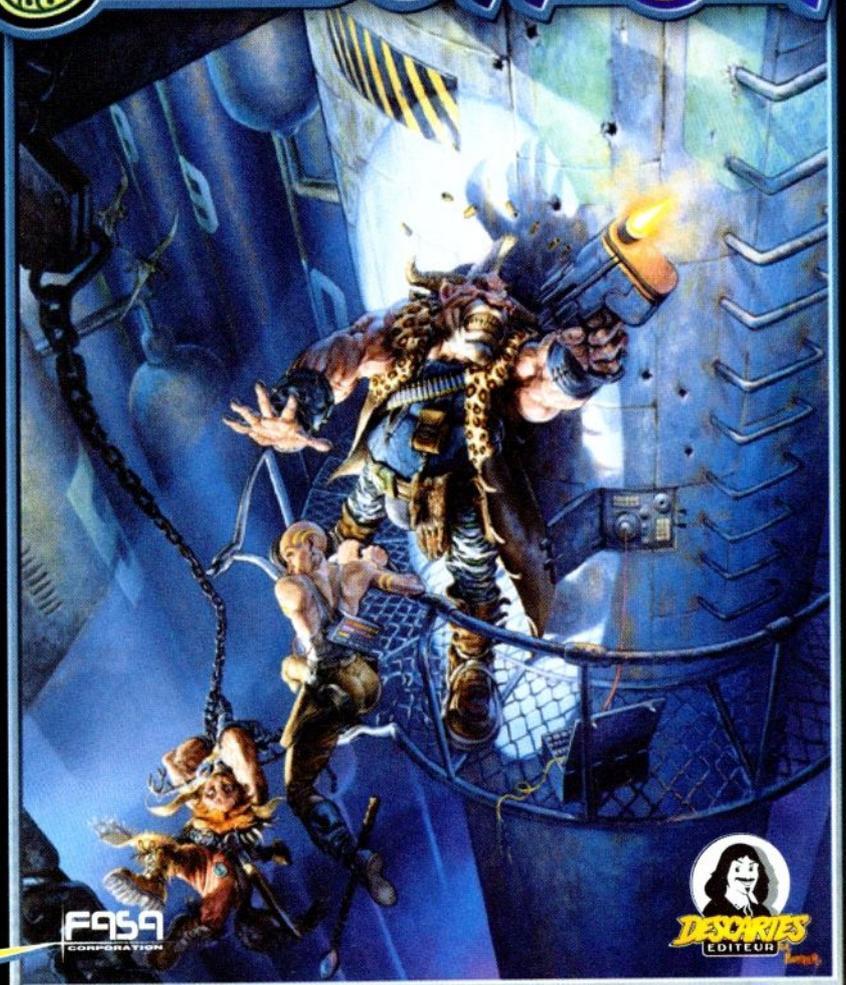


	J'AIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le système de jeu plus fiable et efficace</li> <li>Le bon travail de compilation et de présentation de l'univers</li> </ul>
	J'AIME PAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le manque d'audace dans le design du jeu</li> </ul>

Entrez dans l'univers unique de l'un des jeux les plus populaires au monde!

060 :  
 La magie est  
 omniprésente, les  
 mégacorporations  
 dominent le monde,  
 les shadowrunners  
 survivent  
 et prospèrent  
 toujours dans  
 les ombres ...

# SHADOWRUN



FASA CORPORATION

DESCARTES  
 ÉDITEUR

T · R · O · I · S · I · È · M · E   É · D · I · T · I · O · N

**TROISIÈME ÉDITION  
 EN FRANÇAIS**

## BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir SHADOWRUN 3<sup>e</sup> édition au prix de 249 F franco de port.  
 Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes,  
 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

VISITEZ NOTRE SITE WEB : [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés.



# fev

## ERYNDYNN



### la Cité des Elfes Noirs

**Ce n'est ni un jeu de rôle, ni un jeu par correspondance, ni un killer, ni un GN. C'est un concept de jeu qui mélange tous ces genres, notamment grâce au Net - un concept dont vous n'avez, nous l'espérons, pas fini d'entendre parler.**

#### Dans les profondeurs de la terre

Imaginez un monde souterrain et obscur : une cité habitée par les créatures de la déesse Lolth, des elfes noirs (aussi appelés drow) de nature fondamentalement mauvaise. Imaginez une société matriarcale extrêmement hiérarchisée où les femmes détiennent tous les pouvoirs et où les mâles

sont considérés comme de simples reproducteurs et complotent pour attirer à eux plus de grâces. Quant aux quelques humains ramenés de la surface de la terre, ce sont des esclaves sans avenir.

Il ne s'agit pas de Menzoberranzan, mais bel et bien la cité de Fey-Eryndynn.

Bien entendu, cette cité n'est pas seule gisant dans les profondeurs. D'autres cités de drow existent, lointaines et parfois inconnues. D'autres créatures, telles que les illithids ou les doppelgangers, restent hostiles, et les tunnels ou les plans abyssaux sont loin d'avoir livré tous leurs secrets.

#### Un jeu associatif

Ne vous précipitez pas dans votre boutique préférée pour demander Fey-eryndynn car ce serait en vain !

Le jeu fonctionne sur un modèle associatif et c'est seulement en adhérant à l'association pour une modique somme (150 F environ) que vous pourrez y participer. Mais ne criez pas victoire trop tôt : le jeu est actuellement limité à 250 participants permanents, bien que ses créateurs soient en train de mettre en place des structures leur permettant d'en intégrer davantage, ce qui devrait prendre plusieurs mois. N'oubliez pas que par essence le jeu associatif est bénévole, et qu'on ne peut guère reprocher à ses organisateurs de fournir des heures de travail en dehors de leur vie professionnelle pour le faire fonctionner dans l'intérêt commun des joueurs.

Vous risquez donc d'attendre plusieurs mois avant de parvenir à vous inscrire. Sachez aussi que si nous vous le présentons, c'est parce qu'il est aussi possible d'or-



ganiser ce genre de jeux dans des univers divers et variés : n'importe quel groupe de joueurs motivés et disponibles est capable de mettre au point ce nouveau genre d'univers persistant rôlistique.

### Un concept de jeu unique

Le jeu se déroule selon trois niveaux.

**Le premier niveau de jeu**, dit « jeu de rôle », consistait initialement à pouvoir jouer son personnage autour d'une table de jeu. En pratique, l'essor d'Internet a transformé cette partie en jeu d'interactions sociales par correspondance, via le courrier électronique. Votre personnage commencera à interagir avec le monde et les autres personnages par e-mail, avant tout autre mode de communication. Attention toutefois : un manque de courtoisie, qu'il soit écrit ou oral, pourra s'avérer fatal ! Chaque tour de jeu dure un mois qui correspond à cinq années dans la cité, au terme desquelles vous devrez envoyer aux organisateurs une feuille d'ordre résumant vos actions.

**Le second niveau**, dit « jeu interurbain », a été testé à titre expérimental. Pendant dix jours par mois les participants étaient en killer permanent. Ce mode de jeu a posé des problèmes, notamment parce qu'il n'était exploitable qu'à Paris, et il vient d'être interrompu.

**Le troisième niveau** est celui du jeu grandeur nature (GN). Régulièrement, certains joueurs se retrouvent physiquement, en général déguisés et/ou maquillés, pour jouer leurs personnages dans des rassemblements. Ceux-ci sont généralement scénarisés, et bon nombre d'événements concernant la cité toute entière ont tendance à avoir lieu. Les plus importants événements sont deux GN de plusieurs jours regroupant environ 200 participants, l'un ouvert aux joueurs extérieurs (cette année le week-end du 14 juillet) et l'autre réservé aux habitants de la cité. Le jeu a pris son essor initial dans la région parisienne, mais des familles entières se sont constituées dans des endroits éloignés (notamment dans la région d'Aix-Marseille). C'est donc l'un des rares jeux qui entraîne aujourd'hui des rencontres entre joueurs de la France entière.

### Un p'tit drow, deux p'tits drow, plein de p'tits drow

Chaque nouveau joueur reçoit un manuel de règles pour créer un personnage vivant dans la cité. Chaque personnage dispose de points de création, plus nombreux pour les matrones, qui lui permettent d'acheter des niveaux dans les classes telles que : guérisseur, marchand, bourreau, assassin, bretteur, guerrier, mage, sorcier, ascète, templier, éclairé... Presque tous les personnages sont multi-classés (exemple : voleur 2, ascète 2 et mage 1). Chaque niveau dans une classe donne accès à de nouvelles compétences : bonus des points de vie, pouvoirs spéciaux, sorts. Les règles sont écrites dans la perspective du GN, mais il existe une version JDR relativement simple, qui nécessite cependant l'aval d'un organisateur.

Une fois votre personnage créé, il reçoit un titre et rejoint une maison. Par exemple, il sera le sixième mâle noble de la maison Tar'lysrin (bonjour au très estimé

**Le regard du jeune Drow s'arrêta sur l'enceinte fortifiée de la puissante Maison Akabal.**

**Elle tranchait avec la magnificence de Kal'Streea ou le côté reclus et paranoïaque des forteresses A'Zerkeh et Gindaleth'.**

**Tant de noms s'associaient à chaque Maison, fière de ses couleurs et de son blason, qu'il était difficile d'imaginer la Cité à ses débuts, regroupée autour de la Maison maintenant en ruine des Fey-Urden, les fondateurs.**



et estimable Nar'fael). Il est évidemment recommandé de connaître du monde dans la maison de laquelle vous souhaitez être membre sous peine de vous retrouver seul et isolé : la paranoïa est de mise dans la cité. Il est même très recommandé de s'inscrire par groupe.

### Le but : un processus d'actions permanentes

À Fey-eryndynn, tout est une question de pouvoir. Chacune des maisons est dirigée par une fille de Lolth et les maisons bataillent pour augmenter leur rang, la première étant la plus puissante. Bien entendu, tous les PJ se battent aussi pour améliorer leur position personnelle dans la hiérarchie : trahisons, ventes d'informations, faveurs sexuelles et autres réjouissances sont à l'ordre du jour. Deux dimensions, économique (objectifs de ressources), et wargame épisodique, (invasion de la cité par les diables) s'ajoutent au précédent. Chaque mois il vous faut donc renvoyer votre feuille d'ordres. Les actions que vous pouvez prévoir (une quinzaine à l'heure actuelle) sont aussi diverses que prier, enquêter, saboter ou changer d'identité. Vous avez également un certain temps à consacrer à l'apprentissage et à des fonctions d'intendance avec tout autant de possibilités.

Une vingtaine environ d'organismes bénévoles gèrent Fey-eryndynn à divers postes de responsabilité. Ce sont eux qui gèrent le résultat des actions et qui tiennent à jour l'ensemble des ressources nécessaires pour suivre l'évolution de tous les personnages. Malgré cela, une grande partie du jeu leur échappe puisqu'il se fait de PJ à PJ, ce qui peut paraître étonnant pour un MJ habitué à cinq joueurs. Pourtant la richesse du jeu vient aussi de la diversité des joueurs.

### Succès et déboires d'un concept racoleur

Dans Fey-eryndynn, si vous êtes une femme, vous pourrez d'un claquement de doigts mettre tous les hommes à vos pieds. Si vous êtes un homme, vous allez passer

vos temps avec des matrones autoritaires aux tenues plus que seyantes. Bref, certains d'entre vous comprendront pourquoi on peut obtenir autant de succès avec un concept pareil.

Pourtant pour jouer il faudra vraiment vous sentir motivé : être dominé ou dominer un autre sexe sont des coutumes très particulières, à des miles de tous les interdits inculqués par notre éducation. Jouer des mauvais, passer ses journées à comploter et consacrer au jeu un peu de son temps quotidien, c'est assez contraignant. Il n'est pas non plus léger de se maquiller complètement en noir avec des cheveux blancs ! Mais c'est aussi cette distance à la vie réelle qui en fait un jeu intéressant. Aucune chance de confondre le monde de Fey-eryndynn avec la vie quotidienne quand on est peint en noir et qu'on vit sous terre dans un monde fantastique : la mise en situation est 100 % imaginaire.

L'un des problèmes posés, en revanche, est la différence d'investissement entre joueurs. Certains vont passer plusieurs heures par jour à faire progresser leurs actions, d'autres à peine quelques instants par semaine, selon leurs disponibilités respectives. Or ceux qui y passent le plus de temps sont souvent avantagés par rapport aux autres. Il en est de même pendant les soirées de jeux, où on trouve des joueurs qui ont plus l'habitude du jeu sur table, d'autres qui sont des joueurs de GN de longue date, aux manières de jouer souvent très différentes.

## Conclusion

Le jeu de rôle, dit-on, est en passe de rendre l'âme pour donner place au jeu online... Cruelle erreur ! Les nouvelles technologies et la démocratisation d'Internet ouvrent de nouvelles possibilités tout à fait fascinantes sans avoir recours à une débauche de puissance informatique. Avec des moyens simples, on obtient une simulation à véritable caractère social, où on peut jouer en compagnie de centaines d'autres joueurs dans un univers qui évolue en permanence.

**Bref :** même si le concept de Fey-eryndynn est plutôt spécial nous espérons ne pas avoir fini d'entendre parler de ce nouveau genre de jeu.

Cedric Littardi

Le jeu est réservé aux adultes. Pour en savoir plus, visitez :

[//fey-eryndynn.com/](http://fey-eryndynn.com/)

Si vous souhaitez vous inscrire envoyez un mail à

[c.littardi@casusbelli.com](mailto:c.littardi@casusbelli.com)

Tous les mails seront transmis et vous serez contactés quand des places supplémentaires seront disponibles.

Remerciements à l'association Fey-eryndynn pour tous ses efforts (et en particulier à la géniale Bibi et à Marc Laurençon).



Inspiration



Gameplay



J'AIME

- Le concept d'univers persistant à niveaux de jeu multiples.
- La vie intense du système.

J'AIME PAS

- Jouer que des elfes noirs... faut vraiment être motivé.
- La collaboration encore difficile entre joueurs amateurs du premier et du troisième niveau.

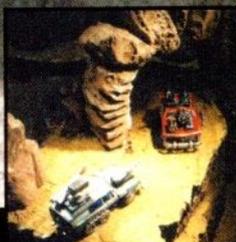
# ATTACHEZ VOS CEINTURES POUR LA COURSE DE VOTRE VIE.



Le jeu de base contient plus de cinquante pièces d'équipement différentes.



Collectionnez-les toutes et voyez ce qu'elles donnent en jeu !



# KRASH

## RIEN A VOIR AVEC DE LA F1 !

Un jeu original de figurines à collectionner, KRASH combine les meilleurs éléments des jeux de cartes à collectionner et des jeux de figurines.

Collectionnez et équipez votre voiture avec turbos surboostés, chenilles, béliers, pointes de métal et réacteurs et lancez-vous dans des duels explosifs sur n'importe quel terrain. Le joueur qui équipe sa voiture avec la meilleure combinaison d'équipements et réussit à les utiliser correctement gagnera la partie.

KRASH peut être joué à 2 ou plus, chaque joueur contrôlant une ou plusieurs voitures. Un duel entre deux joueurs utilisant une voiture chacun dure approximativement entre 15 et 30 minutes.

KRASH est un jeu en constante expansion. Des suppléments tels que de nouveaux équipements et de nouveaux modèles de voitures sortent régulièrement.



**EXTENSION VOITURE** Quand vous voulez de nouvelles voitures ou souhaitez essayer de nouveaux designs. **CONTIENT** : Une voiture et six équipements.

**BOITE DE BASE** La parfaite introduction au jeu ! Tout ce dont vous et un ami avez besoin pour démarrer à KRASH. **CONTIENT** : Règles, deux voitures avec six équipements chacune et deux dés.

**EXTENSION EQUIPEMENT** Pour vous aider dans votre recherche de la combinaison d'équipement parfaite. **CONTIENT** : Six équipements.

# Critiques

Les nouveautés du trimestre, présentées par notre frétilant Canis Bellus



Beurk



Snif



Mouais



Fresh



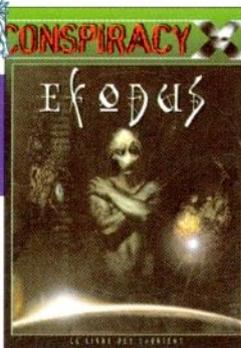
Groovy



Funky soul,  
baby



SUPPLÉMENT



Éditeur : Multisim  
Prix : 170 F

## Conspiracy X

## Exodus

Voici venu le temps des révélations : enfin, nous allons savoir qui sont les sauriens ! Leur histoire, leur culture, leur psychologie et surtout leur technologie... On s'en régale d'avance. Et d'ailleurs, après lecture, tout cela est plutôt sympathique, et il n'y a rien à reprocher franchement à ce supplément.

Enfin, si peut-être... Tout cela n'est pas tellement original. La technologie, que l'on espérait flamboyante, étrange et impénétrable, se perd dans un dédale d'explications

pseudo-scientifiques qu'il vaut mieux ne pas approfondir - elles ne sont pas toujours aussi logiques qu'elles en ont l'air - qui la rendent tristement banale. Et il en va de même du reste du supplément, qui est à l'avenant : les sauriens ne sont plus ce qu'ils étaient...

Au final, un ouvrage intéressant pour les fainéants, mais je suis sûr qu'on peut mieux faire. La vérité est forcément ailleurs...

L'O.-M.



SUPPLÉMENT



Éditeur : Multisim  
Prix : NC

## Dark Earth 2

## La Vapeur

*La Vapeur* amorce une véritable révolution du monde de *Dark Earth*. L'ère du Contact bat son plein, et une idée s'enracine dans tous les esprits : l'Obscur doit être soumis ! Pour y parvenir, le progrès technologique est impératif. Cet aspect est traité dans la première partie du supplément - on y trouve notamment de nombreux renseignements sur les véhicules de Sombre-terre. La seconde partie présente les six compagnies commerciales qui sillonnent le monde. Vient enfin une description succincte du stallite de

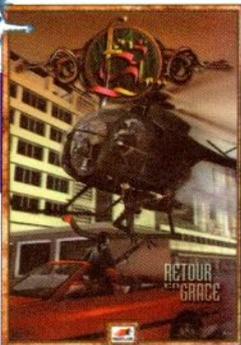
Drön, comportant néanmoins plusieurs idées de scénario. En outre, Okhaën est honorée de deux nouvelles histoires. On regrettera toutefois que l'Antech et les autres compétences techniques ne soient pas plus développées.

En conclusion, *La Vapeur* regorge d'idées intéressantes. Celles-ci devront toutefois être travaillées par le MJ afin de donner tout leur sel.

W.P.



SUPPLÉMENT



Éditeur : Oriflam  
Prix : 139 F

## Feng Shui

## Retour en grâce

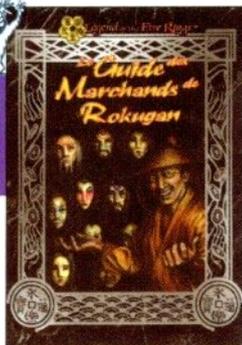
Retour en grâce est un petit supplément sympa qui propose un peu de tout. Ça commence par un topo sur les Dragons, un groupe ultra secret de gentils avec à leur tête un moine alcoolique et licencieux et une scientifique spécialiste de l'arcanotechnologie un peu sentimentale. L'objectif est clairement de se servir des Dragons pour embringuer les PJ dans les méandres de l'univers. Ça continue très fort avec quelques considérations sur l'interprétation des personnages et comment se servir des

possibilités du système de jeu pour faire des combats délirants. Bien adaptés à *Feng Shui*, ces conseils sont fort pertinents.

Mais bon, faudrait voir à pas trop se prendre la tête non plus et la fin du supplément est en roue libre avec ce que vous attendez tous : plus de schticks, plus de kung fu, plus de véhicules, plus de fem..., hum, de flingues, etc. Vous avez saisi le principe, non ?

S.O.

SUPPLÉMENT



Éditeur : Siroz Productions  
Prix : 124 F

## Le Livre des 5 Anneaux

La gamme L5A est aujourd'hui assez dense. Vous savez déjà certainement beaucoup de choses sur Rokugan et vous vous demandez ce qui pourrait encore bien vous surprendre. Ne cherchez plus : ce supplément est fait pour vous.

Comment, cent vingt pages sur les marchands ? Et ce serait étonnant ?

Eh bien oui. Pourquoi ? Chers MJs, je ne peux pas vous le dire dans ces quelques lignes sans prendre de risques. Après lecture, vous me haïriez pour en avoir trop dit : vos

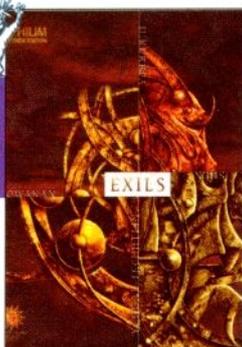
## Le Guide des Marchands de Rokugan

joueurs vous harcèleraient de questions. Leur agitation provoquerait une rumeur qui Les éveillerait. Ils chercheraient alors à me faire payer mes révélations. Et je ne peux prendre ce risque.

En outre, je vous conseille de parcourir ce livre en boutique, sans vous plaindre, jusqu'en page 8. Et là... Vous saurez quoi faire. Une dernière chose, ce supplément vous demandera beaucoup de travail, notamment pour écrire des scénarios sur Eux. Mais j'en ai déjà trop dit...

**S.C.**

SUPPLÉMENT



Éditeur : Multisim  
Prix : 179 F

## Nephilim

## Exils

Les grincheux se plaindront de voir *Nephilim* tomber dans les mêmes excès qu'une certaine gamme décrivant vampires, loups-garous et autres mages ou fées... Est-il possible de demander l'heure à quelqu'un sans tomber sur un nephilim, un Templier ou un Schen ?

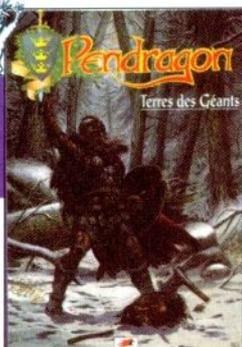
Mais ce serait nier le travail de documentation exceptionnel et la quantité d'informations que recèle ce supplément qui décrit, succinctement hélas, à quoi peuvent ressembler

les frères des Éthers d'Australie, d'Amérique Centrale, d'Asie et d'Amérique du Nord. Ne me demandez pas d'en révéler plus, cela mérite réellement d'être lu.

Un seul regret : chacun de ces êtres, quelle que soit sa nature, aurait mérité un développement plus approfondi ; et il y aura certainement du travail pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément. Cela dit, il en vaut la peine.

**J-B. L.**

SUPPLÉMENT



Éditeur : Oriflam  
Prix : 139 F

## Pendragon

## Terres des géants

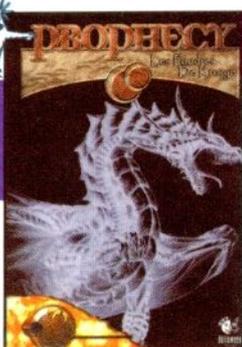
Sous une superbe couverture de Didier Graffet, se dissimule un excellent supplément qui détaille l'ancienne Scandinavie : Thulé. L'histoire, les peuples, au nombre de trois, les Northmen, les Cimbres et les Skridfinnars, les religions, l'organisation sociale, etc., rien n'est laissé dans l'ombre. Mais rien d'aride là-dedans. Le texte parvient fort bien à mélanger vérité historique et réalité mythique et donne envie de jouer séance tenante. Qu'à cela ne tienne, un chapitre complet consacré à la création de personnages

nordiques permet de se lancer dans l'aventure sans avoir à « importer » des PJ de Bretagne (ce qui reste néanmoins possible).

Enfin deux aventures détaillées, qui retracent la saga de Beowulf, permettent de se plonger avec délice dans la Thulé mythique. Combattez avec Wyrd et Ofermod (sens de la destinée et confiance en soi) et vos âmes iront rejoindre Odin au Valhalla !

**S.O.**

SUPPLÉMENT



Éditeur : Halloween Concept  
Prix : 99 F

## Prophecy

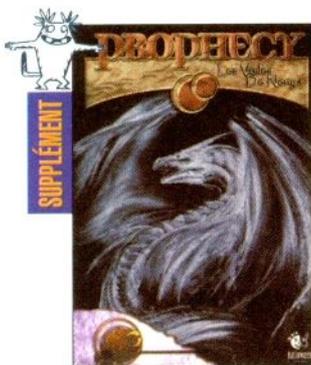
## Les Foudres de Kroryn

Le grand dragon du feu dans tous ses états : ce qu'il est, ce qu'il a fait, son royaume, sa ville, ses troupes, sa caste, sa sphère et quelques-uns de ses artefacts. En une soixantaine de pages très denses, tout y passe, ne laissant que peu de détails dans l'ombre.

Complet, efficace, ce supplément contient tout de même quelques perles amusantes - par exemple, les femmes ne peuvent finir que dans les cruelles castes d'assassins des premiers âges en raison de « leur talent de ruse et de

discretion ». Heureusement, le grand dragon y a mis bon ordre. On aurait aussi apprécié que l'ouvrage soit clairement destiné aux joueurs ou au MJ. Hésitant entre les deux, il laisse planer le mystère sur des détails qui semblent pouvoir amorcer quelques scénarios, et noie dans des considérations générales les petits rien qui alimentent l'interprétation des personnages.

**L'O.-M.**



SUPPLÉMENT

Éditeur : Halloween Concept  
Prix : 99 F

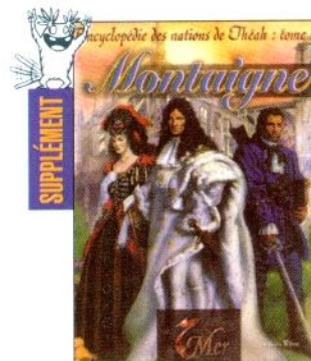
## Prophecy

## Les Voiles de Nenyra

Suivant la voie tracée par les *Foudres de Kroryn*, le supplément des *Voiles de Nenyra* décrit le grand dragon des rêves et de la magie, ce qu'il est, ce qu'il a fait et ainsi de suite, avec, au passage un honnête petit scénario. Encore une fois, en une soixantaine de pages assez denses, émaillées d'illustrations en noir et blanc sans prétention, on nous trace rapidement le portrait de ce grand dragon, fournissant au passage quelques idées intéressantes :

entre autres, la capitale de Nenyra, qui flotte dans les airs et se déplace quatre fois par an, est tout à fait ingénieuse. Le supplément est complet et efficace, mais souffre des mêmes lacunes que les *Foudres de Kroryn*. Pas tout à fait pour les joueurs, pas franchement destiné aux MJ, il hésite toujours entre les détails qui permettent d'enrichir un personnage et les mystères qui font les scénarios.

