



JEUX DE RÔLE, JEUX ONLINE & CULTURES DE L'IMAGINAIRE

Lanfeust JdR

Bientôt dans vos bacs !

preview

24

L'Alter fantasy

D'autres mondes sont possibles...

REPORTAGES

Mongoose Publishing : Interview
 Extraordinary Worlds : Arkeos
 In Memoriam : meurtres, mensonges
 et vidéo.

TESTS

Unknown Armies VF
 Angel VO
 DD3.5 : Fiend Folio
 INS/MV : Jésus revient !

SCENARIOS

DYING EARTH Officiel
 AGONE
 LA PETITE D'VERN

AIDES DE JEUX

DD3.5 : une nuit
 en Donj'
 COPS/D20 : des armes
 pas comme les autres...

jusqu'à **57€** de réduction

Faites vivre votre anglais avec

chaque mois,

➤ Une mine de news en anglais

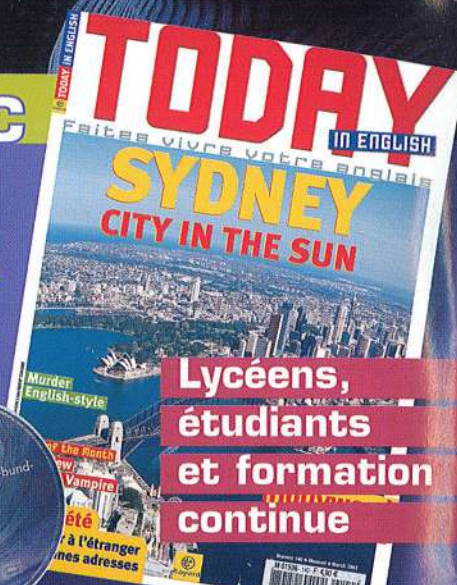
- Des reportages exclusifs
- Une revue de presse anglo-saxonne
- L'actualité ciné, musique...
- Présentation bilingue d'une œuvre littéraire

➤ Des infos pratiques

- Réussir ses examens d'anglais
- Étudier et travailler à l'étranger
- Séjours linguistiques...

➤ 6 CD audio et vidéo en option

- Pour progresser à l'oral plus rapidement grâce aux exercices de compréhension et de prononciation



**Lycéens,
étudiants
et formation
continue**



8000 mots par langue,
databank 1,7 K, répertoire
téléphonique, calculatrice,
convertisseur... Gris métallisé.

**Ce traducteur
8 langues**

Offre exceptionnelle d'abonnement

☒ **oui, je m'abonne à TODAY**

☐ Today in English avec CD : **1 an/11 n°s**
6 CD audio video et le traducteur
pour **59,80€** au lieu de **116,89€***
soit **57,09€ de réduction**

☐ Today in English seul : **1 an/11 n°s** et
le traducteur pour **49,80€** au lieu
de **80,89€*** soit **31,09€ de réduction**

Offre valable jusqu'au 30/06/04 en France métropolitaine uniquement. Vous pouvez acquiescer séparément le traducteur au prix de 26,99€. Votre colis est expédié sous 5 semaines après enregistrement du paiement. En cas de rupture de stock, vous recevrez une prime d'une valeur équivalente. Tarif au N° de Today : 4,90€. Les CD sont disponibles uniquement par abonnement et sont d'une valeur unitaire de 6€. Abonnements France par téléphone (8h30 à 19h00 - 0,15€/min). Abonnement à l'étranger : UE / DOM/TOM et autres pays : (33) 144 21 60 00, Belgique : (0032) 87 3087 32, Canada : (1800) 667 44 44, Espagne : (34) 91 405 70 45, Suisse : (41) 22 349 13 67. Les informations recueillies dans ce bon sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes. Elles peuvent être communiquées à des tiers, sans opposition. Elles peuvent donner lieu au droit d'accès et de rectification prévu par l'article 27 de la loi 6/01/1978.

A renvoyer à : Bayard Jeunesse - TSA 10410 - 59063 Roubaix cedex 1
Tél. : 0825 825 830 (0,15 €/mn) - Fax : 0 825 825 855
Internet : www.bayardweb.com

PRÉNOM _____ SEXE ☐ F. ☐ M.