L'O.-M.



SUPPLÉMENT

Éditeur : Siroz Productions  
Prix : 129 F

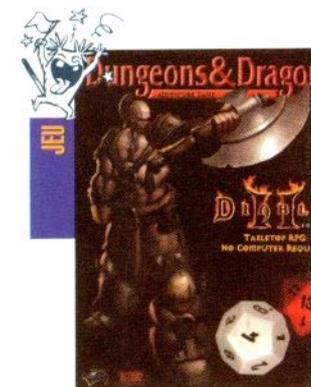
## Les Secrets de la 7<sup>e</sup> Mer

## Montaigne

À quelle sauce les *Secrets de la 7<sup>e</sup> Mer* vont-ils manger les vilains froggies ? Réponse en 150 pages : l'histoire, le pouvoir, la culture, les habitants, la manière d'interpréter un Montaignois, qu'il soit noble ou roturier... Avec en prime un système d'intrigue frappé au coin du bon sens. Comme d'ordinaire, rien de transcendant : ce n'est « que » la France revue à la manière des *Secrets de la 7<sup>e</sup> Mer*... Mais c'est brillamment réalisé : ce supplément grouille

littéralement de matériel de jeu, de nouvelles règles légères et pertinentes, d'idées inattendues et pourtant évidentes. Le tout est présenté très adroitement, sans se perdre dans des généralités inutilisables et sans négliger non plus les détails qui font tout l'intérêt de ce genre d'ouvrage. Au final, tout le monde devrait y trouver son compte : les joueurs en roleplay, les MJ en idées de scénarios.

J-B.L.



JEU

Éditeur : TSR/Blizzard  
Prix : NC

## JdR en anglais

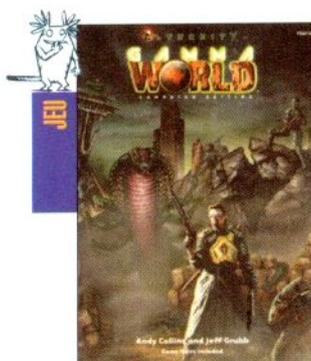
## D&D/Diablo II

Tels les artistes asiatiques travaillant un geste toute leur vie pour atteindre la ligne pure et parfaite, Jeff Grubb et Bill Slavicsek ont su tourner le dos au jeu de rôle à tout faire, pour atteindre l'essence originelle de *Dungeons & Dragons*. Des explications simples, un propos limité : quelques personnages typés dans des donjons, des couloirs et des salles prédécoupés avec des cases, un round pour tout faire, des monstres et des trésors, des points d'expérience pour tout ce qui fait avancer l'aventure...

Résultat, les règles font 32 pages, sorts et équipement compris. Avec les quelques monstres, les personnages prêtirés, l'écran 2 volets et les scénarios, un parfait novice

peut s'initier au jeu de rôle avec quelques amis sans aide extérieure. Il fallait bien cela pour proposer aux fans de *Diablo* de passer à l'expérience du jeu sur table « avec qu'aucun jeu micro ne peut rivaliser, car il a cette chose vivante, hautement imaginative, malignement créative et narrative, un Maître de Donjon ». En anglais, malheureusement. Personnellement, tant qu'il n'est pas question que ce produit soit publié en français, j'irai bien jusqu'à le scanner et le traduire pour en donner un exemplaire à quelques non-encore-rôlistes de mon entourage qui n'y accrocheraient pas en anglais, mais en VF pourquoi pas...

D.G.



JEU

Éditeur : TSR  
Prix : NC

## JdR en anglais

## Gamma World

La première version de *Gamma World* date de 1975. À l'époque c'était du donjon dans l'espace : la population d'un vaisseau spatial retournait à la sauvagerie. Les nombreuses éditions qui ont suivi depuis, si elles ont élargi le cadre du background, n'ont guère changé l'esprit du jeu, et celle-ci ne fait pas exception. Il s'agit toujours de D&D à la sauce post-apo.

L'avantage de cette édition tient dans son système de jeu, qui est celui d'*Alternity*. Solide et flexible, il s'adapte bien à un jeu plutôt bourrin ou ce qui compte c'est les gros

flingues et les mutations groovy qui donnent des pouvoirs vraiment funky, comme disent les chiens mutants. Sur 180 pages, 140 sont consacrées aux règles et armatras, et 40 à la région autour de Seattle, rebaptisé Settles et à une mini campagne. Pour vous donner une idée dans les scénars, on passe son temps à récupérer des armes et 1d4 (ou plus) gold sur les cadavres des méchants mutants pas beaux. Pas passionnant mais défoulatoire.

S.O.

# Découvrez

Relais-Boutiques Jeux Descartes

## LES JEUX DE L'ÉTÉ

*Dans les  
Relais-Descartes*

*Toutes les  
nouveautés réunies  
dans un catalogue  
Spécial été 2000*

*Demandez-le !*

SITE WEB : [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)

### 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. 0.1 64 97 81 74  
77000 MELUN - **CELLULES GRISES**, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01 64 09 21 36

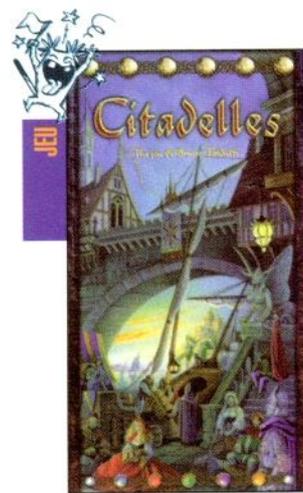
### PROVINCE

- 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 - **JOUÉCLUB JEUX**, 28, rue de Noyon - Tél. 03 22 92 49 56  
49100 ANGERS - **SORTILÈGES**, 23, rue des Poëliers - Tél. 02 41 88 96 96  
74000 ANNECY - **NEURONES**, Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac  
Tél. 04 50 51 58 70  
84000 AVIGNON - **LA VOUTVRE**, 56, rue Bonneterie - Tél. 04 90 85 33 57  
33000 BORDEAUX - **JEUX DESCARTES**, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 26  
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 13  
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  
38000 GRENOBLE - **LE DAMIER**, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04 76 87 93 81  
53000 LAVAL - **SORTILÈGES**, 41, rue de la Paix - Tél. 02 43 56 54 22  
76600 LE HAVRE - **LE DÉMON DU JEU**, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02 35 41 71 91  
72000 LE MANS - **LA BOITE A JEUX**, 20, 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 99  
13006 MARSEILLE - **LA CRYPTÉ DU JEU**, 7, cours Lieutaud - Tél. 04 91 94 22 50  
57000 METZ - **LA CAVERNE DU GOBELIN**, 34, rue du Grand-Wad  
Tél. 03 87 18 42 08  
34000 MONTPELLIER - **EXCALIBUR**, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04 67 60 81 33  
44000 NANTES - **SORTILÈGES**, 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 VOUTVRE**, 7, rue des marchands - Tél. 04 66 76 20 04  
45000 ORLEANS - **EURÉKA**, Galerie du Châtelet - Tél. 02 38 53 23 62  
66000 PERPIGNAN - **CELLULES GRISES**, 30, Place Rigaud - Tél. 04 68 34 89 39  
86000 POITIERS - **LE DÉ A 3 FACES**, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05 49 41 52 10  
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 - 1 040 BRUXELLES - **DÉDALE**, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de  
Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55  
CANADA - **LE VALET D'ŒUR**, 4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1  
Tél. 00.1. (514).499.9970  
SUISSE - 1 201 GENEVE - **AU VIEUX PARIS**, 1, rue de la Servette  
Tél. 00.41.22734.25.76





Éditeur : Multisim  
Prix : 125 F

**Cartes** **Citadelles**

*Citadelles* est un jeu de cartes mettant en scène la construction d'une ville. Rien d'extraordinaire jusque-là, si ce n'est que le système de jeu est allemand, le jeu est français et les illustrateurs viennent de tous les horizons du Jeu de Rôle... Et l'ensemble est une vraie réussite ! Les règles sont très simples - elles tiennent sur trois pages, et encore le texte est-il très aéré - et permettent pourtant des parties à la fois très stratégiques (influence allemande !),

amusantes et rapides. Pour couronner le tout, les illustrations, tirées pour l'essentiel du jeu de carte *Guides*, sont de Magnin, Delval, Graffet ou encore Mourier, dans leurs meilleures heures. Au total, une véritable perle, agréable, amusante, dont la durée de vie sera sans doute élevée. Rien à jeter dans *Citadelles*.

J-B.L.



Éditeur : Tilsit  
Prix : NC

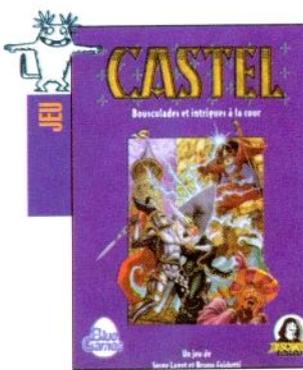
**Cartes** **Méga-Blast**

Traduction d'un jeu américain (qui ne bénéficiait certainement pas d'aussi belles cartes que celles de la VF dessinées par Manchu), *Méga-Blast* met aux prises deux à six flottes spatiales hostiles, venues des quatre coins de la galaxie pour se flanquer sur la gueule à grands coups de laser ou d'antimatière.

Le mécanisme de jeu est on ne peut plus simple : fort d'une main de cinq cartes (permettant par exemple de tirer, de manœuvrer, d'appeler des renforts, de réparer un vaisseau ou encore de dissimuler sa flotte à l'abri d'un champ

d'astéroïdes), chacun déploie et redéploie au mieux ses vaisseaux afin de pouvoir aligner l'adversaire ou défendre son propre vaisseau-amiral. Celui dont le vaisseau-amiral reste seul en lice devient le nouvel empereur de la galaxie. Détail amusant, pour assurer l'ambiance : chaque tir doit être accompagné d'un beuglement sonore approprié et convaincant, sans quoi il demeure inefficace. Au fin fond de l'espace, on a intérêt à vous entendre crier...

G.F.



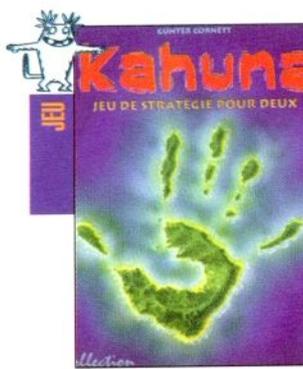
Éditeur : Jeux Descarte  
Prix : 99 F

**Blue Games** **Castel**

Un sympathique petit jeu pour deux à cinq joueurs, où l'on s'efforce d'être le premier à placer toutes ses cartes sur un plateau représentant un petit château stylisé contenant 16 cases intérieures, 16 cases de remparts et quatre tours, plus les alentours immédiats. Les 56 cartes proposées représentent des membres de la cour, des soldats et engins de siège. Chaque joueur démarre avec 5 à 9 cartes, plus une pioche personnelle de 4 à 13 cartes, et une pioche commune, avec une dizaine de cartes, faces visibles. Le tour de jeu est très simple, chaque joueur réalisant

deux actions parmi trois possibilités offertes. Une partie peut néanmoins être très tactique à deux ou trois joueurs et il y aura un peu plus de hasard à quatre ou cinq, le tout occupant entre une demi-heure et une heure de votre temps. Les règles sont précises et bien écrites, et, plus on joue, plus des finesses de jeu possibles apparaissent. Enfin, les cartes dessinées par Emmanuel Roudier sont très jolies.

F.B.



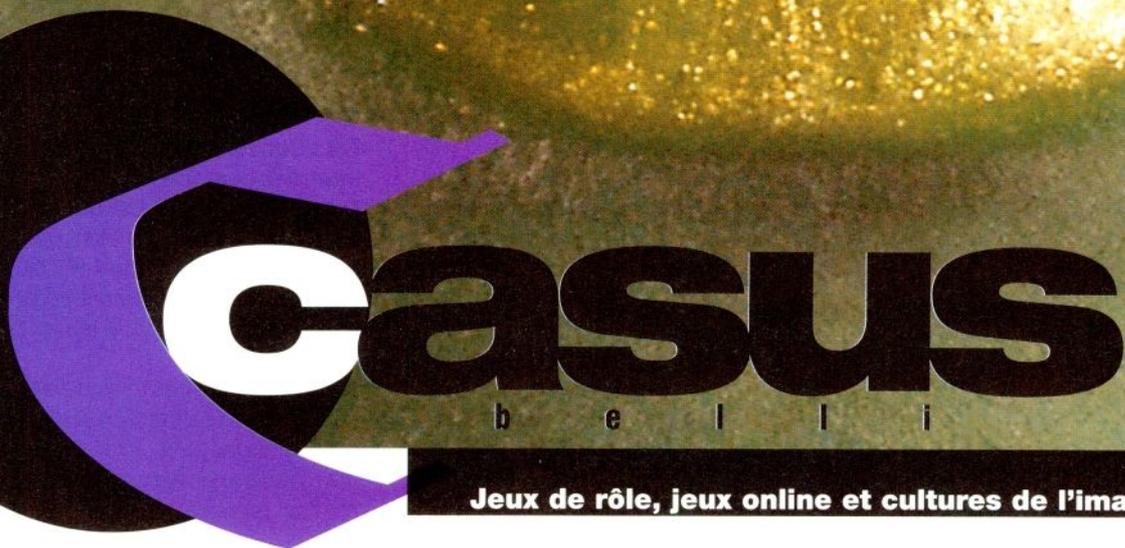
Éditeur : Tilsit  
Prix : 125 F

**Plateau** **Kahuna**

Un chapelet d'îles paradisiaques aux noms de rêve, Faaa, Coco, Kahuna... dont vous devez vous rendre maître en contrôlant les voies d'accès maritimes. Simple, efficace, ce jeu est hautement stratégique. En fait, c'est sa seule faiblesse. Une fois la partie entamée, le premier à commettre une erreur a peu de chance de remporter la victoire. Mais cela ne change rien à la valeur du jeu, qui assure des parties rapides, complexes, et une excellente alternative

aux échecs. Et nettement plus exotique, en prime ! Le matériel fourni est sans reproche : plateau figurant les îles, pions permettant de marquer ses zones de domination, petites allumettes à la « Colons de Katane » pour indiquer les routes sous contrôle... Limité à deux joueurs, ce système de duel réussit à produire un jeu sans hasard ou presque, qui privilégie la réflexion et la stratégie.

L'O.-M.



**Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire**

## Abonnez-vous à Casus Belli

Abonnement découverte  
Pour 6 mois soit 3 numéros  
+ 3 Casus Master de 48 pages

**98 F au lieu de 117 F**

Abonnement pour un an soit 6 numéros  
+ 6 Casus Master de 48 pages

**195 F au lieu de 234 F**

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

6 mois (3 numéros) : 98 F       1 an (6 numéros) : 195 F      (Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli)

À retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : Arkana Press  
Service des abonnements  
13, Passage du Clos Bruneau  
75005 Paris

Pour toute commande d'anciens numéros, contactez le service abonnements au 01 46 33 15 39, ou par mail : [abonnement@casusbelli.com](mailto:abonnement@casusbelli.com)

Offre valable jusqu'au 31-11-00 et réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter.  
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'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos noms et adresses soient communiqués ultérieurement.

# Feedback

## Ambre, le jeu de rôle sans dés

À sa sortie en France, le livre de règles d'*Ambre* est apparu à tous comme un concept marketing : c'était le premier – et c'est encore le seul – jeu de rôle sans dés. La qualité pitoyable des illustrations de la version française n'aidant pas, certains l'ont rangé un peu trop vite aux oubliettes, d'autant qu'il n'y a eu en tout et pour tout qu'une seule extension, sortie sous le titre *Chevalier d'Ombre*.

Grossière erreur ?

### Amber online

La communauté de joueurs du Amber RPG online est l'une des plus actives au monde. Jugez plutôt : 189 sites dans la webring (uniquement sur le jeu de rôle, pas sur les romans) et une mailing-list où transitent plusieurs centaines de messages chaque semaine. Peu de jeux, surtout aussi anciens, peuvent se vanter d'avoir une telle communauté d'accros. La raison ? Le monde est si peu directif qu'il n'y a pas deux campagnes d'*Ambre* qui se ressemblent – d'où l'intérêt d'avoir autant de matériel divers et varié. Cette communauté est encore un bel exemple de la façon dont Internet parvient à faire vivre d'excellents produits abandonnés pour des impératifs commerciaux.

**CB :** Comment avez-vous commencé à jouer à *Ambre* ?

**OV :** Un ami m'a proposé de jouer par hasard, mais je n'étais pas convaincu par l'idée qu'il n'y ait pas de dés. J'ai finalement cédé après avoir découvert le jeu lors d'un tournoi.

**EC :** J'ai commencé une nouvelle campagne avec un groupe d'amis et j'adorais les livres.

**JD :** J'avais lu les livres et des amis me l'ont proposé.

**CB :** Pourquoi jouez-vous encore ?

**OV :** *Ambre* est un jeu aux mondes multiples, il n'y a donc aucun besoin de passer son temps à changer de jeu ce qui présente un investissement en temps non négligeable. Quoi que je veuille jouer ou faire jouer (cyberpunk, post-apocalyptique...) j'ai la possibilité de le faire. Et puis, les joueurs d'*Ambre* sont généralement excellents et donnent envie de continuer les campagnes.

**TB :** C'est un autre style de jeu, plutôt narratif, car tout est fondé sur le roleplay, et plus reposant car il n'y a pas de calculs à faire. En contrepartie, ça donne encore plus de travail au MJ.

**AF :** *Ambre* est un jeu au concept unique et rien ne peut lui ressembler. Dans toute la littérature, je ne connais aucune œuvre qui présente autant de possibilités de mondes ni d'intensité dans les intrigues. Ça en fait tout sauf un *AD&D* de plus ! Sans compter que les MJ sont en général très bien car il faut avoir une tournure d'esprit

Les joueurs



**Anne Aurélie**

21 ans,  
joueuse depuis  
14 ans,  
joue à *Ambre*  
depuis 1994.



**Olivier Vigne**

Joueur depuis  
20 ans, maîtrise  
et joue à *Ambre*  
depuis 1995.



**Julie Delmas**

24 ans,  
joue à *Ambre*  
depuis 1996  
(et à aucun autre  
jeu).



**Eric Bideaux**

24 ans,  
joueur depuis  
14 ans, joue à  
*Ambre* depuis  
1999.



**Eric Chauveau**

24 ans,  
joueur depuis  
11 ans,  
joue à *Ambre*  
depuis 1996.

prit particulière pour maîtriser...

**EC :** C'était génial, la campagne a duré 3 ans et nous en recommandons une autre. C'est un univers dans lequel joueurs et MJ se sont beaucoup investis car toutes les possibilités sont ouvertes, et nous avons pu faire ce que nous voulions. En plus, il est impossible de le jouer de manière dirigiste.

**JD :** J'adore les grandes épopées familiales un peu tordues, le fait de pouvoir passer d'un univers à l'autre (au lieu de choisir l'un ou l'autre) et la chance de jouer autre chose que de la baston.

**CB :** Pourquoi pensez-vous qu'autant d'anciens joueurs ont des campagnes d'Ambre en cours ?

**OV :** C'est une facilité pour le maître, car il n'existe aucun autre jeu où les joueurs puissent autant faire leurs scénarios tout seuls qu'à Ambre. Un joueur d'Ambre sans initiative est condamné.

**TB :** C'est un jeu sans limites : il n'y a pas de caractéristiques, et la seule barrière est l'imagination des joueurs (et du MJ). De plus, il y a plusieurs manières différentes d'y jouer : en insistant sur les magouilles politiques, sur le côté aventure, ou encore en laissant les joueurs faire à leur guise.

**AF :** Aucune campagne ne ressemble à une autre. Dans les livres, l'accent est porté sur la capacité du MJ à fonder un monde unique et chacun gère ses parties de manière très différente. En revanche, le jeu n'est pas vraiment à recommander aux débutants car il demande d'avoir trop d'idées et d'autonomie.

**EC :** Ce n'est pas un jeu à recommander aux joueurs ou MJ inexpérimentés : l'univers est trop vaste, et les joueurs sont illimités dans leurs démarches. C'est un jeu à campagnes, avec des interactions fortes et politiques. Il est impossible à jouer dans une perspective « bourrine », voire simplement dirigiste : quelques personnages incontrôlés peuvent facilement prendre les choses en main, avec le risque d'un dérapage vers l'incohérence si le MJ n'est pas assez expérimenté.

**JD :** Je suis une débutante et je ne trouve pas ça si difficile, car même s'il y a peu de limites dans les actions des personnages, il faut une grande imagination pour les exploiter. Quelque part, les livres

brident les possibilités. C'est difficile d'imaginer Corwin autrement que sympa...

**CB :** Ce n'est pas gênant, un jeu sans dés ?

**OV :** Non. On a essayé un jour de les introduire, mais ça n'a convaincu personne.

**AF :** Au contraire, c'est une immense qualité qui annihile la possibilité qu'un jet de dés stupide détermine la vie ou la mort d'un personnage. À Ambre les réussites elles-mêmes sont fondées sur la qualité du roleplay des joueurs et du MJ.

**EC :** C'est très bien, et justifié par rapport à la force et l'expérience des personnages ambriens. Ça permet d'en faire un jeu totalement axé sur les interactions entre personnages et le roleplaying pur. Nous en avons cependant utilisé dans quelques cas très rares, notamment sur la Marelle.

**JD :** On a l'impression que c'est plus simple pour une débutante comme moi.

**CB :** Le manque de suppléments n'est-il pas gênant ?

**OV :** Non. Il aurait pu permettre de jouer plus longtemps dans l'univers « classique », mais au final, ce sont les possibilités d'ouverture sur d'autres mondes et d'autres forces qui font la richesse du jeu.

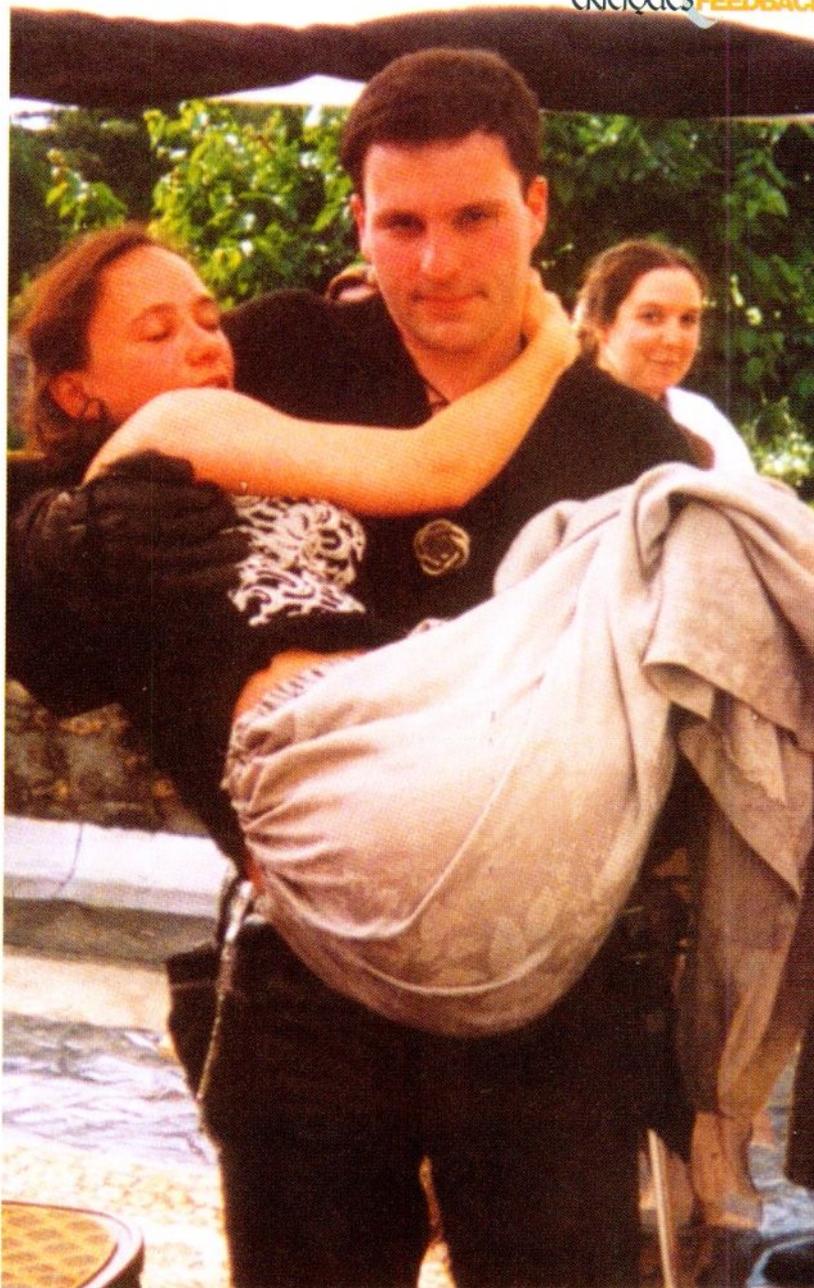
**TB :** Il nuit à sa portée commerciale, mais pas au jeu lui-même.

**AF :** Non. En revanche pour qu'il y ait beaucoup plus de joueurs, il suffirait d'en parler plus, ce qui est improbable car les éditeurs n'ont plus aucun profit à en tirer.

**EC :** Absolument pas, bien qu'il ait suffisamment de potentiel pour en produire une infinité. Les joueurs ont une part énorme dans la création du monde de toute manière, et puis il y a toute l'œuvre de Zelazny... En revanche je n'aime pas les cours du chaos car elles ne sont pas assez définies.

**CB :** Faut-il connaître et apprécier les livres pour jouer ?

**OV :** Non, d'ailleurs je n'ai lu que les premiers, et d'autant plus que



Corwin et Deidre

la découverte du monde est passionnante ; j'ai pu ainsi me faire une idée différente des PNJ.

**AF :** J'avais lu les livres avant de commencer à jouer, et le monde me plaisait beaucoup, c'est pour ça que j'ai commencé à la première occasion.

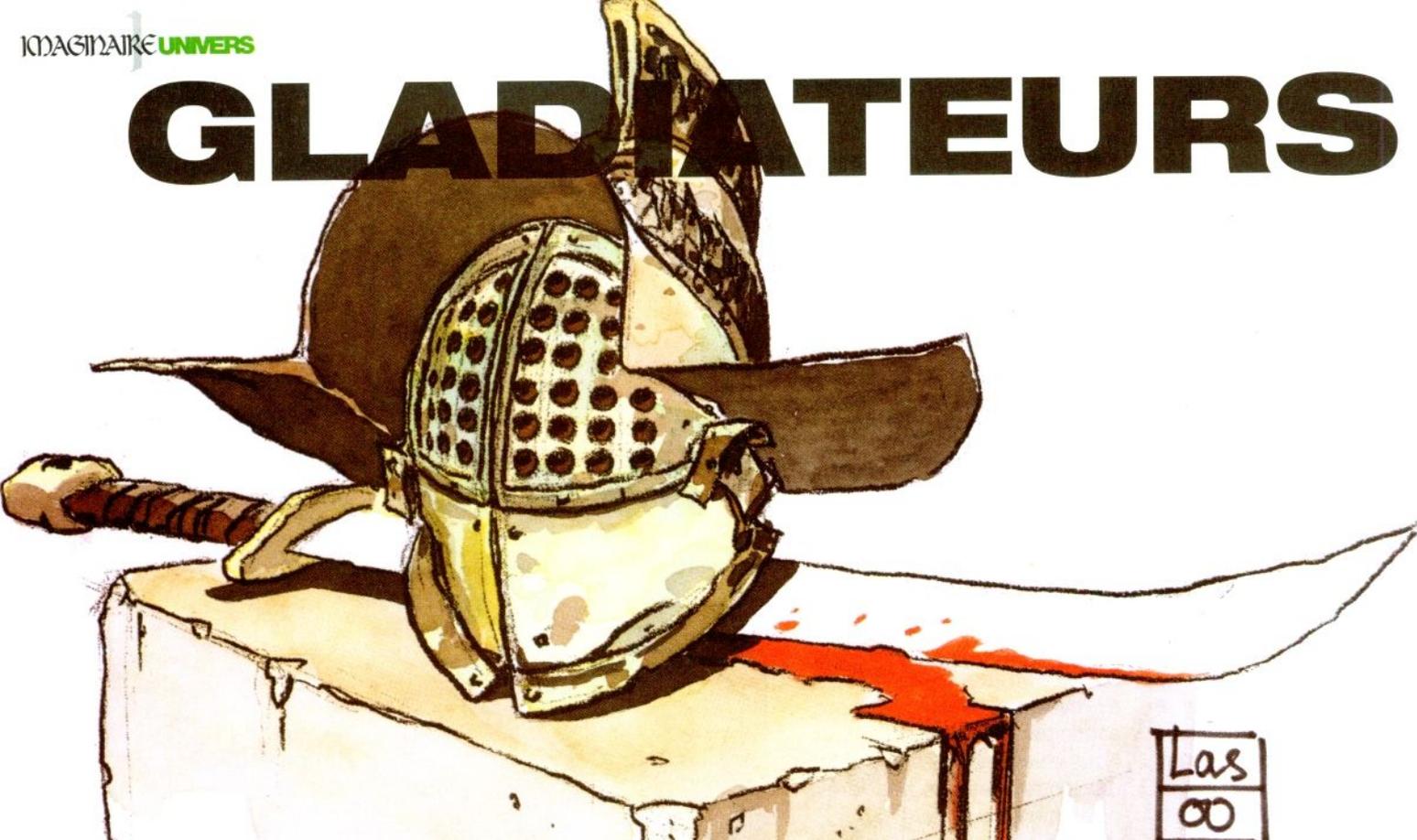
**EC :** Oui absolument, pour avoir une idée du panorama politique sans être perdu.

*Propos recueillis  
par Cedric Littardi*

## Ambre GN

L'association *Les visiteurs d'un soir* a organisé un jeu de rôle grandeur nature d'une journée complète où les joueurs incarnaient chacun l'un des princes et se livraient à une guerre du trône. Le background, long d'environ 50 pages par joueur (sans compter le contenu des romans de Zelazny), était l'un des plus fouillés et spectaculaires qu'il nous ait été donné de voir. Sans compter le travail de casting, peu évident mais réussi grâce à l'implication des joueurs dans ce qui semblait quand même un pari hasardeux...

# GLADIATEURS



## les chaînes et le glaive



**Du pain et des jeux**

**Esclaves, prisonniers de guerre, criminels ou citoyens libres poussés sur le sable de l'arène par une implacable nécessité, la soif de gloire ou l'attrait du danger, les gladiateurs sont à la fois leurs propres bourreaux et leurs premières victimes. Leur vie est sans valeur, mais leur mort est hautement prisée. Ave, Casus ! Ceux qui vont combattre te saluent...**



Héritiers des jeux funéraires donnés en l'honneur de quelque héros ou personnage important, les premiers jeux du cirque conservent d'abord un contenu religieux ; mais bien vite ils perdent toute signification sacrée pour n'être plus qu'un divertissement macabre offert à la cruauté du public par l'empereur ou de hauts dignitaires du régime.

Les jeux se déroulent souvent sur une journée, parfois plusieurs. Précédés d'un grand festin offert la veille à tous les gladiateurs - qui servent pour beaucoup leur ultime repas - ils s'ouvrent par un tour d'honneur en fanfare, à l'issue duquel les combattants se réunissent au milieu du cirque pour saluer l'organisateur de l'événement. Le programme de la matinée débute par des simulacres de combat avec des armes en bois, suivis de tours d'animaux dressés, puis de la prestation des bestiaires, opposés à diverses bêtes sauvages. Vient ensuite la pause déjeuner, agrémentée de l'exécution de quelques criminels jetés aux fauves ou contraints d'affronter des adversaires bien supérieurs. Enfin, les jeux reprennent et l'on passe cette fois aux choses sérieuses : les combats individuels de gladiateurs professionnels. On parie gros sur l'issue des rencontres.

Un gladiateur blessé voulant s'avouer vaincu lève un index ; la foule se prononce en sa faveur ou contre lui en dressant le poing fermé (la vie) ou pouce tendu (la mort) ; la décision finale appartient à l'organisateur des jeux, mais elle va rarement à l'encontre des vociférations de la foule. Qu'importe après tout le vainqueur ou le vaincu ! L'essentiel n'est-il pas que le peuple soit content ?



## Le sang, la sueur et la poussière

Le gladiateur n'est pas un homme libre ; il appartient au « lanista ». À la fois patron et entraîneur d'une « famille » de gladiateurs, ce dernier loue ou vend les services de ses poulains aux organisateurs de jeux du cirque - activité lucrative mais hautement déconsidérée, qui le place à mi-chemin entre le boucher et le maquereau.

Les écoles de gladiateurs sont toujours implantées à proximité des amphithéâtres. La journée s'y déroule au rythme des entraînements, pendant lesquels chacun apprend et perfectionne inlassablement les techniques propres à son armement. Ces gestes qui tuent ou qui sauvent, répétés jusqu'à épuisement, deviennent parfois des facilités qui peuvent se révéler fatales au gladiateur trop « scolaire » : prévisible, il constitue une proie facile pour un adversaire d'expérience.

Cette existence âpre et rude s'appuie sur une alimentation saine ainsi que sur une hygiène de vie rigoureuse, que le lanista fait scrupuleusement appliquer. Pas question, en effet, d'envoyer à la mort des hommes en mauvaise condition physique ! Cela aurait l'effet le plus déplorable sur le public.

## Les palmes de la victoire

Les gladiateurs victorieux quittent le cirque, auréolés de gloire, sous les vivats de la foule et les œillades des femmes. Beaucoup mourront sans doute lors des prochains jeux. Certains, prestigieux, ne combattent plus que deux ou trois fois par an ; les meilleurs accèdent au statut de héros populaires.

Ceux qui accumulent les prix peuvent racheter leur liberté et se voient alors remettre une épée de bois, symbole de leur émancipation. Rares sont ceux qui décident de continuer à se battre dans l'arène ; la plupart deviennent entraîneurs ou gardes du corps. Mais, quelle que soit la voie qu'ils choisissent, leur nom reste éternellement frappé d'infamie.

Guillaume Fournier

Illustrations : Rémi Lasfargeas

« Je fais vœu d'endurer sans fléchir le feu, les chaînes, les coups et la mort par le glaive. »

*Serment du gladiateur*

## La grande fraternité des adeptes du corps à corps

Il existe de nombreuses catégories de gladiateurs. La plupart sont légèrement protégés, mais presque tous portent un casque à visière : la mort doit demeurer anonyme. La diversité des équipements traduit d'abord les origines étrangères des gladiateurs, les Gaulois, Samnites et autres Thraces conservant dans l'arène leurs armes traditionnelles. Par la suite, elle s'enrichit de diverses spécialisations destinées à permettre toutes sortes de combinaisons spectaculaires ; l'intérêt consistant à opposer des adversaires différents, de manière à pouvoir miser sur la supériorité de telle ou telle technique.

Les **bestiaires** sont les plus mal considérés. Opposés à différents fauves (lions, ours, panthères, taureaux), ils s'arment du fouet et de l'épieu pour les traquer dans des forêts factices.

Les **andabates** comptent parmi les plus inquiétants de tous. Aveuglés par un casque sans ouverture, ils se battent uniquement d'après les indications que leur hurle la foule.

Les **dimacheri** (singulier dimacherus) se battent avec un glaive dans chaque main ; technique difficile et audacieuse, qui sacrifie la défense à une attaque spectaculaire.

Les **equites** (singulier eques) combattent à cheval, et les **essédaires** sur un char, à l'instar des guerriers celtes.

Les **hoplomaques** sont les plus lourdement protégés ; entièrement bardés de fer, ils gagnent en sécurité ce qu'ils perdent en vivacité. Mais qu'il fait chaud, sous cette armure !

Les **mirmillons** comptent parmi les plus célèbres. Leur armement, composé d'un glaive et d'un bouclier, reste simple, mais leur casque surmonté d'un poisson caractéristique les rend aussitôt identifiables.

Les **amazones** sont rares, mais n'ont rien à envier à la férocité de leurs confrères. Faiblement protégées, elles jouent essentiellement sur la vitesse et la précision.

Les **rétiaries** combattent au moyen d'un filet et d'un trident. Ce sont les plus mobiles, mais également les plus vulnérables des gladiateurs. Leur technique consiste à prendre l'adversaire dans leur filet pour l'achever d'un coup de trident.

Les **laquéaires** s'efforcent eux aussi d'entraver leur adversaire, mais au moyen d'un lacet de cuir semblable à un lasso. Gare à celui qui rate son coup ! À l'instar du rétiaire, il est alors contraint de fuir tout en réenroulant son arme, le temps de préparer une nouvelle tentative.

Les **sagittaires**, légèrement protégés, ne sont équipés que d'un arc et de quelques flèches. Armement redoutable, tant qu'ils parviennent à rester à distance de leur adversaire...

Les **Samnites**, moyennement protégés et dotés de leurs armes traditionnelles, ne se distinguent des mirmillons que par la forme oblongue de leur bouclier.

Les **secutors** portent le glaive et le bouclier carré des légionnaires ; ils se signalent par leur casque de forme ovoïde avec deux trous ronds pour les yeux.

Les **Thraces**, enfin, avec leur grand bouclier et leur glaive incurvé, complètent la catégorie des combattants traditionnels moyennement équipés.

Complément technique dans le Casus Master, page 44.

# Witch



L'arme sacrée  
portée par la  
guerrière ulti-  
me, l'héritage  
des ténèbres  
transmis de  
génération en  
génération,  
l'ange de  
lumière  
visant à  
détruire le  
mal, la lance  
sacrée qui  
perça le flanc  
du Christ...  
Autant de  
reliques qui  
structurent  
l'univers que  
nous avons  
choisi de  
vous décrire  
aujourd'hui.

# Witchblade

## Qu'est-ce que Witchblade ?

C'est une série de comics créée par Michel Silvestri, David Wohl et Michael Turner aux éditions Top Cow (distribué par Image) en novembre 1995. Ce comics est édité en France aux éditions SEMIC. Simple non ?

Mais *Witchblade*, c'est bien plus que ça. Devant le succès du comics, lié à la qualité très commerciale de son graphisme, l'univers s'est étendu à plusieurs nouveaux titres : *Darkness*, *Tales of the Witchblade* (des histoires de porteuses du Witchblade à travers les âges) et plus récemment *Magdalena*. La célèbre Lara Croft y fut récemment intégrée.

Ajoutons que les droits audiovisuels pour une série télévisée sont déjà acquis et celle-ci est en production. Le premier épisode sera diffusé le 28 août prochain aux USA sur la chaîne TNT. Alors, tentés par un univers avec des armes magiques et des top models à chaque coin de rue ?

## Que vais-je bien pouvoir faire de tout ça ?

Bien que *Witchblade* soit initialement une histoire de « super héros » - bénéficiant d'ailleurs de plusieurs crossovers avec d'autres, et notamment Wolverine (Serval) - ce n'est pas exclusivement pour des jeux de super héros que nous avons décidé de vous en parler. Loin de là...

Les reliques et la triarchie sont des objets de mystère qui ont discrètement mais sûrement influencés l'histoire du monde : ils auront tendance à éveiller la curiosité de bien des joueurs même si vous décidez que ceux-ci ne peuvent pas les porter. Vous pouvez par exemple les faire apparaître sur des PNJ importants, alliés ou non à vos joueurs.

L'histoire du Witchblade remonte à une Antiquité lointaine et s'étend jusqu'à aujourd'hui. Les pouvoirs déployés sont l'enjeu de sociétés secrètes existant depuis la nuit des temps, de conspirations ayant changé la face du monde, de toute sorte d'êtres, d'archéologues et de curieux. De plus, très inspirés de l'œuvre de Moorcock, ils devraient s'emboîter parfaitement dans un univers fantastique, quel que soit votre jeu préféré. D'un autre côté, nous n'avons pas ici la place pour vous éviter totalement de chercher dans l'œuvre dessinée.

Allez piocher ce qui vous intéresse, notamment les Légendes de Witchblade/Darkness si vous cherchez des idées historiques.

## Toutes ces armes ! Mais que fait la police ?

Les trois pouvoirs du Witchblade, du Darkness et de l'Angélus constituent la triarchie. On a découvert récemment qu'elles formeraient peut-être trois facettes d'une seule et même entité. Mais quand et comment cette dernière aurait-elle été fragmentée ? Bien que ces armes se combattent entre elles, la force de l'une dépend de celle des autres : elles doivent se nourrir l'une de l'autre en équilibre et nul ne sait ce qui se passerait si cet équilibre venait à être rompu. Il semblerait que le pouvoir de la triarchie soit un don extraterrestre fait aux Mayas en 50 av. J.C., mais ça n'explique pas comment elle fut séparée.

## Le Witchblade

La lame de la sorcière est un construct de nature inconnue (forgé, dit-on, pour lutter contre le Darkness) présent dans de nombreuses légendes et semblant exister depuis très longtemps.

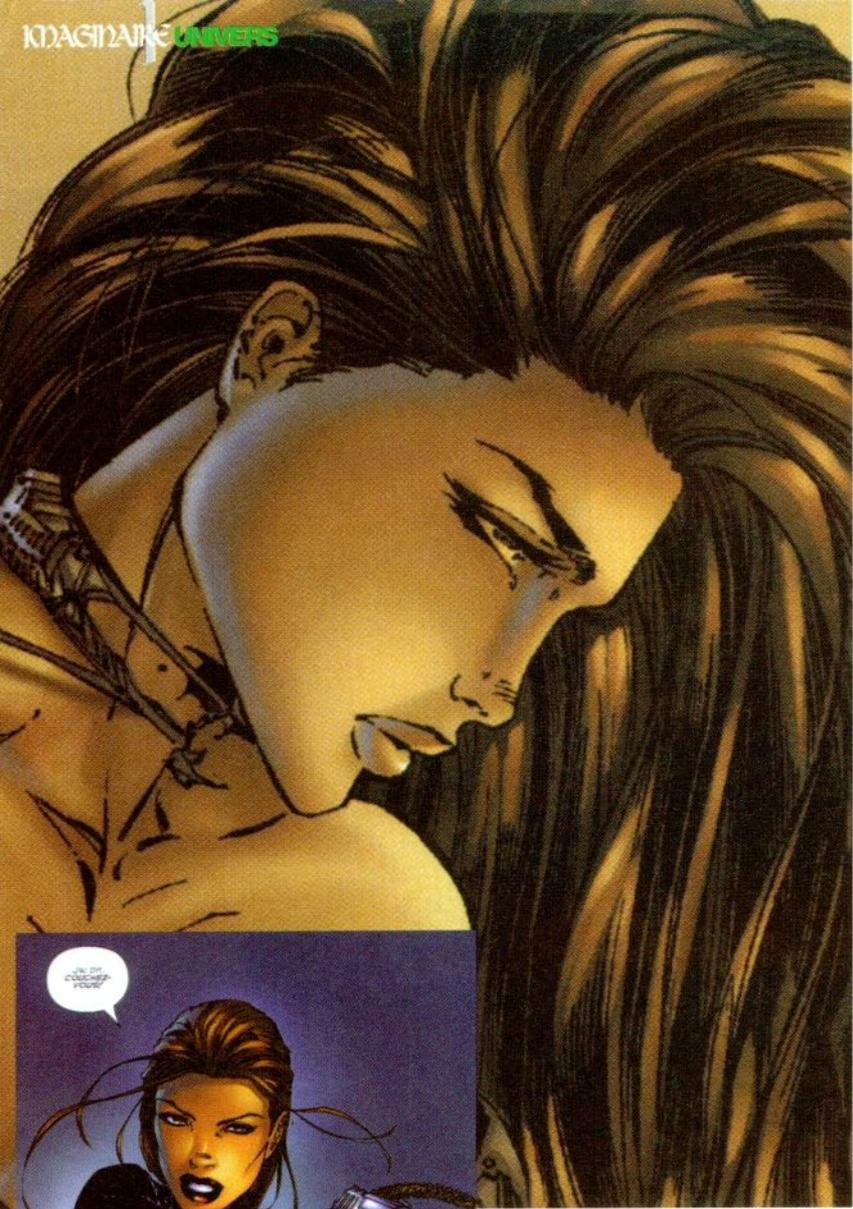
Elle possède une volonté propre théoriquement en symbiose avec celle de son possesseur. Elle a initialement la forme d'un gantelet composé d'une étrange matière d'apparence techno-organique contenant des gemmes de différentes couleurs. Elle est susceptible de se métamorphoser pour recouvrir et protéger son possesseur, comme de se transformer en arme (n'importe laquelle : filaments, épée...), et de s'étirer pour attaquer à distance.

Malheureusement, le Witchblade ne peut être porté que par une femme à la volonté d'acier. Il est dit qu'il n'y en a qu'une par génération et que l'arme la choisit elle-même. La seule exception connue est Ian Nottingham qui, rempli d'énergie mystique, a pu prendre possession de l'arme ; il semble que le Witchblade ait voulu « jouer » avec lui quelque temps.

Car le Witchblade influence son possesseur en permanence en lui insufflant ses propres désirs de violence et en s'activant quand il le souhaite. C'est donc contre lui que son porteur doit lutter s'il veut conserver le contrôle.



Tentés par un univers avec des armes magiques et des top models à chaque coin de rue ?



**Le plus grand complot de l'histoire n'est autre que l'Église catholique**

### Le Darkness

C'est la force ultime des ténèbres, l'adversaire naturel du Witchblade. Celui qui le détient est tout-puissant dans les ombres où il contrôle sa matière « semi-organique » : il peut se couvrir d'une armure, former des griffes acérées et surtout composer ses propres créatures à partir de lui (généralement de petits démons au sens de l'humour proche d'*In Nomine Satanis*, mais également des créatures plus terrifiantes). Ces démons ont une volonté propre et, plus ils sont intelligents, plus il est difficile de les contrôler : la matière brute des ténèbres est toujours orientée vers la souffrance, le chaos et la destruction. Les petits « darklings » créent souvent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent... sens de l'humour oblige ! Mais cette même matière est impuissante en pleine lumière, où elle se dissout. Le Darkness est transmis par voie génétique de génération en génération dans la famille Estacado.

Seul inconvénient, mais de taille : si le porteur conçoit un enfant avec une femme, il meurt instantanément. Le Darkness s'active ensuite quand l'héritier atteint l'âge de 21 ans.

### L'Angélus

Il s'agit d'une femme immortelle née au XI<sup>e</sup> siècle (en même temps que les deux autres pouvoirs ?) et dont l'objectif avoué est la destruction du Darkness. Il ne faut pas croire pour autant qu'un pouvoir de lumière est forcément manichéen : l'objectif ultime de l'Angélus est de régner sur le monde pour que tous s'agenouillent devant sa beauté et sa pureté. Mais est-ce le pouvoir qui fait ça, ou plutôt ses porteuses ? L'Angelus est en réalité un pouvoir transmissible, à ceci près qu'il rend sa porteuse immortelle et ne peut donc changer de réceptacle qu'à la mort de sa précédente détentrice. Il permet de générer et d'alimenter des forces de vie, généralement sous forme d'anges-guerriers féminins au corps parfait. Il ne peut être porté que par une femme d'une grande beauté.

### Conspiration ? Quelqu'un a dit conspiration ?

Ces pouvoirs sacrés ne sont pas restés ignorés dans l'histoire et sont l'enjeu de nombreuses luttes. Voici quels en sont les principaux acteurs dans les comics.

### L'église catholique et la Lance divine

À la mort du christ, Marie-Madeleine commença à porter l'épée et la croix pour lutter contre les ennemis de l'Église. Elle fonda alors un ordre, avec une représentante par génération : la Magdaléna. Selon la légende, l'une d'elles aurait porté la croix de cor de Léon, une autre aurait tué les fils de Lilith et une dernière se serait battue à l'endroit le plus ancien du monde. Car le plus grand complot de l'histoire n'est autre que l'Église catholique, et il ne fallait pas espérer qu'elle se tienne à l'écart d'une histoire dans laquelle intervienne des démons.



D'ailleurs, on peut se demander si l'apparition du Christ n'aurait pas été directement liée à celle de la triarchie. Même au sein de l'Église, l'existence de cet ordre de guerrières reste un secret jalousement gardé. Les Magdaléna utilisent toutes les armes à leur disposition, y compris les armes à feu, et héritent toujours de la lance (voire d'un certain nombre de reliques). Celle-ci semble cependant n'avoir aucun pouvoir mystique.

### La confrérie du Darkness

Menée par un dénommé Sonatine, elle veille à chaque génération sur l'enfance de l'héritier Estacado. Quand celui-ci atteint l'âge de 21 ans, il devient en effet impératif de le protéger contre ses ennemis - et accessoirement, de le manipuler pour mieux le contrôler. Malheureusement, il semble que les Estacado soient peu vulnérables aux influences extérieures. On sait peu de choses sur Sonatine sinon que c'est un grand adepte de l'occulte.



Elle devint alors une dame de la haute société et se trouve aujourd'hui à la tête d'une agence de top models.

### Le Clan Nécrobi

Un clan composé de démons qui se nourrissent de l'énergie sexuelle des humains. Ils apparaissent soit comme des hommes à l'apparence un peu sauvage et puissamment musclés, soit comme de splendides femmes langoureuses. Ils possèdent l'équivalent de maisons closes de luxe dans lesquelles ils attirent leurs proies et les absorbent, faisant disparaître leur énergie en même temps que leurs parties vitales. Les membres du clan apprécient tout particulièrement la soumission des autres par des techniques de torture sexuelle.

Le cœur Nécrobi, l'élite royale, est une entité qui dirige le clan. Composée de millions d'âmes, elle possède une psyché multiple qui se dissimule dans les tréfonds d'un lieu très peuplé afin de se nourrir de l'énergie sexuelle envirognante.

Les Nécrobi se considèrent comme les ennemis héréditaires de la triarchie et sont prêts à tout pour la détruire.

### Démons et armes magiques

La magie « classique », les démons et les armes magiques existent dans l'univers de *Witchblade*. Ils semblent toujours liés d'une manière ou d'une autre à la triarchie. Quand apparaît par exemple une arme magique capable de se transformer en épée, elle est faite du même matériau que le *Witchblade*. Un conseil : si vous incluez la triarchie dans une campagne de jeu de rôle, placez-la au centre de plusieurs intrigues !

### L'an 2000 et la guerre des triades

L'action de la série se situe aujourd'hui à New-York. La porteuse du *Witchblade* est un flic, Sara Pezzini, qui ne veut pas de ses pouvoirs. Elle évolue dans un monde marqué par les difficultés administratives, les histoires familiales, les traumatismes de

### Jackie est tueur pour le compte de la mafia depuis son plus jeune âge. Pourtant, il n'a pas un mauvais fond

jeunesse (à 13 ans, elle a été enlevée par sa psychologue qui lui a infligé des sévices pendant des semaines) et les échecs sentimentaux. Le descendant des Estacado, Jackie, est tueur pour le compte de la mafia depuis son plus jeune âge. Pourtant, il n'a pas un mauvais fond, sauf que son éducation le rend fidèle à la famille Franchetti. Beaucoup de scénarios tournent autour de leurs dilemmes personnels, mais vous n'en auriez pas, vous, si le moindre rapport sexuel pouvait entraîner votre mort directe ?

En plus des manigances des sociétés secrètes, tout se déroule sur fond de guerre du crime : guerres des triades, guerres de la mafia, élections truquées, complots de multimillionnaires ou de grands manipulateurs... Les règlements de compte sont monnaie courante, et la police cherche désespérément des témoins.

### Ici et ailleurs

Mais *Witchblade*, ce n'est pas que New York et ses triades. Dans un univers doté d'une telle consonance mystique, il est facile de partir à la découverte d'un monde plein de surprises : ainsi la célèbre archéologue Lara Croft rejoint-elle Sara Pezzini sur les traces d'une milliardaire souhaitant invoquer la déesse égyptienne Bastet, enfermée dans une statue. La triarchie apparaît également dans bien d'autres contextes tels que l'antiquité inca, le Moyen-Âge, la Renaissance, la conquête du Nouveau Monde...