NOM _____ DATE DE NAISSANCE _____

NUMÉRO _____ RUE/AVENUE/BD/LEU/DIT _____

COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENT/ESC./BAT.) _____ TÉLÉPHONE _____

COMMUNE _____

CODE POSTAL _____ BUREAU DISTRIBUTEUR _____

EMAIL : _____

☐ Je choisis de payer par chèque bancaire ou postal en euros
☐ Je choisis de payer par carte bancaire : CB, ECMC, VISA

N° _____

Notez les 3 derniers chiffres du numéro figurant au dos de votre carte _____

Expire fin _____ Signature : _____

Mission d6 pour Năvis

SILLAGE JdR

Ce début d'année est riche en sorties et en projets pour le jeu de rôle, et c'est tant mieux. VF, VO, création, adaptation, la panoplie ludique est riche et diverse. Delcourt qui a récemment produit *Donjon*, le jeu de rôle de la BD éponyme, prépare cette fois l'adaptation de *Sillage*. Ce succès de la BD française devrait ravir les fans – qui trouveront dans le jeu moult détails sur leur héroïne favorite –, et les rôlistes, qui ne devraient pas rester indifférents face aux charmes décoiffants de Năvis.

Un JdR qui se veut accessible à tous. Visite guidée par Michel Dufranne, un des pilotes du convoi *Sillage*.

Un rôliste aux commandes !

Publier un jeu de rôle à partir d'une BD, c'est une bonne occasion de compiler des illustrations inédites, de mettre à plat les éléments du monde et de lui apporter des détails qui seraient difficilement « explicables » dans les 46 pages des « livres à bulles ». Avec Delcourt aux commandes, on peut s'attendre à un produit de qualité (1). Mais qu'en sera-t-il du gameplay ? Là aussi on est en terrain connu, le commandant de bord étant Michel Dufranne (Miroslav Dragan pour les intimes), qui sous sa plume de rôliste a servi les JdR *Agone*, *Guildes* et *Prophecy* ; sans oublier quelques lignes dans *Backstab* et *Casus*, et son titre de rédacteur en chef de *Pavillon rouge* ! C'est d'ailleurs à ce poste qu'il a fait son entrée à Delcourt, où il pilote désormais la communication interne (le *Delcourt Planète* et le site des éditions, entre autres) et coordonne le développement de certains « produits dérivés ». Le jeu est donc entre de bonnes mains, pour le gameplay, mais aussi pour le background, que M. Dufranne connaît bien car très impliqué dans le développement de l'univers *Sillage* (2).

Năvis : un agent « très » spécial...

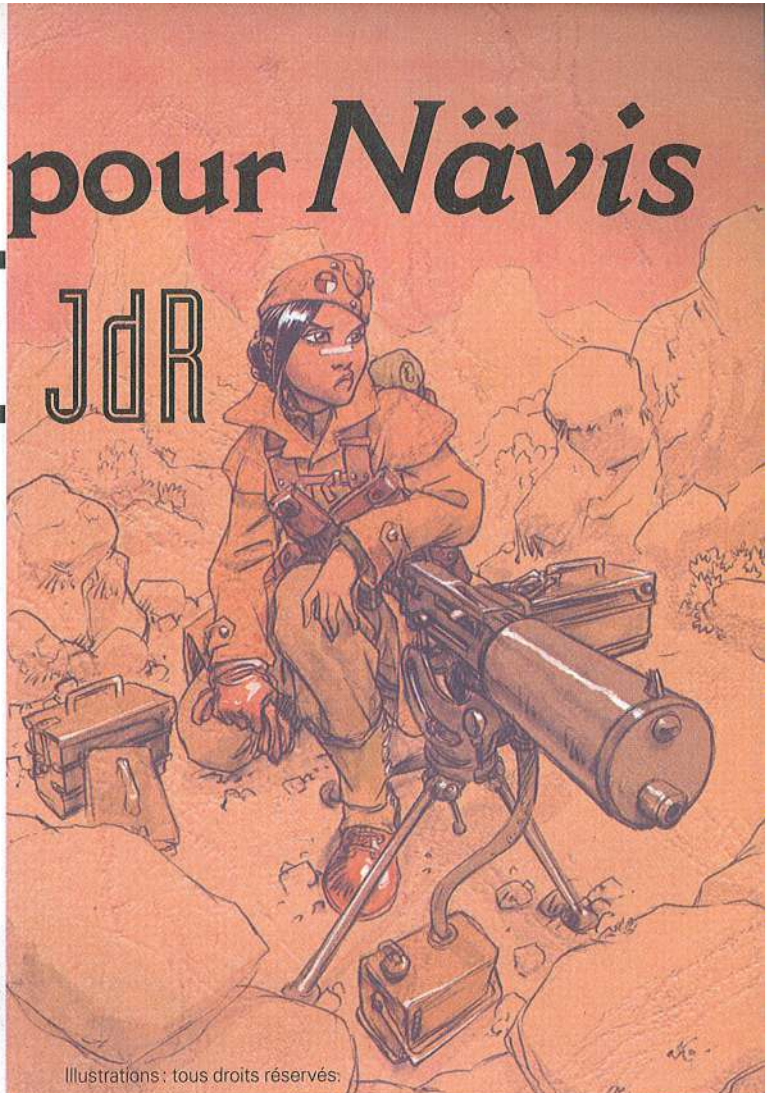
L'histoire de *Sillage* est double : c'est celle de son héroïne Năvis, la première et seule humaine rencontrée par le plus grand convoi spatial qui traverse les galaxies. Chaque tome est un one shot qui relate une mission de cet agent « très » spécial : un caractère insup-