### Que dire de plus...

Même si des relents de marketing obligent les comics à être moins sombres qu'ils ne pourraient, l'univers de *Witchblade* a clairement une tendance obscure : les personnages à l'esprit torturé comme l'omniprésence des tendances sexuelles extrêmes en attestent. Dans cet univers, il n'y a rien de manichéen. Chacun poursuit ses



propres fins, généralement égoïstes, avec une débauche de moyens sans précédent. L'Angélus a beau être une créature de lumière, elle passe son temps à aduler ses créations et à se complaire dans sa propre beauté. Le *Witchblade* cherche avant tout à tuer. L'Église catholique est divisée, et les cardinaux n'hésitent pas à faire exécuter leurs subalternes par l'Inquisition. Et ainsi de suite... Si tout ça ne vous donne pas envie de jeter un coup d'œil aux comics, dites-vous au moins que cet univers peut constituer une formidable source d'inspiration pour toutes vos campagnes et scénarios.

Cédric Littardi

Illustrations extraites des comics *Witchblade* et *Darkness*.

Cette aide de jeu se prolonge dans le Casus Master, page 13. Voir aussi le scénario 17.

# La Cour Océane

Où l'on apprend  
comment  
l'Empereur et le  
Seigneur Dragon  
se partagèrent  
le monde

## AIDE DE JEU

L5A

### Une légende rokugani

« Il y a bien longtemps, jeune lettré empli de zèle, je découvris dans un parchemin relatant les origines de l'Empire d'étranges mentions à un Traité et à un Grand Partage. Plein de curiosité, j'interrogeai Ikoma Usedo, un vieil érudit, qui me conta cette histoire :

- Peu après sa victoire au tournoi de la lune et du soleil faisant de lui le premier empereur, Hanteï reçut l'étrange visite d'un homme à l'âge indéfinissable qui se disait l'émissaire d'un souverain mythique nommé Rin Jin, le Seigneur Dragon. Après s'être entretenu avec lui, Hanteï décida d'envoyer un ambassadeur auprès

de Rin Jin, et désigna l'avisé Togashi. Ainsi, les deux souverains conclurent un pacte délimitant leurs domaines : à Hanteï et aux hommes revenait la surface de la terre, à Rin Jin et ses sujets le fonds des mers, les lacs et les rivières. Cet accord a toujours été respecté, même si certains récits de pêcheurs mentionnent de loin en loin des attaques de monstres marins.

Le vieil homme fit une pause. J'attendis respectueusement qu'il reprenne la parole, mais ma curiosité l'emporta et je le questionnai sur le Seigneur Dragon et ses sujets. Souriant de mon impatience, il me répondit :

- On sait peu de chose du Seigneur Dragon, si ce n'est son âge incommensurable, sa puissance et sa sagesse. Ses serviteurs et ses vassaux sont légions, car il

règne sur toutes les créatures de la mer. Les pêcheurs le prient comme une Fortune pour le remercier de sa mansuétude ; il leur permet en effet d'arracher leur subsistance à la mer. Malheur à celui qui pénètre dans son domaine sans y avoir été invité ; il demeure sous les eaux jusqu'à sa mort, changé en créature aquatique par le souffle enchanté du maître des lieux. On raconte aussi que Rin Jin écoute, depuis son palais de nacre, les rumeurs venues de la surface, regrettant de ne pouvoir partager son savoir et sa sagesse avec les mortels.

- Mais, Ikoma-sama, cette histoire est-elle vraie ? lui-demandais-je.  
- C'est une légende, me répondit-il. Mais les légendes sont bien souvent le reflet de la réalité. »

*Ikoma Kawashiro  
historien du clan du Lion*



ce rendu à Rin Jin ou à l'un de ses vassaux, s'il s'est conformé aux règles de l'honneur et à son devoir à l'égard de l'Empereur ou de sa famille (la notion de clan est inconnue au fond des mers). Mais cette faveur est rarissime, en raison d'une certaine méfiance à l'égard du peuple humain et des différences temporelles existant entre les deux mondes. Ainsi, un séjour d'une journée équivaut à quelques heures à la surface, mais deux jours deviennent un an et trois jours un siècle. Selon une légende rokugani, en des temps anciens, un pêcheur accepta de rejeter un poisson à la mer ; en récompense, une Fortune émue par sa bonté l'invita à vivre dans un palais féérique au fond de la mer, à la condition de n'en plus repartir. Au bout de trois jours, voulant revoir sa fille, il quitta le palais en cachette, sortit de la mer, et gagna son village. Là, il découvrit avec stupeur qu'il ne reconnaissait plus personne ; et nul ne reconnut ce vieillard qui mourut tout d'un coup, rattrapé par le poids des ans.

### Le Rengu No Ryu (domaine du Dragon)

Depuis le Grand Traité, le domaine du Dragon s'étend à tous les océans, les rivières et les lacs. Les vassaux de Rin Jin peuvent diriger en son nom un bras de mer ou un lac, à la manière des daimyos de l'Empereur. Ce sont le plus souvent des dragons aquatiques (les Tatsus) ou des Serpents mystiques (les Orochis). Ils sont les gardiens de la loi du Seigneur Dragon, qu'ils font respecter sur leur domaine. Leurs titres ne sont pas héréditaires ni l'apanage d'un clan mais résultent de l'unique volonté de Rin Jin. Ils suivent scrupuleusement la politique de leur maître tout en conservant une certaine autonomie, notamment dans leurs rapports avec les mortels. À l'exemple du Seigneur Dragon, ils répugnent à intervenir dans le monde des humains ; mais parfois, un Orochi dévaste un village de pêcheurs en repréailles du pillage des richesses marines de son domaine.

À côté de la cour et des vassaux de

Rin Jin, la troisième composante de la société océane est l'armée. Les troupes qui la composent obéissent directement à Rin Jin, auquel tous les guerriers de la Cour océane sont farouchement dévoués. La majorité d'entre eux sont des sqaules changeformes (les Same-bito), capables d'une rare violence dans leurs missions mais d'une loyauté indéfectible envers leur maître. Ils ont pour rôle de porter les ordres de Rin Jin à ses vassaux et de lutter contre les monstres vomis par les Abysses.

### Les Abysses

Les Abysses sont le pendant sous-marin de l'Outre-Monde. Les attaques de monstres de cauche-

mars jaillissent de la zone située le long de la côte des Brumes sombres et de ses failles sous-marines insondables. Zombies de marins noyés, poulpes géants et autres horreurs pourchassent les bateaux et les créatures sous-marines. La navigation au sud du continent serait impossible, et les sujets de Rin Jin grandement menacés, si son armée n'avait réussi à les contenir jusqu'ici. Mais le secteur reste constamment surveillé, et le péril qu'il représente pour le Rengu No Ryu demeure un sujet de préoccupation constant.

Xavier Langlet  
et Emmanuel Gros

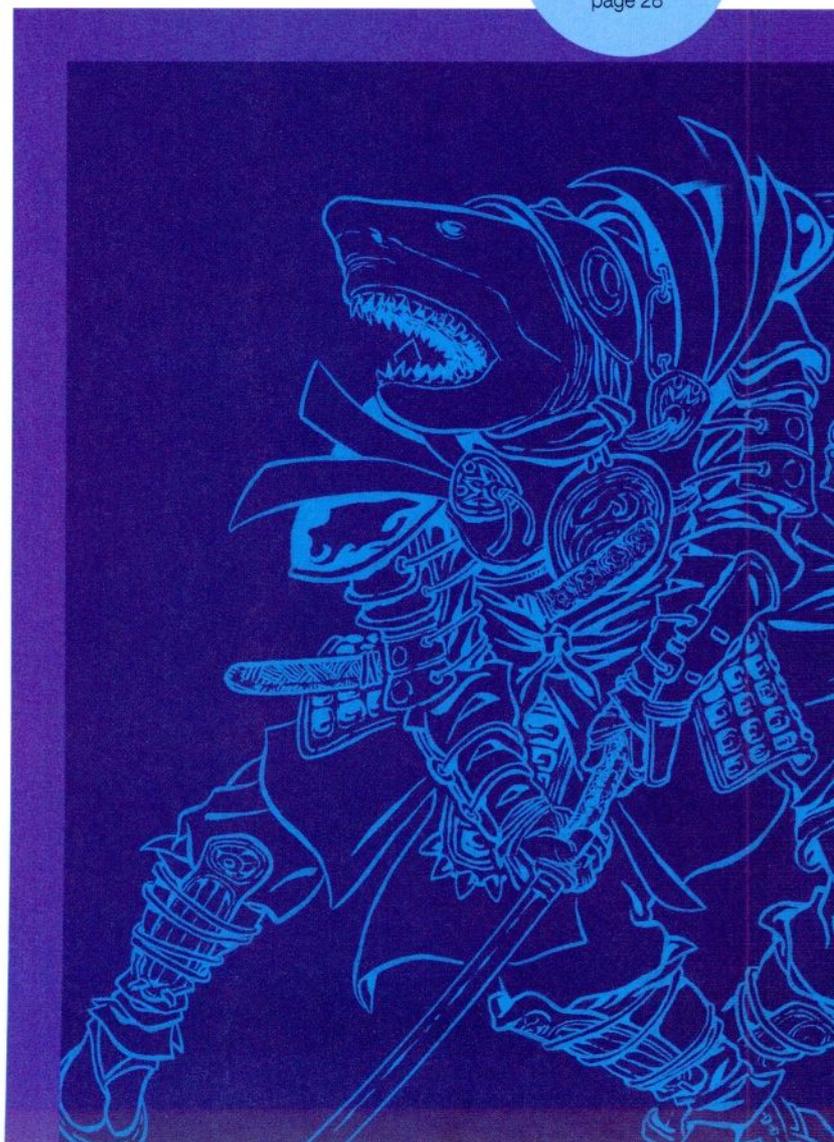
Illustrations : Frédéric Chenier

Complément  
Technique dans  
le Casus Master :  
page 28

### Neriya et la Cour océane

Neriya, le palais de Rin Jin, est la splendeur du fond des mers. Seule la Cour impériale égale son luxe et sa beauté. Le palais, bâti en nacre et corail rouge, se dresse au cœur d'un labyrinthe de massifs coralliens et de forêts d'algues bercées en permanence par les courants. Sa majesté impressionne les visiteurs car il s'en dégage un indéfinissable sentiment d'intemporalité.

Le palais est le siège de la Cour océane. Rin Jin y nomme et reçoit ses vassaux, édicte ses lois et les fait respecter. Comme il se déplace peu à travers son domaine, il est fréquent de voir à Neriya plusieurs de ses vassaux réclamant son arbitrage. Le reste de la cour est constitué de courtisans avides de titres gravitant autour du Seigneur Dragon. Enfin, un mortel peut exceptionnellement être convié au palais en récompense d'un servi-



# La barrière des Enfants- Cyclone

de sa nature  
et de la manière  
de la contourner

La majorité des « érudits » qui croient tout connaître de ce phénomène redoutable imaginent mille théories, lancent cent hypothèses fumeuses et omettent systématiquement un fait essentiel sans lequel tous leurs savants raisonnements ne valent rien : je veux parler de la réalité de la barrière. La barrière n'est pas un phénomène imprévisible. Elle répond à des impératifs clairs qui, une fois connus, permettent de déterminer une méthode de passage sûre. Je vois que j'ai soudain toute votre attention...

## AIDE DE JEU

### GUILDES II

### La nature de la barrière des Enfants- Cyclone

La barrière des Enfants-Cyclone est une bande de terre de cent mètres à un kilomètre de large, nue et plate, parcourue par une double file de transients, chacun d'eux surplombé à une centaine de mètres par un enfant en position fœtale, au cœur de tourbillons de vents d'une impensable violence.

La barrière des Enfants-Cyclone est surtout un organisme semi-intelligent, destiné à prévenir toute intrusion au-delà du périmètre qu'il délimite. C'est pourquoi les guildes, avec tous leurs guilders et leurs moyens, n'ont jamais réus-

si à ouvrir une brèche permanente dans ce mur de vents hurlants. Lorsqu'une méthode est mise au point, la barrière prend des mesures pour la contrer et anéantir les imprudents qui croient avoir trouvé la solution miraculeuse. Certes, il passe toujours une poignée de guildiens avant que la réaction ne se manifeste ; mais au final, le passage se referme. La Guilde des Trous, par exemple, a cru tenir un moyen imparable en creusant des tunnels qui traverseraient la zone dangereuse en toute sécurité. Lorsque les Enfants-Cyclone perçurent le premier passage – et ils ont un excellent point de vue depuis les hauteurs où ils planent –, ils se contentèrent de déchaîner de



vents insoutenables sur le sol. En quelques minutes, le travail de trois mois de forage fut anéanti. La guilde ne se démonta pas. Elle entama un nouveau tunnel mais, cette fois, au travers d'une petite colline rocheuse, donc à l'abri de ce genre de facéties. Les Enfants-Cyclone modifièrent leur parcours, englobant la colline et l'entrée du tunnel.

La liste des idées, des plus folles aux plus stupides, est longue. La liste des contre-mesures prises par les Enfants-Cyclone l'est plus encore. Car ils semblent disposer d'une mémoire plus ou moins collective qui n'omet jamais rien. Tenter deux fois la même chose en espérant qu'ils aient « oublié » la précédente tentative n'a aucune chance de succès.

Toutes les approches directes se heurtent à cette difficulté. Dès lors, il ne reste plus que les projets les plus incertains...

## Les projets des guildes

Tout le problème des guildes consiste à créer une liaison à double sens entre les contrées explorées et l'au-delà de la barrière. Il ne leur sert à rien de dépenser du temps et des efforts pour créer un passage qui enverra les équipes quatre cents kilomètres à l'intérieur des terres sans espoir de retour. Il leur faut un système reproductible et utilisable pour le transfert des marchandises.

## Quelques systèmes fonctionnels

### La place des Maraudeurs

Il s'agit d'une grande place garnie de toutes sortes d'obstacles, postes de tirs camouflés et autres emplacements dissimulés. Lorsque quelqu'un doit traverser, des tireurs se glissent dans ces cachettes. Leur objectif est d'abattre les transients qui escortent les Enfants-Cyclone. Il s'ensuit en général une période de

flottement pendant laquelle les vents tombent suffisamment pour permettre à un petit groupe d'hommes bien entraînés de traverser. Dans la mesure où les transients « renvoient » les dommages qu'ils subissent à ceux qui les occasionnent, il s'agit d'une mortelle partie de cache-cache entre eux et les tireurs ; les transients savent ce qui les attend à cet endroit et guettent attentivement les hommes dissimulés. De plus, la fumée des tirs trahit les tireurs, de sorte que leur premier coup doit être le bon.

### La double diversion de la caravane de fonte

La caravane de fonte fait appel à d'énormes machines à vapeur blindées, d'un poids colossal. On les envoie traverser par trois. En raison de leur masse, il faut que les Enfants-Cyclone concentrent tous leurs efforts pour les renverser et les détruire. En réalité, l'une d'entre elles seulement contient

vraiment des hommes ; les autres sont bourrées de blocs de pierre et pèsent si lourd qu'elles parviennent à traverser même en dépit du vent. Une fois sur trois, c'est la machine chargée d'hommes qui est prise pour cible. Elle ne survit jamais. Le retour s'effectue selon le même procédé. Mais ces machines coûtent effroyablement cher...

### Les invisibles étouffants

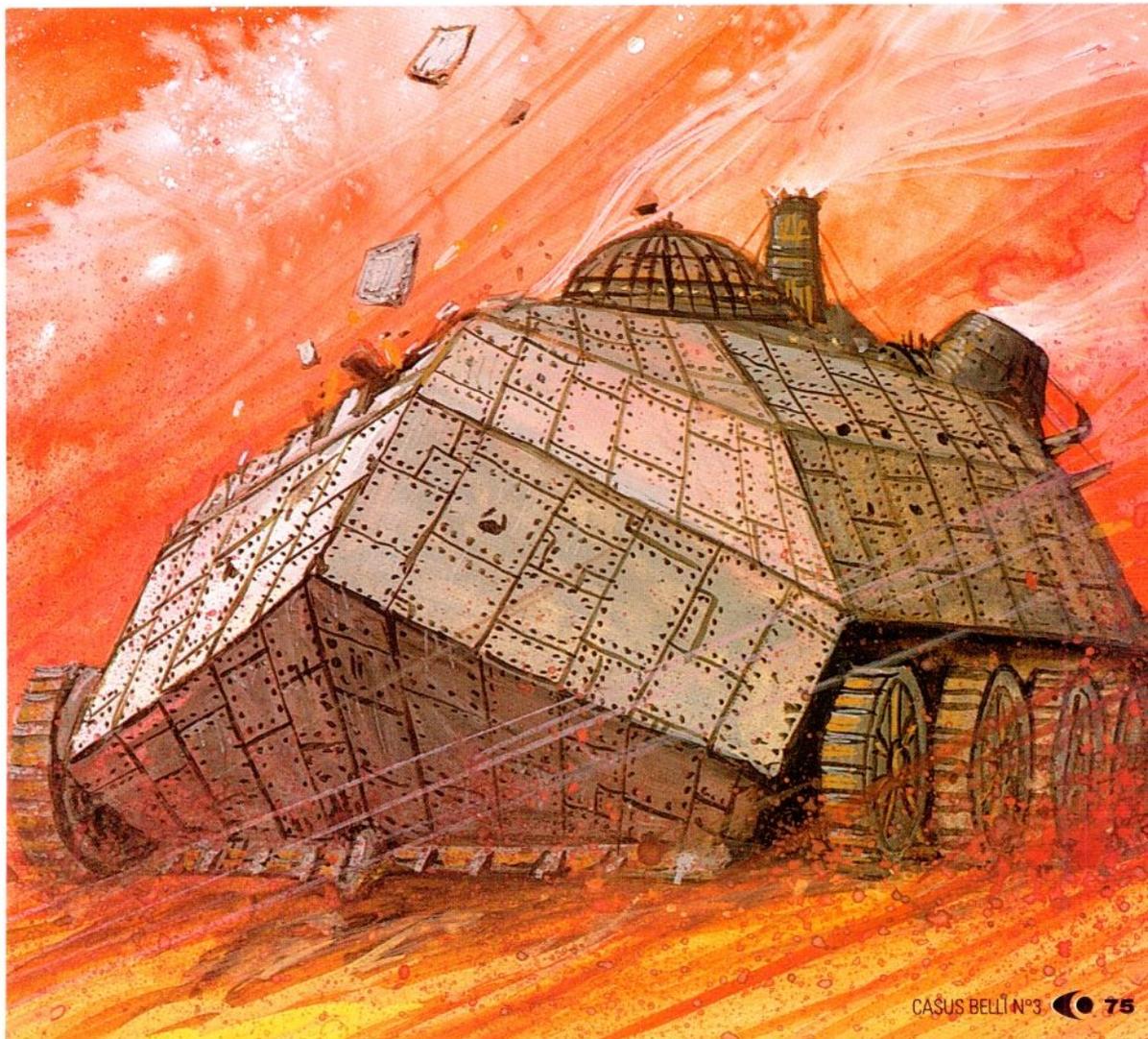
Cette méthode repose sur l'usage d'une combinaison de l'Art Sémantique et de l'Art Sorcier. À l'aide du premier, on rend invisible un guildien, puis on le fait voler par le second. Malheureusement, il faut monter à des hauteurs vertigineuses, où l'air se raréfie au-delà du raisonnable, pour éviter les turbulences provoquées par les Enfants-Cyclone. Ceux qui utilisent ce moyen en réchappent donc souvent avec de sérieux troubles respiratoires. Quand ils en réchappent.

### Le Quazioize Horphaseur

Le Quazioize Horphaseur est une créature loomique ressemblant à une grosse autruche perchée sur une patte unique. Elle se déplace en disparaissant dans Nocte pour réapparaître dans un autre endroit. On dresse le Quazioize Horphaseur afin qu'il obéisse à un cavalier, lequel peut ainsi se téléporter. Malheureusement, sa maîtrise des distances est très aléatoire ; la bête se retrouve régulièrement au beau milieu de la zone des tempêtes. Dans ce cas, sa réaction doit être assez rapide pour permettre d'achever la traversée. Sinon...

Jean-Baptiste Lullien

Dans le Casus Master : la conversion d'un personnage de Guildes à Guide II, page 42



# LES MAÎTRES

*Toute  
conspiration*



## **Un grand secret se cache toujours derrière un fait divers**

Un scénario conspiration est bâti sur un principe simple : un événement majeur (l'assassinat de Kennedy), mystérieux (l'apparition de soucoupes volantes), étonnant (l'homme a marché sur la Lune), ou mieux un incident ou une série de coïncidences intrigantes débouchent sur un complot dont le but est généralement mégalomane et nuisible pour un grand nombre de gens.

Ce sont ces faits divers qui contiennent la première amorce de l'histoire, la base de l'intrigue. Ils doivent donc être suffisamment mystérieux ou tragiques pour stimuler la curiosité mais sans prendre d'emblée trop d'ampleur.

Si les personnages se trouvent plongés immédiatement dans une situation où il faut (encore) sauver le monde, vous ne pourrez pas faire monter la tension et développer le mystère. Faites attention également à ce que le lien entre ces faits divers et le but de la conspiration ne soit pas trop évident. Plus la conspiration est tordue et son but occulte, plus les personnages auront l'impression de s'immerger graduellement dans quelque chose d'énorme. Si vos événements sont des faits réels et avérés, dont la presse a parlé ou sur lesquels on peut recueillir des vraies informations, alors vous avez une conspiration qui repose sur des bases solides que vous pourrez enrichir en combinant d'autres faits réels, la rendant encore plus crédible.

# INVISIBLES

Manière sur les  
de l'ombre

À l'occasion d'un numéro

« spécial conspirations »,

la Boîte à Outils de Casus

se devait de vous proposer

quelques pistes pour

écrire un bon scénario

sur le thème. Voici

quelques conseils pour

créer un complot.

**Pour bâtir une  
bonne conspiration,  
respectez  
quelques règles  
d'or :**

## Plus c'est gros, mieux ça marche

Voyez grand : ne soyez pas modestes, construire un bon complot demande du temps et de l'énergie. Votre objectif final doit être grandiose.

N'ayez pas peur de trop en faire : plus c'est énorme et plus il est amusant de trouver des raisons logiques pour justifier la Vérité.

## Chaque secret dévoilé est la source d'un nouveau mystère

Un scénario de conspiration a souvent une structure en strates comme un oignon. Au fur

et à mesure qu'on épluche, on se rapproche du secret final. Les bonnes histoires de conspirations sont celles où l'on dévoile petit à petit des couches du complot jusqu'à parvenir au dénouement final. L'idéal est de placer des événements qui s'imbriquent logiquement entre eux et de laisser les personnages démêler l'écheveau.

## Un bon mensonge s'appuie sur une grande part de vérité

Un des principaux soucis lorsqu'on construit une conspiration est de la rendre crédible. Tout fait réel et avéré placé dans la perspective d'un complot renforce sa crédibilité. Introduisez donc des événements tirés de l'actualité ou de l'histoire, (l'élection de Reagan, l'invasion de la Chine par les Japonais, l'explosion de la navette spatiale...)

Vous pouvez réinterpréter une grande partie de l'actualité ou de l'histoire à la lumière de votre complot, juste en spéculant sur les vraies raisons de tel ou tel événement.

## Ne faites confiance à personne

Il faut installer une paranoïa ambiante. Les conspirateurs sont toujours au courant de tout, même des plans qu'échafaudent les héros. La parano donne des ailes à l'imagination. Si vous rendez votre public paranoïaque, il ne croira plus au hasard. Le moindre incident sera immédiatement interprété et analysé comme faisant partie de la conspiration. Les joueurs feront des rapprochements que vous-mêmes n'auriez pas imaginés et que vous pourrez exploiter... ce qui renforcera d'autant plus leur paranoïa.

## Une conspiration est une ruche

Les conspirateurs eux-mêmes doivent être partout, ils sont généralement infiltrés dans tous les rouages du pouvoir, dans l'entourage des personnages, ils doivent être la preuve même qu'on ne peut faire confiance à personne. Mais d'autres acteurs sont également indispensables pour donner de la densité à la conspiration ; comme des abeilles autour d'une ruche, ils tournent autour de la conspiration, attirés par l'odeur du secret...

**Le sceptique** : il existe toujours quelqu'un qui ne croit pas à la conspiration, qui trouve que ce ramassis de sornettes est une histoire à dormir debout. Son avis est généralement celui que partage tout public censé : « Voyons, il est aberrant de prétendre que les hommes ne sont jamais allés sur la Lune ». Cet homme s'est généralement livré à une étude poussée sur le sujet et possède un grand nombre de documents qui invalident la thèse de la conspiration. Il doit pouvoir exposer ces arguments puis être décrédibilisé (il travaille pour la NASA). Dès lors, lui aussi fait partie de la conspiration.

**Les factions** : pour que votre conspiration ait de la profondeur, vous ne devez pas opposer

aux enquêteurs un seul bloc monolithique de conspirateurs. Il faut plusieurs factions, des groupes qui cherchent à découvrir la vérité à des fins personnelles, des gens qui détiennent des morceaux de vérité, des charlatans...

## Soyez généreux en preuves

Les lecteurs ou les joueurs vont vivre la conspiration de l'intérieur. La structure en pelures d'oignon n'étant pas dirigiste, elle permet aux joueurs de sentir que ce sont eux qui démêlent l'écheveau et non qu'ils se font conduire. Si la conspiration est bâtie de façon logique, il faut que les personnages puissent spéculer à chaque étape sur la progression de l'histoire. Ne soyez pas avare en indices. Si les joueurs tiennent une piste qui vous semble pertinente mais à laquelle vous n'aviez pas pensé, et que votre intrigue tient suffisamment debout pour que vous puissiez aisément improviser, ne les brimez pas, récompensez-les par des informations.

Si le joueur devine la prochaine étape du complot (« Alors c'était pour ça qu'ils sont allés sur la Lune »), le plaisir qu'il éprouve à valider sa supposition et à trouver l'enchaînement logique crédibilise l'étape comme vraie et vraisemblable.

## Résoudre une conspiration est un chemin initiatique

On peut faire admettre n'importe quoi à n'importe qui si on arrive à faire jaillir l'étincelle de curiosité et de merveilleux, cette partie au fond de nous qui veut croire que ce qui est raconté est vrai ; l'instinct de la chasse au trésor... Pour le joueur, résoudre une conspiration, c'est un chemin initiatique. Chaque couche de la conspiration est un degré d'initiation au grand secret. Paradoxalement, ce n'est pas vraiment la conspiration finale qui intéresse les joueurs mais les efforts et les rebondissements nécessaires pour parvenir au dénouement.

## Ne laissez pas aux joueurs le temps de réfléchir

À la fin de votre scénario, il est toujours important d'accélérer le rythme et d'accumuler la tension. Premièrement pour une question de rythme et de suspense, mais surtout parce que plus on avance dans une conspiration et plus tout est invraisemblable. Il faut donc créer des rebondissements et mettre les personnages en situation de danger permanent afin qu'ils n'aient plus le temps de réfléchir.

Et enfin, ne vous prenez pas trop au sérieux, vous finiriez par croire vous-même à votre conspiration...

André Dehó

Illustrations : Benjamin Coné

# Le dispositif

Un jeu de rôle, c'est quoi ? Un univers fun ? Des règles efficaces ? Des personnages tripants ? Tout ça, et un peu plus : écrire un jeu de rôle, c'est souvent créer un dispositif qui va réussir à lier intimement ces éléments. On plonge les mains dans le cambouis, parce que vous êtes de plus en plus nombreux à créer vos propres jeux, et parce que ça peut nourrir vos critiques.



Les règles du jeu, les *game design* comme on dit désormais, ne sont jamais aussi réussies que quand elles arrivent à intégrer l'univers. Il s'agit souvent de petites trouvailles qui changent tout. Ce sont les points de santé mentale pour *L'Appel de Cthulhu* ou les systèmes de « balance » dans les caractéristiques de *Pendragon* : quand une caractéristique augmente, son inverse baisse. C'était une formidable façon de faire jouer les valeurs chevaleresques, et de placer les joueurs face à de nombreux dilemmes. *Maléfices* reprenait ce système de vases communicants pour mettre les joueurs sur le fil du rasoir entre « rationalité » et « spiritualité ». Tout l'esprit du jeu, toute la Belle Époque, était inscrit dans la feuille du personnage.

Dans *Star Wars*, bien sûr, il y a les points de force comme *game spirit* inévitable. Mais *Star Wars* est aussi amusant parce qu'on y jette des pleines poignées de dés à six faces : la sensation physique nous donne une part de fun proche de l'esprit du film. Et décider, à *Feng Shui*, qu'imiter le bruit du fusil à pompe à la table vous donne un bonus aux dommages, c'est réussir à faire écho, dans les règles, à l'univers ! Lier son *game play* à son monde pourrait être une règle d'or pour tout créateur de jeu.

Un autre principe intéressant, sans être forcément systématisé, serait de chercher à associer intimement l'univers et le destin, la raison d'être, des personnages. L'exemple récent qui s'impose, c'est *Agone* : un univers où la magie se pratique à travers les arts, où les joueurs jouent des Inspirés... qui possèdent en eux une partie de la flamme ayant permis la création du monde par les Muses. La boucle est bouclée : personnages, système de jeu et univers ne font plus qu'un.

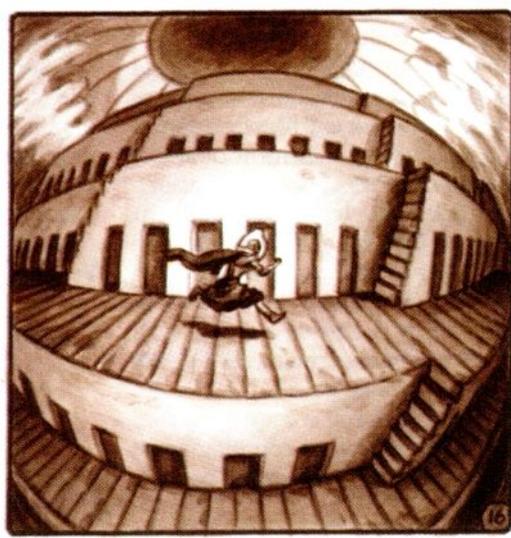
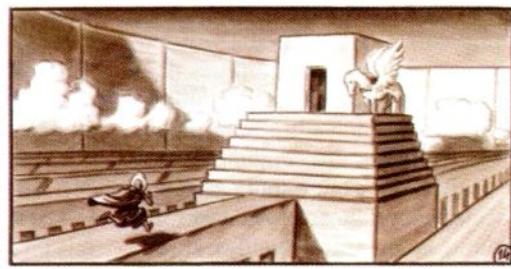
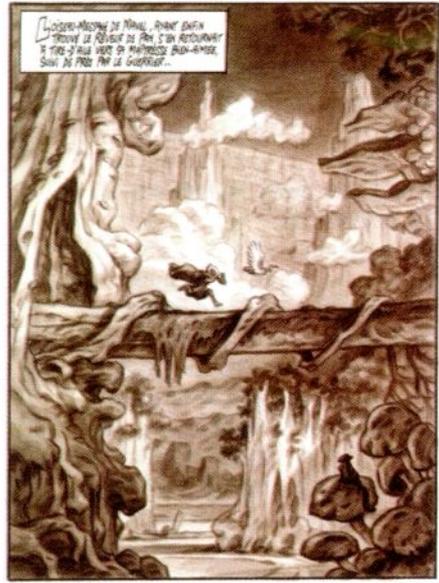
Prenons un cas un peu particulier : la façon dont certains univers s'organisent autour de passerelles permettant de voyager dans le temps ou l'espace<sup>1</sup>. Soit ce carcan s'imbrique parfaitement dans l'univers, ou s'avère être son pilier (comme pour *Méga*), soit il tombe à plat... Comme *Casus* le reproche, par exemple, à *Feng Shui* dans son test du n° 2. Pas simple, en effet, de faire d'un raccourci ou d'une traversée un moment ludique ! « L'effet Mnémos », dans *Nephilim* (qui permet aux joueurs

<sup>1</sup> On retrouve la pratique dans la bande dessinée : ce sont les niveaux du *Gara Hermétique* de M. Schuiten & Peeter passant par *Le Mur de Pan* de Philippe Mouchel et son habile « ré-tuel des secrets chemins ».

de vivre des incarnations précédentes) constitue, à ce titre, une ligne de force pertinente : le principe de jeu est alors représentatif des destinées des personnages, maudits à travers les siècles.

Bref, le jeu de rôle, tout comme l'ingénierie de mondes, n'est pas sans histoire : depuis le grand fourre-tout qu'est *Donjons & Dragons* (son éternel succès vient de là : on peut y créer ce qu'on veut), des règles et des façons de créer ont vu le jour. Elles sont encore à répertorier, mais bien souvent, c'est grâce à l'attention portée à l'alliance entre le dispositif de jeu et le monde qu'il sert, ce qu'il nous raconte et ce qu'il nous propose d'incarner, que se distinguent les jeux innovants et réjouissants. Aucune révélation dans tout cela : juste une façon de souligner une possible règle du jeu pour les créateurs, une règle riche encore de bien des possibles... Une règle à contredire ?

R.J.



Images extraites de la bande dessinée de Philippe Mouchel, *Le mur de Pan* (éditions Delcourt). Un chef-d'œuvre (je pèse mes mots) méconnu de la bande dessinée et un univers rempli de trouvailles.

# Dictionnaire des Ombres : Loup n. m

Sous le règne de Louis XIV, alors que la France était en guerre avec l'Angleterre, un stratège proposa d'envoyer une avant-garde de loups dans l'île.



Les meneurs de loups du royaume furent chargés d'amener leurs recrues afin qu'elles soient entraînées.



On fit passer l'armée velue en Angleterre. On savait que, dans la méute, se trouvait quelques loups-garou, lupeux et autres galipotes.



Concentrée à Boulogne, l'armée française attendait le moment d'intervenir. Mais les loups ne donnèrent aucune nouvelle.



Un jour pourtant une escadre battant pavillon inconnu vint mouiller dans le port.



Le premier loup qui descendit à terre était vêtu avec beaucoup d'élégance. Il salua très poliment l'envoyé du roi Louis XIV avant de le dévorer.



# Portail

Des conspirations, il y en a de très sérieuses mais aussi des complètement délirantes. Pour accompagner notre petit dossier de ce numéro, voici donc une plongée au cœur du web conspirationniste. Indispensable, pour tous ceux qui jouent à des campagnes contemporaines... Ou qui sont persuadés qu'ILS sont parmi nous.

## La vermine rouge

[www.geocities.com/CapitolHill/Lobby/1709](http://www.geocities.com/CapitolHill/Lobby/1709)

Barbu, petit, rouge jusqu'au bout des ongles, chef d'une société égalitaire où l'argent n'a pas cours... Lénine ? Trotsky ? Non, le Grand Schtroumpf, rien de moins. Apprenez tout sur cette horrible conspiration qui a failli faire de nos chères têtes blondes des bandits gauchistes assoiffés de sang patronal. Les indices ne manquent pas. Tout a évidemment été fait pour habituer les plus jeunes aux valeurs d'un Moscou très « guerre froide », en prévision d'une invasion soviétique. Dieu merci, ces détestables petites créatures sont démasquées...

## « Lee harvey Oswald was a fagg »

[www.hoffman-info.com/kingkill33.html](http://www.hoffman-info.com/kingkill33.html)

La seule chose d'à peu près certaine dans l'affaire Kennedy, c'est la mort du principal protagoniste. Le reste est matière à conjecture. Comment la machine américaine a-t-elle pu s'emballer à ce point ? Pour ceux qui aimeraient en savoir plus, un site incontournable a été mis en place à l'adresse ci-dessous. C'est probablement le plus pur modèle de la conspiration gouvernementale. Les nombreux personnages qui s'illustrent dans cette histoire sont de vraies mines d'or pour un scénariste construisant son complot.



[cadams.posc.mu.edu/home.htm](http://cadams.posc.mu.edu/home.htm)

[cadams.posc.mu.edu/home.htm](http://cadams.posc.mu.edu/home.htm)

J'en profite pour vous glisser ce lien brillant : le symbolisme maçonnique dans l'assassinat de Kennedy de James Shelby Downard et Michael A. Hoffman II. Tout bonnement incroyable. Dans quel sens ? À vous de voir.

## Aime-moi tendre, aime-moi vrai

[www.geocities.com/Nashville/Opry/5317/elvis.html](http://www.geocities.com/Nashville/Opry/5317/elvis.html)

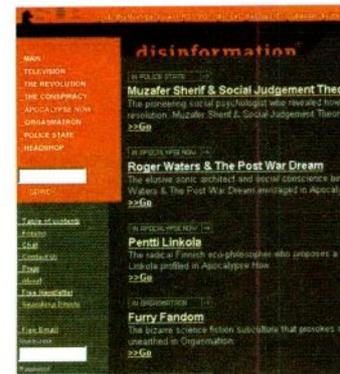
L'une des conspiris les plus ringardes, c'est probablement celle qui entoure la mort du « King ». La dernière théorie en date pour expliquer ses raisons de simuler la mort ? Après avoir perdu dix millions de dollars dans une spéculation immobilière douteuse liée à la mafia, il aurait accepté de collaborer avec le gouvernement en échange d'une nouvelle identité. Elvis, un héros à la Scorsese ? Des tas d'indices troublants ont été rassemblés sur le site ci-dessous. Une façon comme une autre de passer une après m' pluvieuse. De toute façon, la photo de la NASA qui illustre cet article (en haut à gauche) montre qu'il se trouve en ce moment même sur Mars.

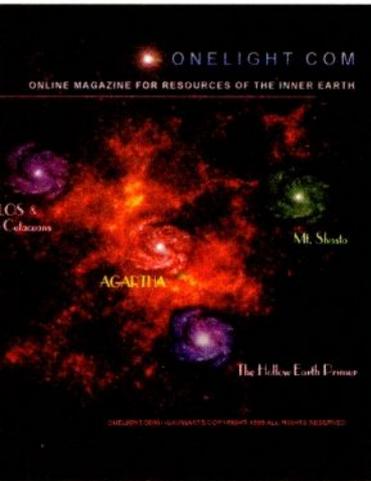
## Sj vous n'en visitez qu'un...

[www.conspiracy-net.com](http://www.conspiracy-net.com)  
... Ce sera celui-ci. La bible, la référence pour les fans de conspirations. Un point de départ idéal pour le novice comme pour le paranoïaque le plus atteint.

Heu... Tant que j'y suis, profitez-en pour faire un tour sur le site ci-dessous. O.K., je sais, ça fait DEUX sites indispensables mais avec ça, vous serez blindés sur le sujet.

[www.disinfo.com](http://www.disinfo.com)





[www.onelight.com](http://www.onelight.com)

## La Terre creuse

[www.spiritweb.org/Spirit/hollow-earth.html](http://www.spiritweb.org/Spirit/hollow-earth.html)

Voilà une thématique qu'on retrouve dans nombre de JdRs, du moins sous sa forme simple de couloirs sillonnant des souterrains labyrinthiques. Ceci dit, les rôlistes ne sont pas les seuls à cogiter sur le sous-sol du monde. C'est vers le milieu du XVII<sup>e</sup> siècle qu'Edmund Halley - oui, celui de la comète - a posé les bases de sa théorie de la Terre creuse, probablement habitée. Autour de cette idée, on retrouve peu à peu tous les grands mythes de l'Antiquité : Mû, l'Atlantide, l'Aghartha, etc. Pourquoi tant de gens prétendent-ils que la Terre est creuse ? Y a-t-il un mystère là-dessous ? Ce qui est sûr, c'est que le sous-sol inquiète et fascine. Quelques liens pour explorer ce qui pourrait bien être le plus grand secret de l'humanité. Ou pas...

[www.onelight.com](http://www.onelight.com)  
[unmuseum.mus.pa.us/hollow.htm](http://unmuseum.mus.pa.us/hollow.htm)

## Réseau de lutte contre les Illuminati

[www.ciagents.com](http://www.ciagents.com)

L'agence américaine « Counter Intelligence Agency » (la CIA) diffuse toutes sortes de documents. En cherchant un peu, et si vous avez pas mal de bande passante, vous trouverez peut-être quelques vidéos à télécharger. Images, textes, sons, vidéos, tout ce qui peut servir à lutter contre les Illuminati est le bienvenu sur ce site. La collection de liens est impressionnante. Notez au passage que le site FTP est mieux actualisé que le site web, pour des raisons de sécurité, probablement.

## Les Cypherpunks en action.

On vous parlait des cyberpunks dans le numéro 2 de *Casus*, mais mes estimés confrères ont négligé d'autres « punks » dont l'impact est bien plus important pour votre vie future : les Cypherpunks. Leurs objectifs ? Disséminer et encourager l'usage de la cryptographie, faire en sorte que le Net reste un authentique vecteur de la liberté d'expression, et que votre vie privée y soit scrupuleusement respectée. Beau programme, non ? Leur dernier coup de maître semble tout droit tiré de *Cryptonomicon*, le dernier roman de Neal Stephenson (auteur entre autres de l'excellent roman cyberpunk, *Le Samouraï Virtuel*). Il s'agit de la mise en place d'une zone de libre information sur une ancienne plate-forme militaire, devenue depuis un état indépendant, situé à quelques encablures de la Grande-Bretagne. L'histoire de ce micro-État vaut déjà son pesant d'or, la visite du site officiel s'impose.

Le gouvernement de Sealand a donc passé un deal avec HeavenCo pour héberger des serveurs, qui stockeront toutes les informations sensibles

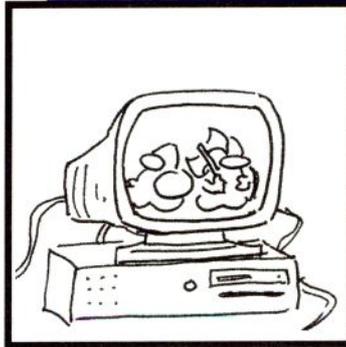
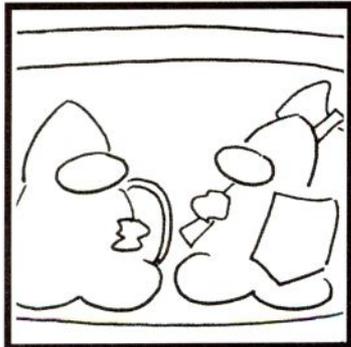


[www.spiritweb.org/Spirit/hollow-earth.html](http://www.spiritweb.org/Spirit/hollow-earth.html)

des riches abonnés au service. Ces machines seront reliées au Net via une connexion satellite. Évidemment, la plupart des pays grincent déjà des dents et accusent Sealand de servir de paravent à toutes sortes d'organisations criminelles, au blanchiment d'argent, aux pédophiles du monde entier, etc. Reste que cette initiative est la première du genre et qu'elle aurait rendu bien des services à Microsoft – par exemple – qui a vu certains de ses e-mails saisis et utilisés lors du procès antitrust qui se déroule en ce moment. Un îlot idéal pour abriter le cœur d'une conspiration, non ?

- HeavenCo :
- [www.havenco.com](http://www.havenco.com)
- Sealand :
- [www.sealandgov.com](http://www.sealandgov.com)
- Cypherpunk HyperArchive :
- [www.inet-one.com/cypherpunks](http://www.inet-one.com/cypherpunks)
- Electronic Frontier Foundation :
- [www.eff.org](http://www.eff.org)

## MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédue



EN FAIT : JE ME DEMANDE SI INTERNET VA VRAIMENT "LIBÉRER" LE JEU DE RÔLE ...

OUI&P



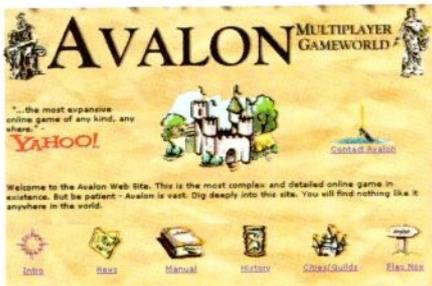
www.sacrifice.net



## Des news d'Avalon

[www.avalon-rpg.com](http://www.avalon-rpg.com)

Hop, je sais que ça n'intéresse que moi et une très infime minorité de lecteurs (salutations à Saphir notamment), mais je profite de l'occasion pour vous tenir au courant de l'évolution d'Avalon, ce MUD dont nous vous parlions dans le numéro 1 de Casus. À l'heure actuelle, la situation politique semble s'être complètement renversée. La ville de Thakria, presque exsangue et en guerre jusque-là contre les trois autres cités-États, reprend du poil de la bête. Ses adversaires ont subi quelques cruelles défaites sur le plan militaire, et les Thakriens font de leur mieux pour faire comprendre aux autres joueurs qu'on ne rigole pas avec « la ville des Miracles ». Les pourparlers vont bon train, et Parrius s'est retirée de la guerre pour s'occuper de ses propres affaires. Mercinae et Springdale tiennent bon, mais pour combien de temps encore ? Passez nous dire un petit bonjour, on aime bien rencontrer des Français !



www.avalon-rpg.com

## Bizarre !

[www.trufax.org/chrono/cr.html](http://www.trufax.org/chrono/cr.html)

La « Chronologie générale de la manipulation psycho-sociale, chimique, biologique et électromagnétique de la conscience humaine » est un document édifiant. Entre 1975 et 1979, de bien curieuses expériences se seraient déroulées aux États-Unis. Les coïncidences sont trop nombreuses pour être dues au hasard. Un document pour paranoïaques, en anglais uniquement.

## Ne tapez pas !

[www.sacrifice.net](http://www.sacrifice.net)

Là, je sais que les anti-jeux-vidéos des forums vont hurler, mais je m'en cogne, je ne vais jamais sur le Net après tout. J'ai juste envie de vous causer d'un jeu qui a l'air assez chouette pour ceux qui rêvent de se faire des batailles épiques sur PC. Pas des petites unités de rien de tout dans un décor en fausse 3D, mais un truc qui à l'air de s'annoncer terrible. On peut se planter, évidemment, mais la vidéo à télécharger montre quelques fonctions du jeu et ça s'annonce original et bien pensé. À mi-chemin entre un « god game » et un jeu de stratégie en temps réel. Bon, on y retrouve aussi quelques éléments de JdR informatique, mais cela ne semble pas être un point prépondérant. Sa force, ce sont les batailles. Les grosses. Les énormes. Celles qui font passer la bataille de Mordor pour un accrochage entre supporters. Ça s'appelle *Sacrifice*, c'est signé Shiny, et on peut suivre l'évolution du projet à cette adresse.

## La télé pour tous

[www.canalweb.net](http://www.canalweb.net)

Bon, je ne pourrais jamais dire du mal d'une initiative qui permet la diffusion de *Jammin'*, une émission TV « en direct-live de Babylone » qu'on découvre sur CanalWeb. On y trouve également des chaînes subversives, sérieuses ou ultra spécialisées ; des émissions musicales, sportives, ludiques, économiques, etc. Le tout accompagné de tas de liens pertinents vers le reste du net. Plus de 100 chaînes et 5 000 heures de programmes, gratuitement. Pas mal non ?

Le hic avec ce genre d'idées, c'est que la technique ne suit pas encore. Résultat, soit on diffuse des émis-

sions dans une qualité correcte, et on ne touche que ceux qui ont les moyens d'avoir de grosses connexions, soit on diffuse en basse qualité et le résultat est assez moyen tant pour les yeux que pour les oreilles. On espère que tout ceci s'améliorera rapidement et, qui sait ? Bientôt une émission de JdR animée par Casus sur CanalWeb ?

## Que du bon...

[www.trufax.org](http://www.trufax.org)

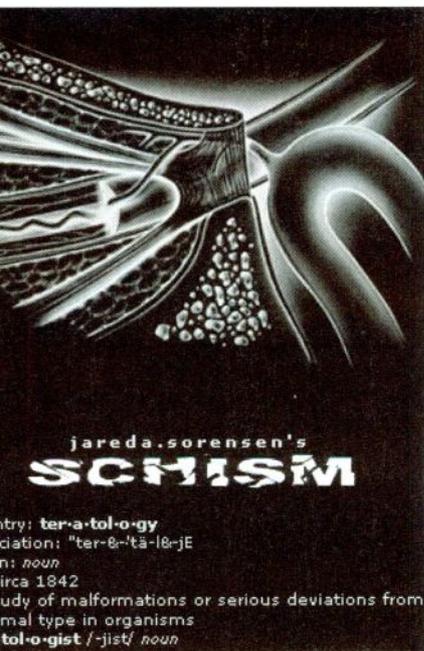
Parfois, alors qu'on surfe à la recherche d'autres trucs, on tombe sur LE site. Celui qui écrase tous les autres ou presque dans sa catégorie. Là, je vous refille une adresse terrible.

De quoi s'agit-il ? D'une immense encyclopédie des sciences modernes, le tout saupoudré d'un petit coté « conspirations », « changeurs de paradigmes » et autres douceurs techno-branchouilles, comme je les aime. De l'holographie quantique aux informations en temps réel sur les radiations solaires, tout ce qui touche aux sciences de l'avenir est rassemblé ici. « De la balle » vous dis-je !

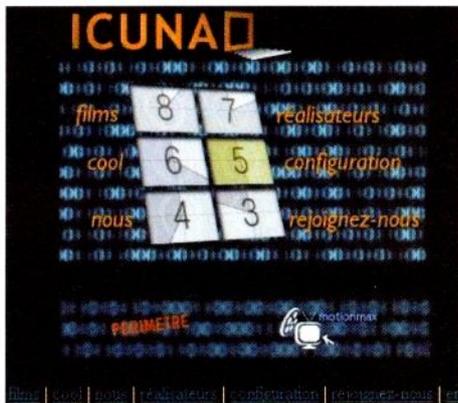
## Vous avez besoin d'un criminel ?

[www.crimelibrary.com](http://www.crimelibrary.com)

Un gros gangster crédible pour une partie de *Cthulhu* dans les années trente ? Un serial killer pour quelque chose de plus moderne ? Un bon vieux terroriste ou un espion ? Cette petite bibliothèque de crime présente, sans sensationnalisme inutile, quelques grandes figures de l'histoire du crime. À ranger parmi les favoris.



jareda.sorensen's  
**SCHISM**  
Country: ter-a-to-l-o-gy  
Pronunciation: "ter-&-tá-l&-jE  
n: noun  
circa 1842  
study of malformations or serious deviations from  
normal type in organisms  
tol-o-gist /-jist/ noun  
www.memento-mori.com/schism/schism.html



www.sacrifice.net

sur shockwave.com avec leurs séries animées *Contes de l'enfant huître* et *Dumbland...* Pour patienter en attendant *La planète des singes* et *Lost Highway 2...*

## The Quantum-witch Project

www.sightsound.com  
Surfant sur la vague du « Web made for », sightsound.com propose aux téléchargeurs disposant de \$3.95 online *The Quantum Project*, une « histoire d'amour à effets spéciaux en exclu sur la toile » avec John Cleese (des Monty Pythons), trente-deux minutes de live action mixées à des images de synthèse dernière génération et illustrant « la capacité d'Internet à changer la vie des gens »... Vous avez un message sauce Matrix, ou les tribulations existentielles d'un physicien quantique. Metafilmics, la société qui a commis *Au-delà des rêves* avec Robin Williams, compare l'événement *Quantum* à la sortie du *Chanteur de jazz*, le premier film parlant de l'histoire du cinéma.

## BurtonLynch.com

www.shockwave.com  
Après Stan Lee et les créateurs de *South Park*, les deux maîtres du bizarre poétique s'en donnent à cœur joie

## Uneminute.com

www.icuna.com  
Les contraintes technologiques ont souvent du bon pour la créativité. La société de production Icuna diffuse ainsi du très court net-rage, une minute à chaque fois. Présentées à la Quinzaine des Réalisateurs à Cannes, ces microproductions ont fait l'admiration des frères Coen. À toi de cliquer maintenant.

## Cronenberg en JDR

www.memento-mori.com/schism/schism.html  
Le monde de la *Nouvelle Chair*, croisement de Cronenberg, K. Dick, Burroughs, Ballard et Cie, vous en avez rêvé ? Jareda Sorensen l'a fait. On ne dira pas qu'il reste juste à sortir les D20 pour jouer, mais bon, cela donne des pistes intéressantes.