portable (mais terriblement attachant), une volonté de trouver d'autres humains et un petit côté tête brûlée. L'autre facette, c'est l'histoire de *Sillage*, ce grand convoi composé de milliers de vaisseaux (et de races ET) qui « erre » dans l'espace en découvrant et colonisant les planètes rencontrées. Un background qui mélange intrigues politiques et personnages haut en couleurs sur fond de conquêtes spatiales.

Et comment passe-t-on d'un monde intersidéral de bulles et d'images à un livre rempli de colonnes et de textes en corps 6 ? Comme n'importe quelle adaptation, tel que l'explique M. Dufranne : il faut « respecter la philosophie et les points forts de l'œuvre originale tout en fournissant des révélations. La règle est de faire des choix cohérents et de beaucoup discuter et impliquer les auteurs dans le développement. »

Plein de matos en construction !

Le gameplay ! Le gameplay ! Le système ne sera pas ultra simulationniste et ne nécessitera pas l'achat d'un livre de règles séparé. Il sera développé pour l'occasion et s'appuiera sur des D6. Les auteurs cherchent un « truc rapide et compréhensible par tous, dynamique (voire un peu chaotique)... comme l'est la série en BD ». Il y aura volontairement des « éléments flous » pour que chaque MJ puisse s'approprier une partie de l'univers et ne se sente pas coincé dans le diktat de règles « c'est comme ça et pas autrement ».



Illustrations : tous droits réservés.

Enfin, les PJ interpréteront des ET. Dans un premier temps, ce seront des archétypes et par la suite les joueurs pourront les concevoir eux-mêmes. Il y aura aussi la possibilité, dans certains cas (récompense ou moments forts des scénars) d'interpréter Năvis.

Le jeu de rôle *Sillage*, contrairement à *Donjon*, ne sera pas un one shot. Des suppléments réguliers sont prévus, coordonnés avec les parutions des albums des différentes séries de l'univers (*Sillage*, *Năvis* et *Sillage-Chroniques*). Sur la première année, le rythme sera d'une nouveauté tous les deux mois. Ce sera un doux mélange de technique, de scénar « clef en main » et de scénar « au long cours » (genre épisode de campagne). « Ce sera du neuf » affirme M. Dufranne. Les auteurs ne reprendront pas les albums en scénarios de jeu.

Décollage cette année. Le vaisseau s'apprête à conquérir le monde des boutiques de JdR et librairies en novembre 2004 avec quelques previews dès la rentrée. Les fans seront informés régulièrement de l'avancée du projet sur le site officiel de la série. Alors, rôlistes et fans : surveillez vos bacs !

Vatra

Sillage, le jeu de rôle.

Genre : Aventures spatiales et intrigues politiques de courses. Éditeur : Delcourt.

Sortie prévue du livre de base : novembre 2004.