Mael Le Mée et  
Guillaume de Casaban

## Al Capone

Capone Takes Over



"Big Bill" Thompson and William "Decent" Devers (Historical Society)

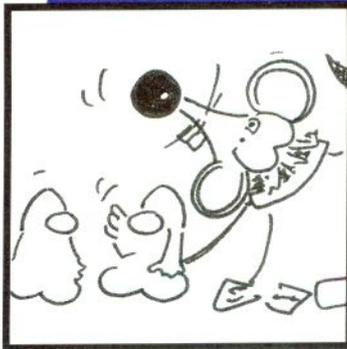
For several years after Capone arrived in Chicago, things were comparatively quiet among the various gangs that had carved up Chicago's rackets. Nonetheless, reform-minded William E. Dever succeeded the spectacularly corrupt Mayor "Big Bill" Thompson. With city government nominally in the hands of an earnest reformer,

www.crimelibrary.com



www.sightsound.com

## MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué



# Un roman Noir non-stop sur le web



This is La Capital, growing so fast its frequent blackouts (and pervasive corruption) have earned it the name "Black City" among its citizens.

Welcome to Black City, a world in pictures, words and music from "Eraser" creator Tony Puryear. This week, follow Rosa's crazy story in the Fotonovela at left and in her Who's Who page and her diary.

Ray Vargass, le seul flic honnête de Black City, tellement honnête qu'il a dû quitter le commissariat pour devenir détective privé.

mentionner la présence à Black City de Monsieur Miguel Campuzano Guzman Garcia, qui a subi plusieurs attentats et qui en est toujours sorti indemne. Ses ennemis, en revanche, ont une fâcheuse tendance à réapparaître noyés au petit matin dans le port de Black City.

Le site est très bien construit. Il propose plusieurs histoires, en différents formats : nouvelle, roman, journal intime, roman-photo et bande dessinée, entre autres. Vous y trouverez aussi des cartes de la ville, des photos et dessins. Vous l'avez compris, le background que propose Black City est dense et peut se révéler très utile pour des parties de jeu de rôle où corruption et magouilles forment la base de l'intrigue. De surcroît, il n'est pas trop difficile d'en transposer tous les personnages à une autre époque ; l'ambiance si particulière de Black City rend cet univers quasi intemporel. Si vous ne jouez pas, pas de panique ! Le site se lit comme un bon roman, et l'on a plaisir à revenir quelques semaines après pour continuer la lecture. C'est certainement là le défaut majeur de [www.blackcity.com](http://www.blackcity.com) : les mises à jour sont un peu chaotiques, et vous pourrez aussi bien y trouver une tonne de nouveautés qu'une immobilité totale pendant plusieurs semaines. Autre détail à mentionner, le site est en anglais uniquement. Désolé !

Pierre Latouche

BLACK CITY | Overview | Story | Maps | Who's Who | Contact Us | Info Central | Mapgraph | Rebel Community

Click on a character for the full story



Le background que propose Blackcity est dense et peut se révéler très utile pour des parties de jeu de rôle où corruption et magouilles forment la base de l'intrigue.

**Un des atouts d'Internet est de faire fleurir au moindre clic de souris des univers qui n'auraient certainement jamais vu le jour ailleurs. Certains de ces univers peuvent être très agréables à parcourir, voire servir de source d'inspiration pour le meneur de jeu en quête de nouveauté. Le site [www.blackcity.com](http://www.blackcity.com) en est la parfaite illustration.**

Imaginez les années 50, mais version polar de gare. Une gigantesque métropole, bien glauque, bien crade, où même les petits soldats de l'Armée du Salut sont corrompus. Imaginez cette ville qui n'arrête pas de s'étaler, à tel point que les coupures d'électricité sont devenues courantes dans certains

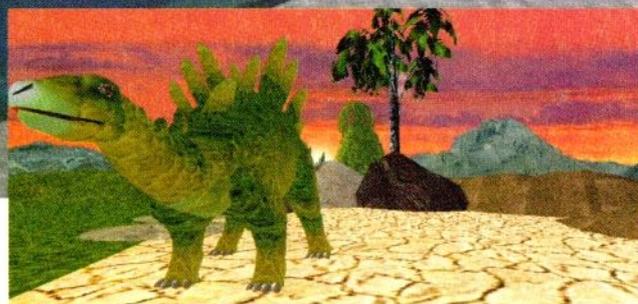
secteurs. Imaginez l'obscurité, les quartiers pauvres, où tous les malheurs du monde pèsent sur les épaules des malheureux qui essaient de s'en sortir. Imaginez des riches collines, habitées par des gens fortunés qui contemplant de loin ce triste spectacle.

Maintenant placez-y quelques personnages au caractère taillé à la hache. Prenez Ray Vargass. Le seul flic honnête de Black City, tellement honnête qu'il a dû quitter le commissariat pour devenir détective privé. Il est haï par le Lieutenant Miguel Montoya, qui n'a toujours pas pu digérer le suicide de son cousin bien aimé lors d'un séjour en prison. Inutile de vous expliquer qui avait mis ce fameux cousin en prison. Nous pourrions aussi parler d'Alexandro Mendoza, grand manitou du pétrole, accessoirement chef de la pègre de Black City ; et de sa femme Mercedes Mendoza qui passe ses journées à boire et changer de chapeau. Sans oublier Rosa del Valle, maîtresse attirée du parain, âgée de tout juste seize ans. Peut-être pourrions-nous aussi

[www.blackcity.com](http://www.blackcity.com)

# Exploration VIRTUELLE

Willkommen bei  
fastforward!  
Mode in den  
Medien der 90er



**La réalité virtuelle, cette vieille utopie techno, fascine les cybernautes depuis la mise en réseau du monde. Une solide communauté d'explorateurs virtuels s'est mise en place, toujours à la recherche de nouveaux territoires à écumer. Serez-vous le prochain à visiter l'un des 600 mondes d'Active Worlds ?**

Finalement, une réalité virtuelle, c'est quelque chose de relativement simple : un moteur 3D, un serveur assurant le relais des informations entre les différents connectés et quelques commandes permettant d'interagir sur son environnement. Le reste est principalement affaire de cosmétique. Et en la matière, les architectes d'Active Worlds ont une certaine expérience.

## Un monde ? Des mondes !

Active Worlds propose, non pas un monde, mais des centaines de mondes à explorer. Chapeau bas. Tout a commencé il y a quelques années par la création d'Alpha World, une ville de plusieurs milliers de kilomètres carrés où n'importe qui pouvait construire sa résidence particulière. Le tout en 3D. On pouvait donc y admirer d'immenses palais de marbre, de modestes maisons de bois, des environnements entièrement liquides, etc. En quelques mois à peine, des milliers d'architectes virtuels ont fait passer la simple bourgade au statut de mégalopole tentaculaire. Puis, la ville est devenue trop vaste et franchement chaotique.

## Les mondes personnels

Pour contourner ce problème de surpopulation, Alpha World s'est transformé en Active Worlds, un environnement où les connectés

peuvent construire en toute liberté leurs propres mondes indépendants. À l'heure actuelle, on peut visiter plus de 600 univers différents sans bouger de son fauteuil. Et il faut bien reconnaître que certains de ces créateurs virtuels sont de véritables artistes. Les mondes qu'ils proposent peuvent être des miracles de complexité. La visite de Mars, par exemple, vous prendra plusieurs heures si vous voulez tout voir. Du moins, si vous empruntez le système de transport rapide en surface mis en place par les auteurs, sinon vous y passerez des mois.

De la modélisation complète d'une station de ski (avec restaurant d'altitude, piste de saut à ski, chalet de montagne, etc.) à la reconstitution de Godzilla dévastant New York toutes les 30 minutes, on peut se faire des promenades assez surréalistes. D'autant que des fonctionnalités ludiques sont intégrées peu à peu

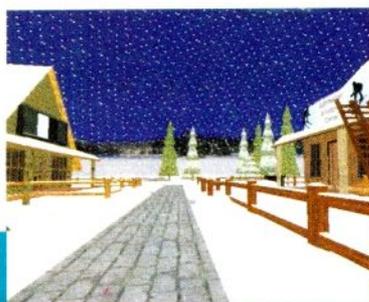
au moteur, même si, pour l'instant, on joue plus aux échecs qu'à se coller des coups d'épées à deux mains au travers de la tronche. C'est quand même l'un des endroits les plus cools pour simuler une matrice type « Cyberpunk », non ?

Guillaume de Casaban

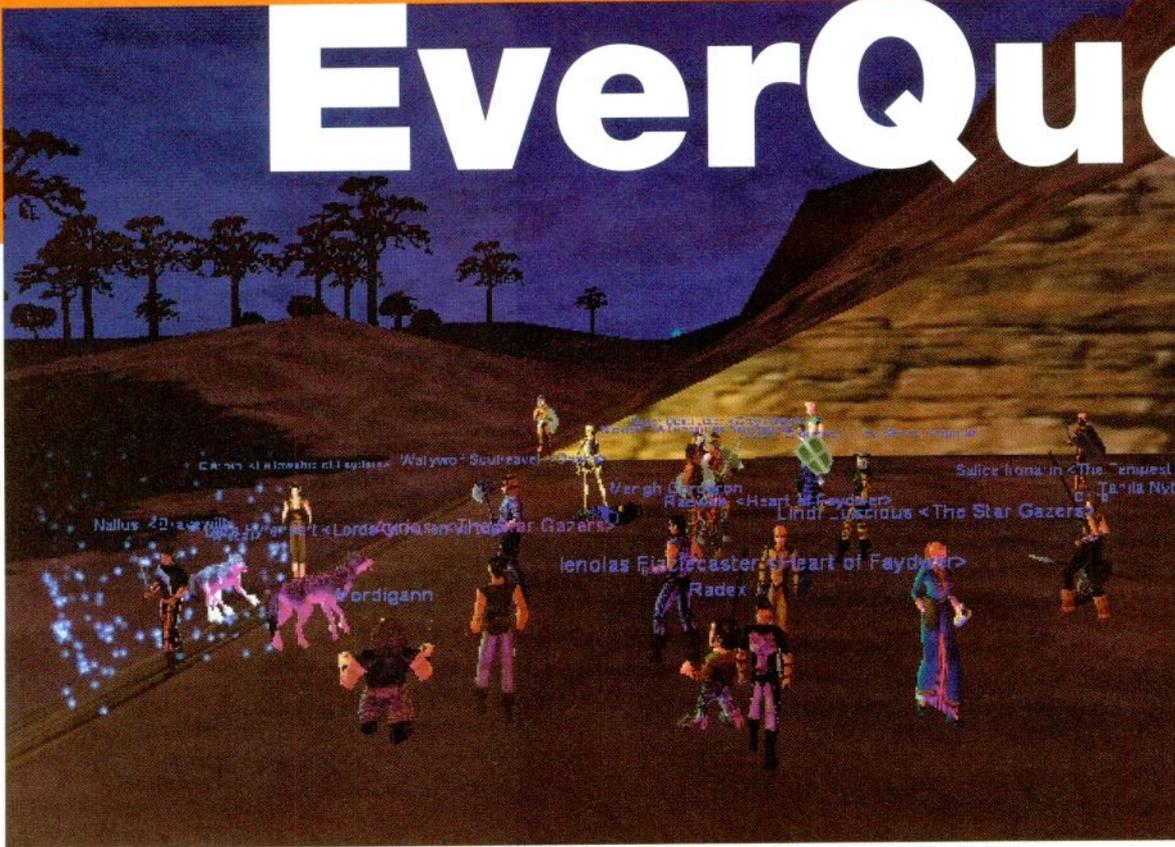
## COMMENT SE CONNECTER ?

Rien de plus simple. Il suffit de télécharger le logiciel gratuit disponible à l'adresse indiquée ci-dessous. Vous pourrez vous promener à loisir dans tous les mondes proposés, mais vous ne pourrez ni construire le vôtre, ni profiter des avatars customisés. Pour ça, il faudra payer une vingtaine de dollars à l'année. On attend avec impatience la version 3.0 du logiciel qui supportera les cartes 3D. Yum, yum...

[www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)



# Bien débiter à EverQuest



D'accord, pour qui joue sur table depuis des lustres, EQ n'est pas vraiment du JdR.

Et pourtant, si vous avez l'occasion de croquer la pomme, le plus sûr moyen de vous gâcher le plaisir est de partir de ce principe. Car il y a du rôle dans ce jeu-là, à découvrir et à apporter, si l'on ne se méprend pas sur la façon de l'aborder. Voici de quoi, dès le départ déterminer votre voie en fonction de vos préférences rôlistiques.

## Une classe, un style.

Les classes d'Everquest (EQ) sont bien conçues. Variées, elles possèdent chacune leurs particularités et correspondent à un état d'esprit, à des expériences de jeu différentes, à des tactiques spéciales.

Et quoiqu'en pensent les Cassandra, elles sont équilibrées. Pas au sens où elles auraient toutes la même puissance, mais où toutes contribuent à l'efficacité du groupe. Car s'il reste possible, heureusement, de jouer en solo, en utilisant EQ comme un jeu vidéo traditionnel, le jeu ne prend toute sa dimension qu'avec d'autres joueurs, en formant des groupes de 2 à 6. Le travail d'équipe, induit par la conception du jeu, permet les meilleurs résultats et donne le plus de plaisir ludique. C'est la responsabilité de chaque joueur de le transformer en convivialité assumée, d'y injecter une dose de roleplay afin de « sublimer » ou, moins pompeusement, de dépasser le mécanisme bourrin et répétitif placé à la base du jeu. EQ est une auberge espagnole et le plaisir qu'on y prend dépend directement de ce qu'on y amène.

La progression (en niveaux) dans le jeu repose sur la bonne vieille formule magique mise au point par Donjons & Dragons : monstres, trésors, expérience. Vous voulez progresser ? Vous n'avez pas trente-six solutions : il vous faut massacrer du monstre. Mais exactement comme à AD&D - vieille école - tout est dans la manière. Si vous décidez de jouer les situations, de les pimenter par des interactions que vous contribuez à créer en jouant vraiment votre personnage, alors ce qui n'est à la base qu'une séance de Donj' peut devenir un réel plaisir ludique partagé.

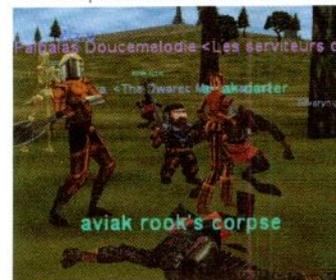
## Quel est le personnage le plus apte à vous correspondre ?

Beaucoup de joueurs d'EQ jouent plusieurs personnages (rarement plus de deux ou trois régulièrement) et tâtonnent un peu avant de trouver ceux qui leur conviennent. Ce guide vous évitera quelques errances. Notez que les termes techniques et l'argot de jeu utilisés ici sont expliqués dans le Casus Master.

Un nain face à la menace des chagrins.



Trois tanks affrontent un homme tandis qu'une cleric elfe noir med...



Danann le barde soigne ses amis, un nain guerrier et un paladin humain attendant l'arrivée du cyclope Bro...



Un druide sous forme de loup, un deux magiciens avec leurs pets s'af...



# À la carte

Les quatorze classes d'Everquest se répartissent grossièrement en trois catégories : les Tanks (combattants), les Healers (soigneurs) et les Casters (magiciens au sens large).

## Les Healers

Ce sont les classes qui possèdent les meilleurs talents de soins (Paladins, Rangers et Bardes en ont aussi, mais à moindre échelle).

Combattants médiocres, les healers ne peuvent « tanker » que quelques instants, en cas de besoin (achever un monstre, faire une diversion).

**Cleric.** Moins offensif que sa version AD&D, il est indispensable à haut niveau grâce à son incomparable pouvoir de ressusciter les personnages en annulant partiellement la perte d'expérience (voir Tips : expérience et bind point).

**Druide.** Très à l'aise en extérieur (certains de ses sorts ne peuvent être lancés dans les souterrains), sa liste de sorts très variée lui permet d'affronter toutes les situations. Polyvalent, le druide est un grand voyageur et maîtrise la téléportation à niveau intermédiaire.

**Shaman.** Roi des buffs, le Shaman est avec le Cleric le meilleur complément des Tanks. C'est une classe très polyvalente.

## Les Tanks

Toujours en centre de la mêlée, les Tanks existent en deux types : purs (Warrior, Monk et Rogue), et hybrides (les autres) qui disposent de sorts.

**Warrior (Guerrier),** le Tank de base. Il possède, et de loin, le plus de points de vie (PV) et de classe d'armure (CA). Quasiment indispensable dans un groupe de haut niveau.

**Monk.** Le bon vieux moine de AD&D se bat à mains nues ou, à haut niveau, avec des armes spéciales. Son manque de PV et d'AC est compensé par ses capacités offensives (attaques multiples, etc).

**Rogue (voleur).** Il manque aussi de PV et d'AC, mais une batterie de compétences est là pour compenser (backstab...).

**Paladin.** Combattant solide, il possède des sorts de clerc qui lui permettent entre autres de soigner et « buffer » facilement. Il est capable de résurrection à haut niveau.

**Shadowknight.** Un antipaladin dopé aux sorts de nécromancien. Ingrat à jouer dans les bas niveaux, il ne prend sa mesure que plus tard.

**Ranger.** Combattant doué, il possède une compétence utile de pistage, et acquiert très vite des sorts de druide qui lui donnent toutes sortes d'atouts. Derrière le Barde, c'est le plus polyvalent des Tanks.

**Barde.** Le moins efficace des Tanks, le barde constitue en réalité une catégorie à lui tout seul. Car ses chants affectent selon les cas tout son groupe ou tous les monstres présents.

*Certains Tanks (« même pas mal ! ») possèdent plus de PV et d'AC et sont naturellement défensifs : Warriors, Paladins, Shadowknights. Les Monks, Rogues et Rangers (« dans ta face ») sont plus vulnérables mais capables d'infliger plus de dommages rapidement, s'ils ne font pas d'erreur. Les Bardes cessent d'être des Tanks dignes de ce nom en arrivant dans les niveaux moyens ou hauts.*

## Les Casters

Les Casters (lanceurs de sorts) sont incapables de soutenir un combat au corps à corps, mais leur puissance est ailleurs : dans les effets magiques qu'ils déclenchent à volonté.

**Wizard.** L'artillerie lourde. Aucune classe n'est capable d'infliger autant de dommages en un temps aussi court. Capable de Téléportation à niveau intermédiaire.

**Mage.** C'est un conjureur dont l'essentiel du pouvoir vient des créatures et des objets qu'il appelle. Ses familiers (Pets) sont très puissants (et lui tiennent compagnie).

**Nécromancien.** Lui aussi dispose de Pets, et de sorts d'attaque vicieux qui en font un adversaire redoutable. Mais les Nécros sont mal accueillis, et parfois attaqués à vue dans les villes.

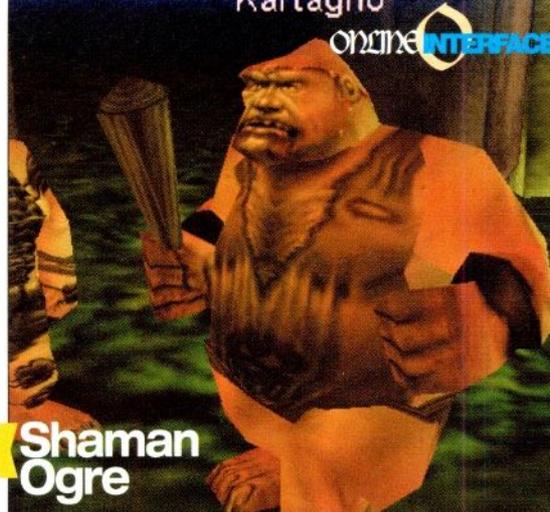
**Enchanter.** Sans doute la classe la plus ardue à maîtriser. L'enchanter sait hypnotiser (mesmerize) et charmer les monstres ; il est spécialiste des « debuff ».

## Et pour quelques détails de plus...

Choisir son personnage, c'est LA grande option qui va déterminer une façon d'appréhender le jeu. Mais il ne faut pas négliger les détails, qui en s'accumulant feront que la sauce prend ou pas.

Serge Olivier

Retrouvez le petit manuel de trucs et astuces dans le Casus Master page 45



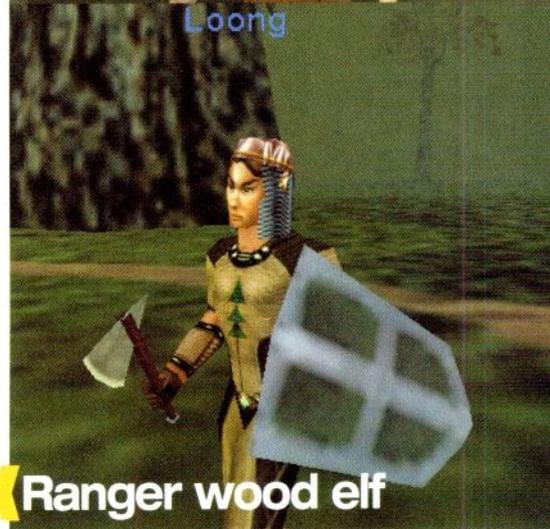
Shaman Ogre



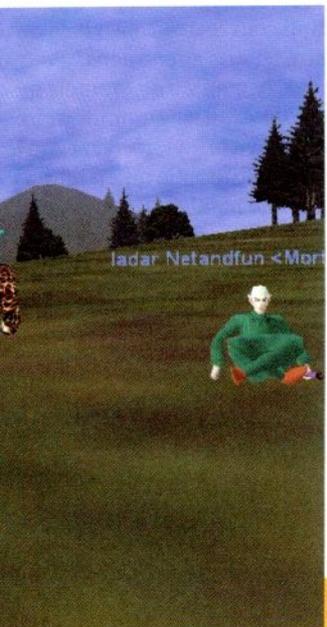
Enchanter



Moine



Ranger wood elf



# Counter Strike

## Marre de la hache Optez pour l'AK 47

S'il y a bien un genre de jeu qui a connu une explosion incroyable, c'est le doomlike. Le principe est très simple : « moi vois, moi tue » ; avec néanmoins un corollaire qui donne tout l'intérêt au jeu : « sinon c'est moi qu'on tue ». Grâce à la magie d'Internet, on peut maintenant s'entretuer joyeusement entre citoyens du monde, ou simplement entre amis, sans que cela ne porte trop préjudice à la paix dans l'univers. Mais tout cela est à des années-lumière du jeu de rôle, me direz-vous. Que nenni ! C'est sans compter sur le génie de certains développeurs, qui ont donné naissance à différentes variations du genre. Alors, si jouer de la gâchette vous démange, lisez ce qui va suivre.

### CE QU'IL FAUT POUR JOUER

- Counter Strike est un mod pour Half-Life. Il vous faut par conséquent acquérir ce dernier. Counter Strike est par contre gratuit, mais il faut le télécharger. Actuellement, le jeu est en version beta 6.5, et pèse pas loin de 60 mégas, alors si vous avez un modem 28.8 il faudra être patient. Attention, il vous faudra aussi la dernière mise à jour pour Half-Life, (quelque 30 mégas). Mais le jeu en vaut la chandelle.
- Il vous faudra une bonne connexion à l'Internet ; un modem 56k est vraiment le minimum nécessaire.
- Un PII 300 avec 64Mb de ram et une bonne carte 3D devrait faire l'affaire.
- Le jeu cherche pour vous tous les serveurs disponibles et vous indique si la connexion est bonne ou pas. Tous les serveurs sont gratuits, il vous faudra juste payer la communication téléphonique. Et attention, le jeu est vite prenant !
- Certains spécialistes conseillent une bonne souris, évitez en tous cas les claviers et souris sans fil, le temps de réponse est trop important.

L'arrivée sur le marché de Half-Life, il y a maintenant deux ans, a donné un coup de pied dans la fourmilière. Ce n'est pas tellement le jeu lui-même, mais plutôt les variations apportées par d'autres éditeurs, qui ont révolutionné le genre. Ces variations s'appellent des mods (pour modifications) et celle qui nous intéresse aujourd'hui se nomme Counter Strike.

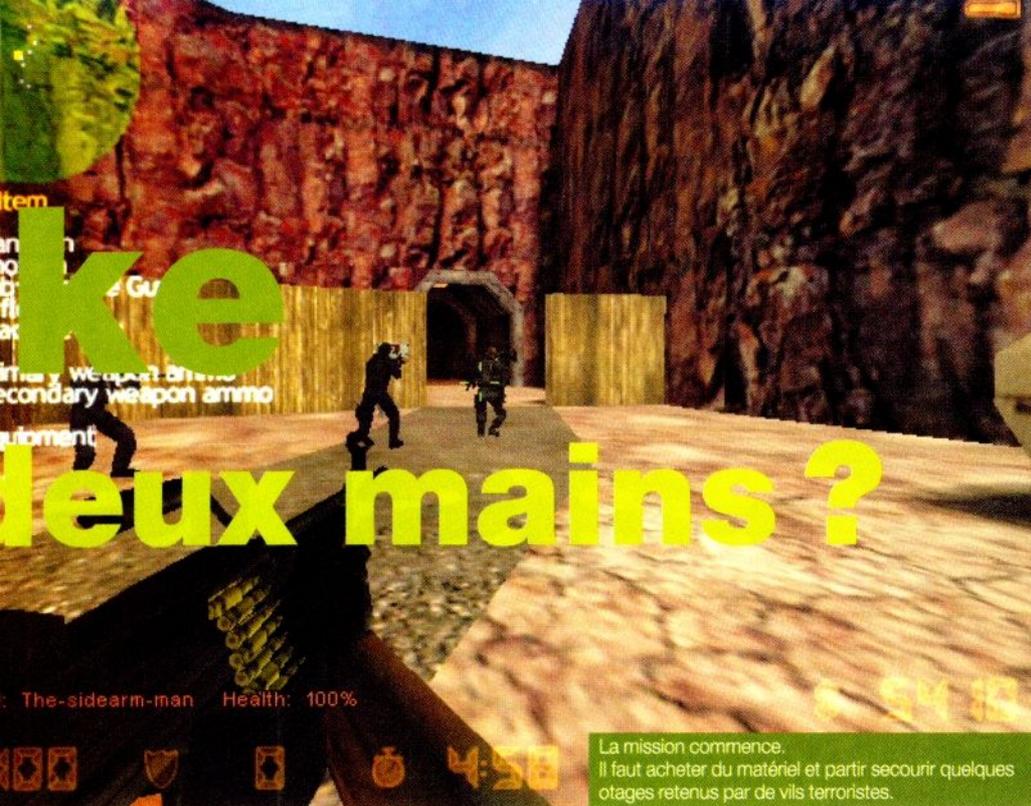
Counter Strike est un jeu d'équipe, qui vous propose de rejoindre l'une des deux forces en présence : les terroristes ou les antiterroristes. Chaque camp dispose d'un arsenal et d'un équipement différent. Les missions proposées sont variées : placer une bombe, sauver des otages, assassiner quelqu'un, s'échapper, etc. En fonction de vos objectifs réussis vous gagnez de l'argent, et cet argent vous sert à acheter des armes et de l'équipement. Si vous mourez lors de la mission, vous êtes hors-jeu et ne pouvez revenir que pour la prochaine partie. Mais rassurez-vous, une partie dure rarement plus de cinq minutes. C'est pour cela qu'il faut agir vite et en équipe, toute tentative de la jouer en solo étant vouée à l'échec. Le jeu vous propose d'acheter votre matériel en début de mission, c'est un moment très important. Selon le type d'armement

### VOUS VOULEZ SURVIVRE

- Visez toujours la tête.
- Ne restez pas trop longtemps à la même place (camper).
- Apprenez les cartes par cœur.
- Discutez avec vos équipiers.
- Gardez votre sang-froid.

que vous avez choisi, votre action au sein de l'équipe va changer. Vous pouvez très bien « sniper » et ainsi couvrir vos équipiers, ou alors opter pour un armement plus lourd pour ouvrir le chemin. Et c'est là qu'on découvre que Counter Strike est proche d'un jeu de rôle en ligne. D'accord le rôle est très limité mais le travail d'équipe est le pilier fondateur pour le bon déroulement du jeu. Les équipes doivent communiquer entre elles pour trouver les otages, déloger un sniper qui couvre une zone vitale ou organiser un guet-apens. Pour preuve, le nombre de tournois ne cesse de croître. De nombreux clans ont vu le jour, créant ainsi un esprit de groupe qu'on retrouve dans de nombreux autres jeux en ligne ou pas. Certains trouveront qu'exterminer des orcs dans les contrées





# ke eux mains ?

The-sidearm-man Health: 100%

La mission commence.  
Il faut acheter du matériel et partir secourir quelques otages retenus par de vils terroristes.



Dominer les hauteurs donne souvent l'avantage dans Counter Strike.

Voilà les otages. Une simple commande permet de leur dire de vous suivre. De vrais moutons !

Il faut amener les otages à un check point bien précis, hors de portée des terroristes. Allez, courez un peu les gars !

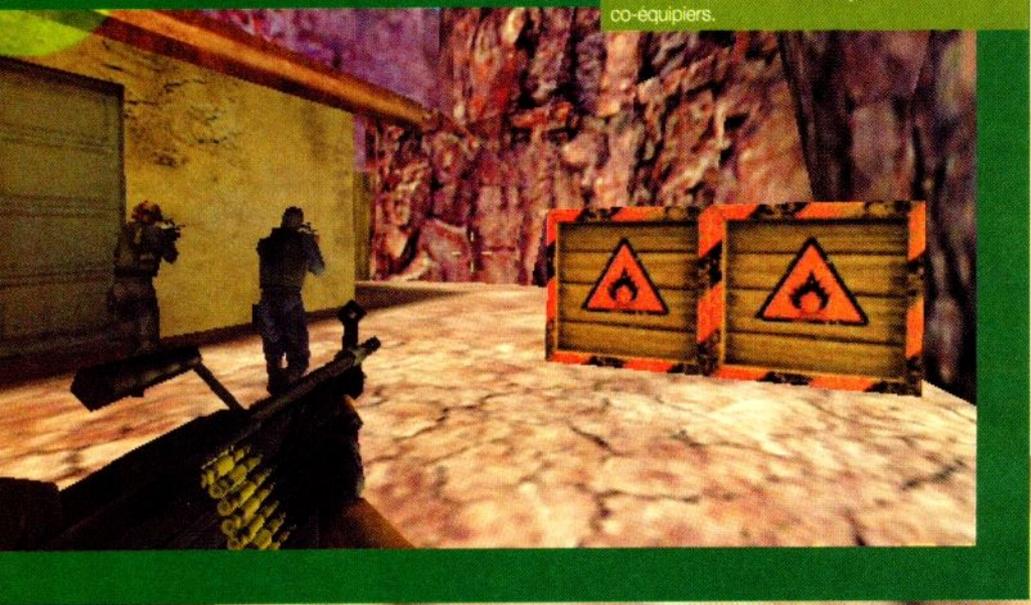
oublées d'Everquest est plus innocent que de jouer un membre du GIGN, tueur de terroristes. Le débat est ouvert. Mais Counter Strike reste un jeu, très bien fait et très réaliste... Trop peut-être, pour certains. En tout cas, il vaut la peine d'être essayé, l'aspect tactique du jeu étant un vrai régal.

*Garci Iñigo-Schneider.  
Merci à Painkiller [So2] pour ses précieux conseils.*

## QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR RÉGLER VOTRE CONNEXION

- Tapez dans console (pour ouvrir la console c'est la touche «°») le texte suivant : « r\_netgraph\_1 ». Un graphique plein de couleurs va s'afficher. La ligne verte est votre ping, et plus le ping est petit, mieux c'est. La ligne rouge indique que vous perdez des informations, c'est ce qu'on appelle communément « lagger ».
- Tapez « pushlatency » dans votre console, un chiffre va apparaître. Ce chiffre devrait être idéalement égal à « ping/2 ». Si ce n'est pas le cas, ajustez-le en retapant la commande suivie du bon nombre.
- Vous pouvez aussi régler la connexion en fonction de votre modem : tapez « rate » suivi du chiffre : 2500 pour les modems 56 k, 5000 pour le rnis et 8000 pour le câble.

On reste bien groupés. On ne se sait pas où se cachent nos adversaires. Moi je couvre mes deux co-équipiers.



## ENVIE DE SHOPPING ?

- Commencez en début de partie avec le Sig P222, arme de poing rapide et précise, ou optez pour le H&K MP5 Navy, pas chers.
- S'il y a beaucoup de couloirs rien ne vaut la Benelli M3 Super90, à faible portée, mais faisant un maximum de dégâts.
- Si voulez être le parfait sniper : H&K G3/SG-1 Sniper Rifle, méga zoom, méga précis.
- Finalement, si vous voulez tirer à travers murs et portes, optez pour la FN M249 PARA.

## QUELQUES ADRESSES UTILES

- [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net)  
Le site officiel.
- [www.csnation.counter-strike.net](http://www.csnation.counter-strike.net)  
Toutes les news, tous les conseils.
- [www.francoweb.net/csfrench](http://www.francoweb.net/csfrench)  
La même chose, mais en français dans le texte. Half-Life Fusion
- [www.halflifefusion.com/liens\\_clans.shtml](http://www.halflifefusion.com/liens_clans.shtml)  
Counter-Strike Factory
- [klok.citeweb.net/online.htm](http://klok.citeweb.net/online.htm)  
GOA
- [www.goa.com](http://www.goa.com)



# Vous avez dit



## Qui êtes-vous, que pensez-vous, à quibi jouez-vous ?

Chers lecteurs, chers joueurs, chers tous !

*Casus Belli* Nouvelle formule en est à son troisième numéro et nous souhaitons vous connaître un peu mieux, savoir ce que vous faites, vos habitudes, ... Et bien sûr ce que vous pensez du magazine !

Ce questionnaire est important pour *Casus* et plus vous serez nombreux à répondre, plus nous pourrons affiner notre analyse. Nous comptons donc sur vous tous : que vous soyez joueur ou non, lecteur assidu ou lecteur d'un jour...

Pour ceux qui auraient oublié ce qu'est le papier ou le crayon, vous pouvez répondre en ligne sur [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com).

**Alors go : exprimez-vous ici et maintenant !!**

Merci de retourner ce questionnaire avant le 10 septembre 2000 à :  
Casus Belli  
Réponse Enquête,  
4 rue St. Nicolas,  
75012 PARIS.

Merci d'entourer le chiffre correspondant à l'item choisi

■ **Q1.** Parmi les magazines suivants, quels sont ceux que vous lisez ne serait-ce qu'occasionnellement ?

1. Science-fiction magazine
2. Joystick
3. Les Inrockuptibles
4. Transfert
5. Lotus Noir
6. Console Mag
7. Casus Belli
8. PlayStation Magazine
9. Télérama
10. Gen 4
11. Technikart
12. Première
13. PC Fun
14. Web Magazine
15. L'Ecran Fantastique
16. Backstab
17. Nova magazine
18. Multimondes
19. Vae Victis
20. PC Mag
21. Elegy
22. White Dwarf
23. Autres (notez en clair SVP)

■ **Q2.** Avez-vous lu les numéros de CASUS BELLI nouvelle formule ?

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| Q2a      | Q2b      | Q2c      |
| Le N°1 : | Le N°2 : | Le N°3 : |
| 1 Oui    | 1 Oui    | 1 Oui    |
| 2 Non    | 2 Non    | 2 Non    |

■ **Q3.** Avez-vous acheté les numéros de CASUS BELLI nouvelle formule ?

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| Q3a      | Q3b      | Q3c      |
| Le N°1 : | Le N°2 : | Le N°3 : |
| 1 Oui    | 1 Oui    | 1 Oui    |
| 2 Non    | 2 Non    | 2 Non    |

■ **Q4.** Dans l'avenir, pensez-vous lire CASUS BELLI...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

■ **Q5.** Dans l'avenir, pensez-vous acheter CASUS BELLI...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

■ **Q6.** Comment avez-vous connu CASUS BELLI Nouvelle formule ? (plusieurs réponses possibles)

- 1 Vous étiez lecteur de l'ancienne formule
- 2 Vous jouez aux jeux de rôle
- 3 Vous en avez entendu parler à la télé, à la radio, ou dans la presse généraliste
- 4 Vous l'avez lu dans la presse spécialisée jeux, fanzines, ...
- 5 On vous en a parlé
- 6 Vous l'avez vu en kiosque ou en boutique et avez eu envie de l'acheter
- 7 Autre (précisez SVP)

**Q7.** Pensez-vous que vous vous abonneriez à CASUS BELLI Nouvelle formule ...

1. Très certainement
2. Probablement
3. Probablement pas
4. Certainement pas

**Q8.** Que pensez-vous de CASUS BELLI Nouvelle formule ?

---

---

---

---

---

---

---

---

**Q9.** Lisez-vous l'ancien CASUS ?

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais (ALLEZ EN Q11)

**Q10.** Étiez-vous abonné à l'ancien CASUS ?

1. Oui
2. Non

**Q11.** Visitez-vous le site [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com) ...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

**Q12.** Qu'attendez-vous d'un tel site (à classer par ordre de préférence)

1. Pouvoir retrouver des articles ou des reportages du magazine
2. Pouvoir s'y exprimer librement
3. Pouvoir trouver d'autres éléments non publiés dans le magazine (précisez)
4. Pouvoir trouver régulièrement de l'information sur des produits ou des événements
5. Pouvoir retrouver les aides de jeux et scénarios

**Q13.** À quelle fréquence allez-vous au cinéma ?

1. Plus d'une fois par semaine
2. 1 fois par semaine
3. 1 à 2 fois par mois
4. 1 fois par mois
5. Moins souvent

**Q14.** Et quels genres de films allez-vous voir en général ? (à classer par ordre de préférence)

1. Science-fiction
2. Comédie Dramatique
3. Policier
4. Aventure
5. Animation
6. Comique
7. Action
8. Film d'auteur
9. Autres (précisez)

**Q15.** Quelles sont les émissions télé que vous préférez regarder ?

---

---

---

---

---

**Q16.** Parmi les radios suivantes quelles sont celles que vous écoutez même occasionnellement ?

1. Nova
2. Skyrock
3. France info
4. FG
5. Fun radio
6. Oui FM
7. Europe 1
8. Le Mouv'
9. RFM
10. Energy
11. RTL
12. Autres (précisez)

**Q17.** Achetez-vous des CD audio...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

**Q18.** À quelle fréquence lisez-vous ?

1. Un livre par semaine
2. Deux livres par mois
3. Un livre par mois
4. Un livre tous les 2 à 3 mois
5. Moins d'un livre tous les 2 à 3 mois

**Q19.** Et quel style de littérature lisez-vous ? (merci de classer les items par ordre de préférence)

1. Science-Fiction
2. Polar
3. Roman
4. Horreur-Fantastique
5. Histoire
6. Essai
7. Fantasy
8. Sciences humaines
9. Beaux Arts
10. Autres (précisez)

**Q20.** Lisez-vous des bandes dessinées...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

**Q21.** Quels sont parmi les loisirs suivant ceux que vous préférez ... (5 réponses maximum, à classer par ordre de préférence)

1. Musique
2. Réunion entre amis
3. Cinéma
4. Bar
5. Lecture
6. Jeux
7. Expos/Musée
8. Concert
9. Sport
10. Discothèque
11. Jeux vidéo
12. Restaurant
13. Autres (précisez)

**Q22.** Vous intéressez-vous à l'art contemporain...

1. Beaucoup
2. Un peu
3. Pas du tout

**Q23.** Voyagez-vous...

1. Beaucoup
2. Un peu
3. Pas du tout

**Q24.** Lisez-vous la presse quotidienne...

1. Régulièrement
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais ou presque jamais

**Q25.** Y a-t-il dans votre foyer ...

	Oui	Non
a- Un magnétoscope ?	1	2
b- Un lecteur de DVD ?	1	2
c- Une console de jeux vidéo ?	1	2
d- Un scanner ?	1	2
e- Un graveur de CD-Rom ?	1	2
f- Un ordinateur ?	1	2
g- un appareil photo/caméra numérique	1	2
h- Un abonnement au câble ?	1	2
i- Un abonnement au satellite ?	1	2

**Q26.** Et pensez-vous vous équiper (ou changer) d'ici 6 mois de ...

- 1-Certainement - 2-Probablement
- 3-Probablement pas - 4-Certainement pas

a- Magnétoscope ?	1	2	3	4
b- Lecteur de DVD ?	1	2	3	4
c- Console de jeux vidéo	1	2	3	4
d- Scanner ?	1	2	3	4
e- Graveur de CD-Rom?	1	2	3	4
f- Ordinateur	1	2	3	4
g- Appareil photo/caméra numérique ?	1	2	3	4
h- Câble ?	1	2	3	4
i- Satellite ?	1	2	3	4

■ **Q27.** Possédez-vous un téléphone mobile ?

1. Oui
2. Non

**UNIQUEMENT À CEUX QUI NE POSSEDENT PAS DE TELEPHONE MOBILE**

■ **Q28.** Pensez-vous vous en équiper dans les 6 mois à venir ?

1. Très certainement
2. Probablement
3. Probablement pas
4. Certainement pas

**À TOUS**

■ **Q29.** Avez-vous accès à Internet ? (Plusieurs réponses possible)

1. Oui, au travail
2. Oui, chez moi
3. Oui, au travail et chez moi
4. Ailleurs (lycée, université, club, ...)
5. Non, aucun accès... (ALLEZ EN Q33)

**UNIQUEMENT À CEUX QUI N'ONT PAS INTERNET CHEZ EUX**

■ **Q30.** Pensez-vous prendre une connexion Internet chez vous d'ici 6 mois ?

1. Très certainement
2. Probablement
3. Probablement pas
4. Certainement pas

**À TOUS**

■ **Q31.** À quelle fréquence vous connectez-vous (en moyenne par jour chez vous, au bureau ou ailleurs) ?

1. Plus de 3 heures
2. De 2 à 3 heures
3. De 1 à 2 heures
4. Moins d'une heure
5. De temps en temps

■ **Q32.** Vous connectez-vous le plus souvent pour ... (plusieurs réponses possibles)

1. Vous tenir informé
2. Jouer en ligne
3. Consulter un site en particulier
4. Surfer
5. Obtenir de l'information sur un sujet en particulier
6. Relever votre courrier
7. Autres (précisez)

■ **Q33.** Jouez-vous au jeu de rôle papier...

1. Régulièrement (allez en Q35)
2. De temps en temps (allez en Q34)
3. Rarement (allez en Q34)
4. Jamais (ALLEZ EN Q39)

**UNIQUEMENT À CEUX QUI JOUENT AU JdR : De temps en temps ou Rarement**

■ **Q34.** Vous arrive-t-il d'acheter des jeux de rôle papier, par curiosité, alors que vous ne jouez plus que ponctuellement au JdR ?

1. Souvent
2. De temps en temps
3. Jamais

■ **Q35.** Achetez-vous le plus souvent des jeux de rôle papier ? (à classer par ordre de préférence)

1. De création française
2. Des traductions
3. Des versions en anglais

■ **Q36.** Depuis combien de temps jouez-vous au jeu de rôle papier ?

1. Moins d'1 an
2. De 1 à 2 ans
3. De 2 à 5 ans
4. De 5 à 10 ans
5. Plus de 10 ans

■ **Q37.** Où jouez-vous le plus souvent au jeu de rôle papier ?

1. Dans un club
2. Dans une boutique
3. Chez des amis
4. À mon domicile
5. Au lycée, à l'université
6. Autres (précisez)

■ **Q38.** Pouvez-vous donner votre hit jeu de rôle papier du moment ? (3 réponses maximum)

---



---



---

■ **Q39.** Vous arrive-t-il de faire des jeux de rôle grandeur nature ...

1. Très souvent
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais

■ **Q40.** Jouez-vous aux jeux vidéo (PC, console, Mac, ...) ?

5. Très souvent
6. De temps en temps
7. Rarement
8. Jamais..... (ALLEZ EN Q43)

■ **Q41.** À quels types de jeux vidéo préférez-vous jouer ?

1. Aventure
2. Jeu de rôle
3. Sport
4. Action
5. Wargame
6. Simulation
7. Stratégie
8. Autres (précisez)

■ **Q42.** Pouvez-vous donner votre hit jeu vidéo du moment ? (3 réponses maximum)

---



---



---

**À TOUS**

■ **Q43.** Jouez-vous aux jeux de rôle en ligne ?

1. Très souvent
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Jamais..... (ALLEZ EN Q45)

■ **Q44.** À quels jeux de rôle en ligne jouez-vous ?

---



---



---

**À TOUS**

■ **Q45.** Jouez-vous aux jeux de figurines ?

1. Très souvent
2. De temps en temps
3. Rarement
4. Ou jamais

■ **Q46.** Combien dépensez-vous par mois en moyenne pour le jeu (JdR papier, jeux PC, console, plateau, figurines, ...)

JdR : \_\_\_\_\_

Jeux video : \_\_\_\_\_

Jeux de plateau : \_\_\_\_\_

Figurines : \_\_\_\_\_

Autres : \_\_\_\_\_

TOTAL \_\_\_\_\_

■ **Q47.** Comment définiriez-vous les cultures de l'imaginaire ?

---



---



---

■ **Q48.** Que pensez-vous de la constitution d'un Club Casus, qui proposerait aux abonnés des news en exclu, des offres préférentielles, des cadeaux... Seriez-vous :

1. Très intéressé
2. Assez intéressé
3. Assez peu intéressé
4. Pas du tout intéressé

■ **Q48.** Et comment imagineriez-vous ce Club ? Que souhaiteriez-vous y trouver ?

---



---



---

**RS0.** Vous êtes ...

1. Un homme
2. Une femme

**RS1.** Quel est votre âge ?  
(Notez en clair puis recodez, SVP)

1. Moins de 15 ans
2. De 15 à 17 ans
3. De 18 à 24 ans
4. De 25 à 34 ans
5. 35 et plus

**RS2.** Quelle est votre profession ?  
(Notez en clair puis recodez, SVP)

- 1- Artisan, commerçant, chef d'entreprise, agriculteur exploitant
  - 2- Cadre, profession intellectuelle/ artistique, profession libérale
  - 3- Prof. intermédiaire, enseignement, santé, adm., commercial, technicien
  - 4- Employé, ouvrier
  - 5- Étudiant ou lycéen
  - 6- Inactif (chômeur de + de 3 ans, retraités, invalides)
- (militaires du contingent ; noter en clair et coder votre ancienne activité)

**RS3.** Dans quel département habitez-vous ?

**RS4.** Êtes-vous...

1. Célibataire
2. Vivant en couple
3. Vivant chez vos parents

**RS5.** Avez-vous des enfants...

1. Oui
2. Non

Merci d'avoir répondu à ce questionnaire. Afin de pouvoir vous communiquer toute information ou nouveauté concernant de *Casus Belli*, nous souhaiterions connaître...

Votre nom : \_\_\_\_\_

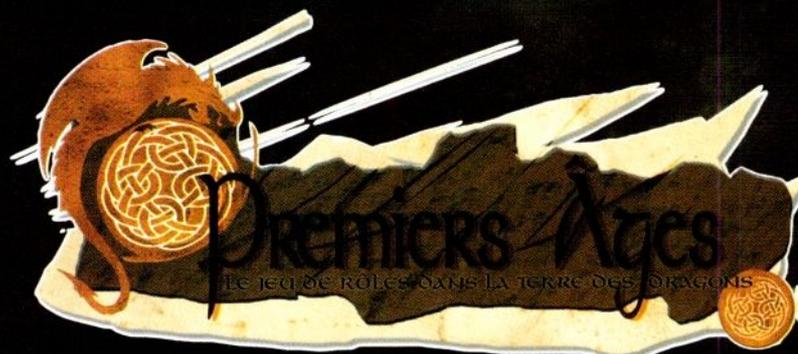
Votre adresse : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Votre numéro de téléphone : \_\_\_\_\_

Votre e-mail : \_\_\_\_\_

Nous vous rappelons que les résultats de cette enquête seront traités de manière statistique, et non nominative. Ce fichier reste la seule propriété de *Casus Belli*, conformément à la loi en vigueur sur la protection des libertés informatiques.

# enquête



Donnez vie aux Mystères,  
aux Périls, aux Intrigues...



athal

déjà disponible !

# Calendrier

Voici la liste des produits parus en mai-juin ou annoncés pour juillet à septembre. Quelques produits attendus ou significatifs d'une ligne sont parfois signalés jusqu'à la fin de l'année. Un (?) signifie que la date de parution est très incertaine. Les jeux sont dénommés par leur abréviation lorsqu'elle est plus usuelle que le titre complet: AD&D = Advanced Dungeons & Dragons (même en VF), INS/MV = In nomine Satanis/ Magna Veritas, L5A (ou L5R) = Livre des 5 Anneaux, JRTM = Jeu de Rôle des Terres du Milieu. Le type de produit est précisé chaque fois que c'est possible, sauf lorsque le titre est déjà explicite.

## Abréviations :

- Scn :** scénario
- Bkg :** background
- Adj :** aides de jeu
- Acc :** accessoires de jeu
- Supp :** supplément
- Scbk :** sourcebook
- JCC :** jeux de carte à collectionner
- CCG :** idem, en anglais
- JCPAC :** jeu de carte pas à collectionner
- S&B :** starters et boosters
- Rééd :** réédition

## Les éditeurs francophones

### ■ Asmodée-Siroz

- INS MV**  
Encyclopedia Spiritis  
*Guide de la troisième force (automne)*  
**L5A**  
- La voie des clans mineurs  
- La tombe de Iuchiban (fin août)  
- Otosan Uchi (la cité impériale) (fin septembre)

### 7° Mer

- Montaigne (mai)
- Riliasiare (soc secrète) (mi-juillet)
- Eisen (fin août)
- Castille (fin septembre)

### Scales

- Conclusion du jeu sur le net («stand by»)

### Soirée enquête

Prochaine : fin octobre

### Goldsieber

*(collection de petits jeux de plateau)*  
Prochaine sortie : octobre novembre.

### P'tit jeux

Space Bla bla (octobre)

### Demon world.

- Compendium fin août
- Livret d'armée Elfes noirs (fin septembre), avec les figurines qui vont avec.

### ■ Cell Entertainment

#### Krash (Jeu de figurines) (juillet)

- Jeu de figurines, à collectionner : Car Wars
  - Boite de starter (pour jouer à deux)
  - Extensions Véhicule
  - Extensions Equipement.
- Faites votre circuit dans le sable !*

### ■ Descartes éditeur

#### Shadowrun

- Shadowrun 3 (mai-juin)
- Tir Na Nog (juin)

#### AD&D

- Les Donjons du désespoir
- Greyhawk : guide du joueur
- Greyhawk : que l'aventure commence

#### Blue Games (petits jeux de cartes ou plateau)

- Democrazy
- Corruption
- Castel (mai)

#### Eurogames

- Formule dé Pack spécial USA n°2
- Malaisie (avril)

#### Descartes jeux de plateau

- El Grande
- Samourai

### ■ Halloween

- Polaris
- Volcania (bkgd cité) (octobre)
- Ligue rouge (bkgd faction) (?)
- Corail (?)
- Alikor (bkgd cité) (?)

### Prophecy

- Les foudres de Kroryn
- Les secrets de Nenyra
- Carte du monde (juillet)
- Les enfants de Heyra (clanbook) (juillet)
- Les écailles de Brome (août)
- Les Grands Dragons (septembre)
- Les artisans de Kezyr (clanbook)
- Yris-La capitale (décembre)

### Croa

- Plouf ! (ext 70 cartes) (septembre)

### ■ Hexagonal

#### Vampire - The masquerade

- Guide du Conteur (pour la 2° éd.)
- Blood Magic (septembre ?)
- Toreador (roman) (septembre)

#### Vampires d'orient

- Les mille enfers (octobre)

#### Vampire - Âge des Ténèbres

- Chronica Transylvania 3
- Tryptique sanglant 3 (octobre)

#### Loup-garou - L'apocalypse

#### Loup-garou : l'Âge des Ténèbres

- Livre de règles (fin juillet)

#### Mage - L'Ascension

- 2° éd. (octobre)

#### Exterminateur (Hunter VF)

- Livre de règles (septembre)
- Écran (octobre)

#### JRTM

Réimpression du jeu (juillet)

#### Rolemaster

- Manuel des personnages (?)
- Manuel des combats (?)
- En cours de réadaptation...