Auteurs : collectif des auteurs de la BD, édité par M. Dufranne. Illustrateurs : ceux de la série bien sûr (Buchet, Munuera et un lot de surprises) avec des illustrations originales d'archétypes.

www.poukram.org

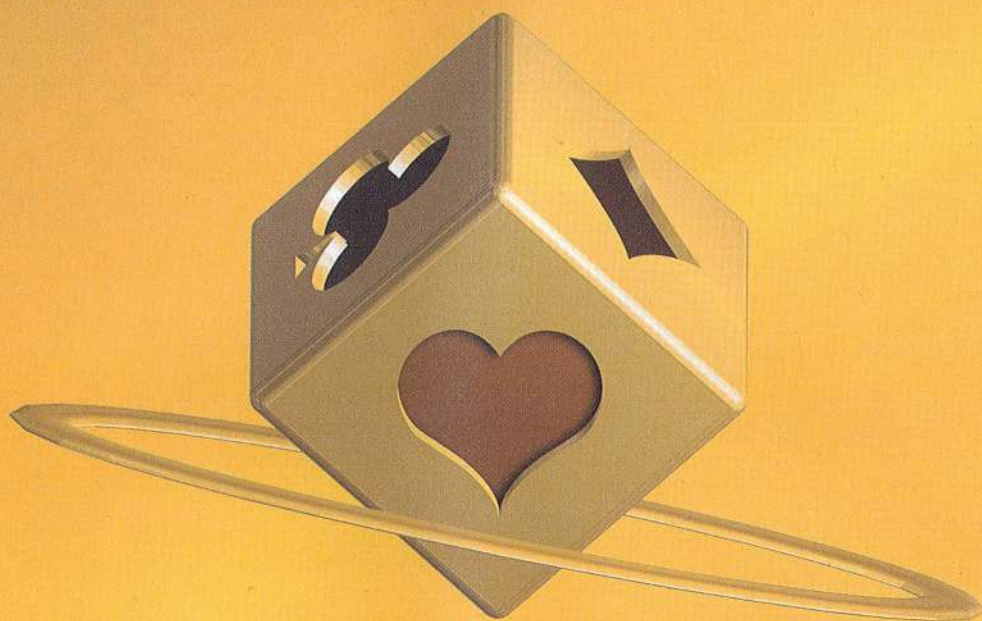
(1) Quelques-uns des livres « hors BD » publiés par Delcourt : le JdR *Légendes des Contrées oubliées*, le JdR *Donjon*, le livre *Le Grand Livre des recherches dans l'univers de La Graine de folie*, ou encore les *Art-of* de Manchu et Vatine.

(2) Il participe au développement de la gamme BD et a aussi co-scénarisé le premier hors série de *Sillage* (*Le Collectionneur*) avec Jean David Morvan.

Cannes

Festival International des Jeux

11-15 février 2004



Champions, amateurs passionnés ou simples curieux...
Venez poursuivre l'exploration excitante de l'univers du jeu, dans un fabuleux espace ludique de 20 000 m², autour des principaux jeux de l'esprit, jeux de société, jeux vidéo...

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

Entrée libre

En semaine de 13h à 20h, le week-end de 10h à 20h


CANNES
CÔTE D'AZUR
www.cannes.fr


France **Bleu**
Azur 103.8

nice-matin


PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
Cannes

EH OUI, CASUS 24 EST SOUS LE SIGNE DE LA FANTASY. BON OK, JE VOUS VOIS VENIR : « QUOI ? ENCORE UN DOSSIER FANTASY, MAIS LE DERNIER NUMÉRO ÉTAIT SUR LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, C'EST PAS UN PEU FINI DE NOUS PRENDRE LA TÊTE AVEC LES ELVES, Y EN A MARRE DES ELVES, Y EN A QUE POUR EUX ET PIS SI C'EST POUR NOUS FILER LES CARACS DU BOUCLIER DE SURF EN D20 SYSTEM, C'EST PAS LA PEINE ». EH BIEN, JE VOUS ARRÊTE TOUT DE SUITE, PARCE QUE LÀ, ON VOUS PARLE D'AUTRES FANTASY OU COMMENT RENOUVELER LE GENRE LE PLUS EXPLOITÉ EN JDR. ET SI VOUS ÊTES PAS CONTENT, LE PROCHAIN NUMÉRO SERA SUR L'ART MÉSESTIMÉ DU MACRAMÉ ! NON, MAIS, BON SINON, ON VOUS A AUSSI CONCOCTÉ UNE PETITE INTERVIEW DE MONGOOSE, L'ÉDITEUR ANGLAIS QUI A LEVENT EN POUPPE (SLAINE, BABYLON 5, CONAN...), UNE GROSSE PREVIEW SUR LANFEUST LE JDR ET COMME D'HAB', DES CRITIQUES ET DES SCÉNARIOS NOTAMMENT UN CONSACRÉ À LA PETITE DVERN. BON, BEN VOILÀ, C'EST PAS QUE JE M'ENNUIE, MAIS FAUT QUE JE RETOURNE TAQUINER LE CRABE, MOI.