#### Space Master VF (novembre)

### ■ Men In Cheese

#### Lyonesse

- 2° Cahier (scn + Adj)
- Dé de destin (dé)
- 3° Cahier (scn + Adj) (mai)
- L'édit de Murgén (été) (supp. magie)

### ■ Multisim

#### Agone

- L'art de la magie (mai)
- Campagne (septembre)

#### Nephilim

- Exils (bkd) (juin)
- Campagne (reentrée)
- Les sciences occultes 2e édition (1 volume) (reentrée)

#### Guildes 2° édition

- Le livre de règles (été)
- Sirius (supp géographique) (octobre)

#### Dark Earth 2

- La vapeur (bkd tech) (mai)

#### Hero Wars

- Hero Wars (livre de règles)
- Gloranthia
- Écran (reentrée)

#### Conspiracy X

- Exodus (juin)

### ■ Nestiveqnen

#### Histoire de fous

- Pas de caténaires pour les mammoths

#### Romans

- Jours de l'an 3000 (juillet)
- Musiques de l'énergie (RC Wagner)
- Faeries 2 (revue)

### ■ Oriflam

#### Feng-Shui

- Retour en grâce (matériel)

#### Hawkmoon

- L'Atlas des royaumes de l'est (septembre)

#### Livres

- Le cycle d'Ithaqua

### ■ Tilsit

#### DiskWars

### ■ Yggdrasil

#### Ji-Herp

- Domi Duellique (octobre ?)

#### Zombie

- Livre de règles (septembre)
- Écran (octobre)
- Momie : la revanche des bandelettes (décembre)

### ■ Athal

#### Premiers Âges

- Premier âges le jeu (fin juin)
- L'écran (fin juillet)
- Le glaive et la foi (bkd+scn) (fin août)

## Les éditeurs anglophones

### ■ AEG

#### 7th sea

- Castille (juin)
- Die Kreuzritter (juillet)

#### 7th Sea CCG

- Figurines (?)
- Scarlet seas (S&B) (juillet)
- Black sails (septembre)

#### L5R

- The way of the minor clan
- Otosan Uchi : The imperial city (avril)
- The winter court : Kyuden Kakita (avril)
- Way of the wolf : le ronin (juillet)
- The way of shin sei (août)
- The lesser of two evils (scn) (août)
- Secrets of the scorpion

#### Brave new world (anciennement chez Pinnacle)

- Bargainers (juillet)
- Clan Wars (Figurines L5R)
- CWJ 2 Ravages of War (août)
- Daemio edtion (juillet)

#### Doomtown CCG

*(anciennement chez WatC)*

- Boot hill ed. (S&B)
- Ashes to Ashes (juin)
- Eye for an eye (août)

### ■ Atlas Games

#### Ars Magica

- Ordo Nobilis (gros bkg + scn) (avril)
- Triamore (covenant at Lucien's folly) (juillet)

#### Feng shui

- Four bastards (scn) (juillet)

#### Unknown Armies

- Statosphere (scbk) (juillet)

## ■ Chaosium

### Call of Cthulhu

- Unseen Master (scn contemporain) (juillet)
- Keeper's companion (septembre)

## ■ Issaries

### Hero Wars

- Livre de règles
- Glorantha
- Anaxial's roster

## ■ Decipher (CCG)

### Star Trek

- Trouble with Tribbles (S&B)

### Star Wars

- 3<sup>rd</sup> anthology
- Death Star 2 (S&B)

### Young jedi

- Enhanced menace of Darth Maul

## ■ Dream Pod 9

### Tribe 8

- Warrior unbound
- Word of the fate (septembre)

### Jovian Chronicles

- Cega planet sourcebook
- Mechanical catalog 2 (septembre)

### Heavy Gear

- Life on Caprice (bkg)
- Equipment catalog (juillet)
- Storyline book 4 (août)

### Gear Krieg (août)

- Plateau : robots géant 2<sup>e</sup> GM pulps

## ■ Eden Studio

### Conspiracy X

- The hand unseen : the Blackbook sourcebook (avril)
- Aera 51 boxed set (avril)
- Bodyguard of lies 4 : corrupt recall (scbk+ scn)(juillet)

### All flesh must be eaten

- Zombie Master screen ( ?)
- Enter the zombi (sbk), arts martiaux contre zombi
- À fistfull of zombies (sbk)

### Witchcraft

- Chronicler's screen ( ?)
- Abomination codex ( ?)

## ■ Fantasy Flight Games

### Blue Planet (juillet ?)

- 2<sup>e</sup> édition du jeu en deux bouquins.
- Twilight imerium 2<sup>e</sup> édition (septembre)
- Doomtown rangewars (juillet)

## ■ Fasa

### Shadowrun

- The Cannon companion (scbk)
- Brainscan campaign
- Matrix (sbk) (août)

### Battletech (robot sur plateau)

- Field manual : Federated suns
- Fiels manual Lyran alliance
- Operation Flashpoint (juillet)
- Mech warrior equipment guide (août)

### VOR - The maelstrom (figurines)

- Zykhee sourcebook
- Razor fangs exodus (juillet)

### Crimson skies (figu sur plateau)

- Blake aviation security (juillet)

## ■ Gold Rush Games

### Sengoku

- Shiki (grosse campagne sur 18 ans)
- Shinobi Shadows of Nihon (supp ninja) (août)
- GM Screen (juillet)
- Usagi yojimbo : monsters (août)

## ■ Editeur : Guardian or order

### The Tenshi Muyo RPG

## ■ Green Knights

### Pendragon

- Tales of mystic tournaments (scn) (août ?)

## ■ Hogshead

### Pantheon & other games (5 jeux en tout)

## ■ Holistic Designs

### Fading Suns

- Passion play (live action RPG)
- Lords and priests (juin)
- Remplace deux anciens sourcebook : Priest of the celestial sun et Lords of Known worlds.
- Lost worlds : star Crusade 2
- Hazat thieves : imperial survey 3

## ■ ICE

### Space master

- Space master Equipement manual.
- Vehicul manual (juillet)

## ■ Last Unicorn

*(Du fait du rachat par Wizard, entériné fin juin, les parutions sont dans le flou.)*

### Star Trek Next Generation

- The Klingon empire ( ?)
- To boldly go ( ?)

### Star Trek the Original series

- Final Frontiers, the Star Trek Films ( ?)

### Deep Space 9

- The Bajorans (bkd) ( ?)

### Star Trek : the expended universe (générique)

- Through a glass darkly : the mirror universe (bkg)

### Dune

- Le jeu de base ( ?)
- Narrators book ( ?)

### Star Trek : Red alert (jeu de type

### DiscWars) (juillet)

## ■ Obsidian studios

### Chards of the stone (RPG)

- (univers développés en online et papier.)*
- Tangia (univers arabisant)
- Shaintar (fantasy)

## ■ Palladium

### RIFT

- Free Quebec
- Coalition wars : siege on Tolkeen (juillet)
- Coalition wars : CS overkill (juillet)

### Heroes Unlimited

### Night Bane

- Tribes of the moon ( ?)

## ■ Pinnacle

### Deadlands

- The Agency : men in black dusters
- Ghost busters
- Hexarcana (bkgd) (juillet)
- The Collegium (août)
- Rain of terror (août)

### Hell on Earth

- Shattered coast (juillet)
- Denver (août)

### Cardstock (figurines en carton)

- Cardstock Cowboys CC WW3 infernal devices

### Lost colony CCG (S&B)

## ■ Precedence (CCG)

### Wheel of Time (S&B)

- Dark Prophecies (juillet)
- Wheel of time 2nd edition (août)

### Terminator CCG

### Babylon 5

- Crusade (août)

## ■ Steve Jackson Games

### In Nomine

- IN Superiors 3

### GURPS

- GURPS IOU (rééd)
- GURPS Illuminati (rééd)
- Dino hunt (rééd)
- GURPS Old West 2nd edition (juillet)

- Imperail rome (août)
- GURPS In Nomine (juillet)
- GURPS OGRE (juillet)
- GURPS Castle Falkenstein (août)
- GURPS Steampunk (septembre)
- GURPS Traveller : Rim of fire (juillet)
- GURPS Traveller : Ground forces (septembre)

## OGRE / GEV (rééd)

- OGRE reinforcement pack (juin)
- OGRE Battlefields (septembre)
- Suppressed Transmission 2 (août)

## Carboard Heroes (figurines carton)

## ■ Talsorian

### Cyberpunk 3 ( ?)

### Dragon Ball Z

- The Frieza saga (août ?)

## ■ Wicked Press

### Orkworld RPG

- (Un jeu de John Wick, créateur de L5R et 7<sup>th</sup> Sea)

## ■ White Wolf

### Vampire - The masquerade

- Clanbook Gangrel revised (juillet)
- Toreador (août)
- Ventrue (septembre)
- Deluxe book of Nod (septembre)

### Vampire - Kindred of the East

- Half damned dhampyri (juillet)

### Vampire - The Dark Ages

- Ashen thief (juillet)
- Wind from the east : Mongols (septembre)

### Werewolf - The Apocalypse

- Croatan songs (juillet)
- World of rage (août)

### Mage - The Ascension

- Dead magic (juillet)
- Blood treachery (juillet)
- Dragons of the East (septembre)

### Changeling - The Dreaming

### Hunter - The reckoning

- Hunter book : judges (juillet)
- Apocrypha (août)

### Aberrant

- Elites (juillet)
- Reignofevil.com (août)
- Worldwide : phase 2 (septembre)

### World Of Darkness

- Blood and silk
- Succubus club music CD
- Character generator CD ROM (août)
- Vampire letter head (joli papier à lettre, par clan)

### Trinity

## ■ Wizard of the Coast/TSR

### Alternity

- Starcraft (accessoires)

### Forgotten Realms

- Cloak & Dagger
- Volo's Guide to Baldur's Gate (juillet)
- Into the Dragon's Lair (scn) (octobre)

### Greyhawk

### D&D

- Baldur's Gate II D&D Guidebook (juin)
- Die Vecna Die ! (scn) (juin)
- D&D Adventure Game (aout)
- Player Character Record Sheets (aout)
- Player's Handbook (août)
- D&D Gazetteer (acces.) (septembre)
- Dungeon Master's Guide (septembre)
- Dungeon Master's Screen (septembre)
- The Sunless Citadel (scn) (septembre)
- The Sunless Citadel (septembre)
- Monster Manual (octobre)

### Star Wars

- Star Wars: Episode I Adventure Game (octobre)

# Calendrier

**Casus Belli et la FFJdR s'allient pour faire connaître les manifestations à un plus large public. Pour signaler votre manif, vous pouvez envoyer un courrier d'information à :**

**Casus Belli - manifestations**  
4 rue St Nicolas - 75012 Paris,  
ou par mail à [courrier@casusbelli.com](mailto:courrier@casusbelli.com),  
et/ou auprès de la fédération, par lettre auprès de  
**Calendrier FFJdR c/o Gilles Février,**  
16/18 rue du Général Leclerc - 78430 Louveciennes  
Tél : 01 39 69 76 09,  
ou par mail à [calendrier-ffjdr@club-voila.fr](mailto:calendrier-ffjdr@club-voila.fr)

**Vous pouvez également consulter le calendrier détaillé de la Fédération Française de Jeu de Rôles Grandeur Nature à l'adresse suivante :**  
<http://www.grandeur-nature.org/calendrier>

**Précisez bien les dates, ville et adresse précise de la manifestation, les animations vedettes (championnat ou coupe de France...), les horaires de fonctionnement, les adresses, téléphones et e-mails des contacts (et horaires où les joindre), les éventuels frais de participation et délais d'inscription.**

**Signaler l'arrêt de transport en commun le plus proche peut être utile.**

**Enfin, vérifiez deux fois les numéros de téléphone que vous donnez, même s'il s'agit du vôtre !**

**Pour les Grandeur-Nature, précisez bien vos coordonnées, la date du GN, son lieu, le nombre de places disponibles, son prix, son type et le cas échéant un e-mail et un site web.**

## ■ 8 au 23 juillet, Festival Ludique de Parthenay (Deux-sèvres)

Le célèbre FLIP n'est pas terminé au moment où ce Casus paraît ! Dans les rues de la ville et dans les espaces d'animation, mille et une occasions de s'initier à tous les types de jeux sans discrimination, et de participer aux tournois de jeux de simulation (voir ci-dessous).

## ■ 15 juillet 2000, Coupe de France de Warhammer, Parthenay

À 21 heures au Collège Mendès France (à côté de la Maison des Jeux).

**Au programme :** La Coupe de France de Warhammer se déroulera dans le cadre des Remparts de Mélusine, convention sur le week-end du 15 et 16 qui comprend également en tournoi : *L5R, Agone, Democracy* et *Montjoie*. L'inscription pour les tournois des Remparts est gratuite. Une participation de 35 FF vous est demandée lors de l'inscription à la Coupe de France.  
**Plus de renseignements :**  
[trivaleni@district-parthenay.fr](mailto:trivaleni@district-parthenay.fr)

## ■ 29 et 30 juillet 2000, Tournoi StarWars et AD&D, près de Mont-de-Marsan

La Seigneurie des Trois-Rivières organise son tournoi annuel de jeux de rôle, Salle du Temps Libre à Saint Pierre du Mont, près de Mont-de-Marsan.

**Au programme :** un immense scénario *Star Wars* et un scénario classique *AD&D*. Le tournoi débute le samedi matin et dure jusqu'au dimanche soir, sans interruption !

**Samedi :** *StarWars*, tournoi de joueurs exclusivement. Début des inscriptions 9 h 00, début du tournoi vers 10 h 00. Fin du tournoi au milieu de la nuit.

Nuit de Samedi à dimanche :  
Championnat de *Formule Dé* de l'ASP (Le championnat débute lors du tournoi Rêve de Pyrène à Pau les 8 et 9 juillet, et se terminera lors de RPGers à Plaisance du Gers les 3 et 4 septembre). Tournoi de *Magic*, jeux de plateau, parties libres...  
Brocante de jeux de rôles et de jeux de plateau

**Dimanche :** Scénario *AD&D*, tournoi de maîtres de jeu et de joueurs. Début des inscriptions à partir de 10 h 00  
Inscription : 30 FF la journée, 50 FF le week-end

Une buvette et un barbecue sont prévus pour la restauration  
Une salle est réservée pour ceux qui voudraient dormir (prévoir le couchage)

**Renseignements :**  
Cyril Tél. 06 85 72 50 13  
Denis Tél. 05 58 46 11 18  
Salle du temps Libre :  
Tél. 05 58 75 92 78

## ■ 5 et 6 août 2000, Tisseurs de Rêves 1<sup>re</sup> édition, Toulon (83)

Organisé par les Tisseurs de rêves (8, rue des Bonnetières, 83 000 Toulon) à l'Espace 3000, Hyeres les Palmiers, Var

**Au programme :** joutes de JdR. Le(la) meilleur joueur(se) et le(la) meilleur maître de jeu seront chacun récompensés, en plus de nombreux lots, par une superbe épée.

Campagne de *Warhammer Battle* récompensée par une magnifique lame et des figurines.

Durant le tournoi de JdR vous pourrez jouer ou maîtriser : *Warhammer, Cthulhu, Polaris, Deadlands, Vampire, AD&D, Star Wars, Agone, Cyberpunk, INS*.

La durée du tournoi est de 48 heures non-stop, mais pour nos amis les dormeurs il faudra prévoir le couchage !!!

**Contact :** chocho@faerymail.com  
Tél. 04 94 92 73 78  
Tél. 06 15 88 23 83

**Remarques :** Paf 150 FF jusqu'au 15 juillet, 250 FF après le 15 juillet et sur place.

## ■ 1, 2 et 3 septembre 2000, RPGers 2000, Plaisance-Du-Gers (32)

Organisé par le Club de la Lune Noire, à la Salle des Fêtes de Plaisance-Du-Gers, 3, Chemin de la Riberotte, 32160 PLAISANCE-DU-GERES.

**Au programme :** Jeux de Rôles : Concours de scénarii primé sur le thème des « Jeux d'Argent », Concours de joueurs primé, sur toutes les parties, Tables libres et parties spéciales de 9 h 00 à 3 h 00 non-stop.

**Jeux de Plateau :** Tournois primés de *Warhammer Battle* et *40 000* et de *Confrontation*, Concours de figurines peintes et tables libres de grandes dimensions.

**Jeux de Cartes :** tournois de *Magic* (Standard, Etendu, Booster draft, Paquet scellé), tournois aussi de *Pokémon*, *Guillotine*, *Elixir*, ...

**Jeux en Réseau :** De nombreux ordis en réseau sur les plus grands jeux de simulation, des connexions Internet sont prévues, mini-tournois primés les samedi et dimanche.

**Cinéma :** « Maverick » en projection spéciale le samedi à 18 h 00 au cinéma de plaisance !

**Transports/accès :** Carte disponible sur demande à Fabien Garnier7@wanadoo.fr

**Contact :** Fabien GARNIER, 32160 Tasque,  
Tél./fax : 05 62 69 22 21,  
e-mail : fabien.garnier7@wanadoo.fr

**Pour plus de renseignements :**  
[www.ffjdr.org/lalunenoire](http://www.ffjdr.org/lalunenoire) ou bien :  
[fabien.garnier7@wanadoo.fr](mailto:fabien.garnier7@wanadoo.fr)

# LES ÉDITIONS NATURELLEMENT ONT UN AN !

Pour fêter cette première année de bons et loyaux services au nom de l'Imaginaire, et à l'occasion de la publication de leur 30e livre, les Éditions Naturellement organisent un grand concours qui vous permettra de gagner des dizaines de livres.

## Comment participer ?

En répondant à trois petites questions :

1. Quelle anthologie parue chez Naturellement présente la nouvelle génération italienne ?

Forces Obscures 2 - Jeunesse italienne - Jeunesse cannibale

2. Quel auteur anglais est reconnu comme l'un des maîtres de l'horreur ?

King - Masterton - Simmons

3. Dans quelle ville résidait Lovecraft ?

Boston - Minneapolis - Providence

Les prix :

1er - Les 10 derniers volumes de la collection "Forces Obscures" !

2e au 5e - 5 livres de la collection "Forces Obscures".

6e au 25e - 1 livre de la collection "2000.com".

Renvoyez vos réponses, ainsi que vos coordonnées complètes, sur carte postale à :

Concours Anniversaire

6, rue de Linsmeau

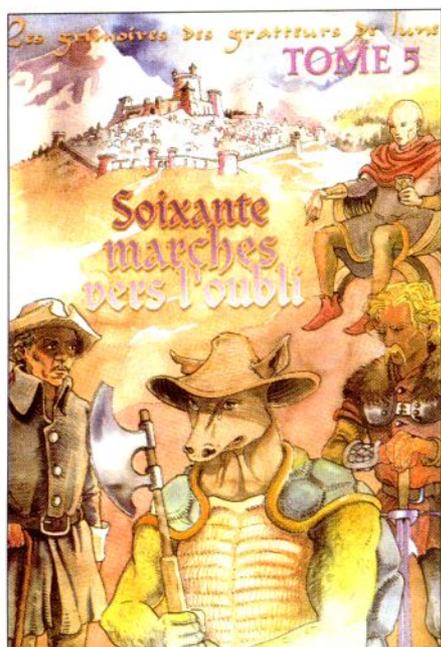
4287 Racour - Belgique



MICHEL PAGEL - GRAHAM MASTERTON - PHILIPPE WARD -  
POPPY Z. BRITE - ROBERT R. Mc CAMMON - MICHEL LAMART  
JOHN SAUL - ANDY MEISLER - CHRISTOPHE CORTHOUTS  
N - ALAIN DARTEVELLE - JEAN-CHRISTOPHE CHAUMETTE -  
-ALAIN DURET - NATHALIE MARLY - ALAIN LE BUSSY - P

# Fanzines

Une foule déchaînée se pressait à la party donnée pour la sortie du **Casus 2** au pavillon de Jean-Loup, la porte décorée pour l'occasion d'un **Canis Bellus** de deux mètres de haut. Le maître des cérémonies nous faisait visiter le jardin, où le soleil couchant illuminait les innombrables coupes remplies de liquides colorés. À peine si André D., toujours élégant, nous conseillait de ne pas mélanger le Monbazillac et la Finlandia... Mais je digresse...



Ce bimestre-ci, nous avons encore droit (oh, joie !) à l'excellent **Les Grimoires des gratteurs de Lune** (et si vous lisez régulièrement cette rubrique, vous savez qu'il s'agit de gros suppléments consacrés exclusivement au JdR *Rêve de Dragon*). Le tome V, intitulé **Soixante marches vers l'oubli**, contient 108 pages, découpées en deux très gros scénarios (40 et 48 pages), qui peuvent être joués à la suite, plus 11 pages de rituels divers pour la voie de Thanatos. C'est toujours très bien écrit, agréablement illustré, avec une grande carte claire et précise, une couverture en couleurs, et il y en a pour des semaines, voire des mois, de jeu non-stop. **Les Grimoires des gratteurs de Lune**, 67 rue Saint-Jacques, 75005 Paris, 85 F par correspondance, 75 F en boutique. Toujours chaudement recommandé.

Un autre fanzine dédié à un seul JdR, c'est le sympathique et plutôt réussi **Polizei !**, consacré au seul *Berlin XVIII*. Le n° 2 (80 pp, 40 F par correspondance) contient cinq scénarios assez marrants et cinq aides de jeu, dont une description rapide de la belle cité de Paris et de ses 40 arrondissements. Conseillé aux joueurs de *Berlin XVIII*... c/o Marco Felgueiras, appt. 304, 73 rue Devosge, 21000 Dijon.

On a aussi reçu **Arkenstone n° 8** (20 pp, 10 F), un spécial *Lyonnesse*, avec 11 nouveaux sorts, cinq aides de jeu, quatre objets magiques et un scénario (10 pp) et **Arkenstone hors-série n° 4** (30 pp, 20 F), qui contient une aide de jeu et un scénario dans l'univers de Jack Vance pour *Gurps Espace* intitulé *Agents de la CCPI* (une très bonne idée), un scénario *Ambre* (8 pp) et une nouvelle *Rêve de Dragon* (2 pp). Tout cela est très bien, quoique un peu court (on en redemande !), et le seul point noir reste l'utilisation d'une fonte « gothique » un peu fatigante à la lecture. c/o Michel Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.

Alors que les pompiers repartaient hilares (il faut dire qu'à l'invitation de Frédéric W., ils avaient accepté de goûter les canapés fourrés arrosés de Bordeaux grand cru), Didier G. restait impassible et souriant face à l'afflux de jeunes gens et de jeunes filles venus lui réclamer des autographes...

Un des meilleurs zines généralistes de JdR, c'est sans conteste **Franc-Rêveur**, dont voici déjà le n° 14, ce qui est une belle preuve de longévité et de qualité (trimestriel, 52 pp, 30 F). Contient une partie actualités, avec critiques de divers jeux et suppléments,

plus deux scénarios (*Rêve de Dragon*, 10 pages, et *Warhammer*, 9 pages) et une aide de jeu sur les disciples de Seth pour *Vampire*. Maquette claire et très jolies illustrations. c/o Dominique Fiquet, 15 rue Amable Matussière, 38100 Grenoble, chèques à libeller à l'ordre de « Les Arènes Ludiques ».

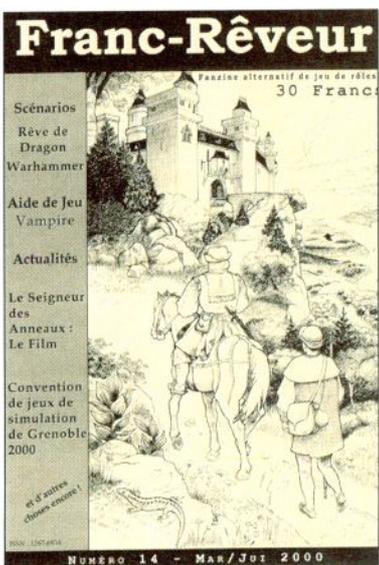
Un autre généraliste, qui s'intéresse, outre le JdR, à la BD, au cinéma et aux bouquins, c'est **Chasseur de rêves n° 3** (52 pp, 25 F), où l'on trouve de courtes interviews de Jean Kounen, Terry Gilliam (avec un gros dossier), beaucoup de critiques BD, deux nouvelles et un scénario pour *La méthode du docteur Chester*. Impression offset et jolie couverture de Guillaume Sorel. c/o Karen Guillourel, 130 rue Raymond Barbet, 92000 Nanterre.

Enfin, **In Natura Daemona** est une murder-party prête-à-jouer pour 20 personnes (56 pp, 50 F), écrite par Emmanuel Biziau et Stéphane Laborderie, située dans un manoir de Seine-et-Oise en 1928, avec 18 pages d'indices et d'aides de jeu, 20 personnages décrits, etc. c/o S. Laborderie, 2 rue Barbès, 92170 Vanves.

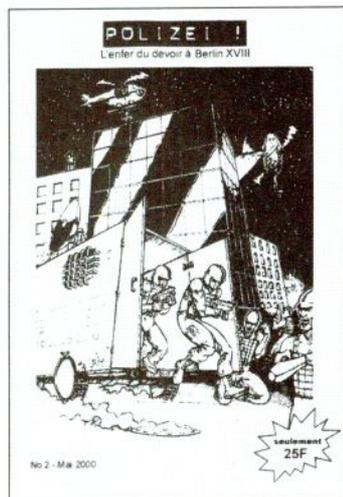
Nous finissons la soirée affalés dans les confortables fauteuils du lieu, tandis que tout autour de nous sautent les bouchons de champagne, en discutant avec de charmantes créatures dont une responsable des traductions en serbo-croate chez Multisim (ou quelque chose comme ça).

Il ne me reste qu'à citer le **Zinoscope n° 5** (2 pp, 3,50 F en timbres), un micro-fanzine qui présente régulièrement les fanzines de JdR francophones (11 zines cette fois-ci, dont je n'ai pas reçu la moitié). c/o Laurent Ehrhardt, 15 rue du vieux marché aux vins, 67000 Strasbourg.

Frédéric Blay



Papillonnant d'un groupe à l'autre, le lutin Régis J. nous enchantait d'anecdotes irrésistibles sur ses exploits de Rouletabille virtuel (le bougre n'est jamais à court), tandis que Guillaume F. tentait de réaliser sa spécialité, les crêpes flambées « à la RuneQuest », les invités prudents restant un peu à l'écart...



# Guïldes 2

ELAORHO

de l'au cœur  
de l'aventure

SORTIE SEPTEMBRE 2000



Multisim  
EDITIONS

FORGOTTEN REALMS

Retrouvez le monde de Baldur's Gate™  
à son sommet

# ICEWIND DALE



DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 18 ans

Baldur's Gate © 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The BioWare Infinity Engine™ 1.600-1999 BioWare Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, and FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate, TSR and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine and the BioWare Infinity Engine logo are trademarks of BioWare Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyright are the property of their respective owners. Distribution exclusive Virgin Interactive. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Interplay et le logo Interplay sont des marques déposées de Interplay Productions. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.