VINCENT KAUFMANN, EN PRESQUE DIRECT DE BERCK PLAGE.



Bonne année à tous !

ARKANA PRESS - 15, passage du Clos Bruneau - 75005 PARIS

Pour nous contacter : contact@casusbelli.com OU 01 43 25 70 83 (téléphone/fax/répondeur)

24

Sommaire

© Arleston, Geronimo, Tarquin.

Casus Belli

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire
15, passage du Clos Bruneau 75005 Paris
Tél./Fax : 01 43 25 70 83 (répondeur)

Coordination : Vatra

Jeu de rôle : Arnaud Cuidet, Didier Guiserix,
Vincent Kaufmann.

Jeu vidéo : Stéphane Perroud

BD : Vincent Kaufmann

Roman : Fabien Clavel

Cinéma : Xavier Cené

Figurines : Bruno Béchu

Jeux de sociétés : AttdJ

Ont collaboré à ce numéro : ATDJ, Bruno Béchu,
Patrick Bystry, Sébastien Célerin, Fabrice
Condominas, Pierre Coppet, l'Équipage du GROG,
Philippe Fenot, Cédric Ferrand, Aleksandar
Jovanovic, Laurent Klotzer, Grégoire Laakmann,
Pierre Latour, Christophe Mouchel, Emmanuel
Obert, L'Ogre Mercenaire, Eric Paris, Willem
Peerbolte, Yann Soitino, Xavier Spinat.
Illustrateurs : Vincent Bédou, Christophe Chapuis,
Renaud Garcia, François Gomes, Didier Guiserix,
Aurélien Police.

Mise en page : Julia Couzinet et Mesec.

Correction : Benoît Huot.

Communication et publicité :

publicite@casusbelli.com

Abonnements : voir page 69

Crédits photos : tous droits réservés.

Couverture :

Photographie : © Arleston, Geronimo et
Tarquin.

Mise en page : Julia Couzinet

Remerciements : au chocolat noir et à Nova, pour
leur agréable réconfort.

Casus Belli

Nouvelle série

Numéro 24 : février-mars 2004

Bimestriel édité par la SARL de presse Arkana press
(Gérant Frédéric Weil) au capital de 2500 francs
(principal associé : Arkana Participation)

Siège social : 15, passage du Clos Bruneau - 75005 Paris

Directeur de publication : Frédéric Weil

Commission paritaire : 0506k80661

ISSN : 0243-1327

Imprimeur : Assistance Printing

Distribution : MLP

Textes © Casus Belli 2004

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.

FENÊTRE SUR	3	SILLAGE JDR
NEWS	6	L'ACTU JEU, BD, CINÉ, ROMAN...
REPORTAGES	13	L'ALTER-FANTASY, D'AUTRES MONDES SONT POSSIBLES
	18	LANFEUST Jdr PREVIEW
	20	MONGOSSE PUBLISHING INTERVIEW
	22	LE MONDE EXTRAORDINAIRE D'ARKEOS (EW-S)
	24	IN MEMORIAM : MEURTRES, MENSONGES ET VIDÉO.
	26	PIRATAGE D'ANTENNE : LES JDR DE L'ALTER-FANTASY
SCÉNARIOS	27	DYING EARTH : SCÉNAR OFFICIEL !
	32	LA RICHISSIME DEMEURE DE L'INFORTUNÉ ELZERG
	36	LA PETITE DVERN
	40	SI PAR UNE NUIT D'HIVER
		REBIS UNE NOUVELLE POUR LA PETITE DVERN
		AGONE
		UNE SAISON DE LARMES ET DE CENDRES
AIDE DE JEU	45	DD3.5 : UNE NUIT EN DONJ'
	52	COPS/D20 : COUNTER BELLİ CONTRE CANIS STRIKE
CALENDRIERS	56-57	PARUTIONS ET MANIFESTATIONS
TESTS	59	ANGEL VO
	60	UNKNOWN ARMIES VF
	62	DD 3.5 : FIEND FOLIO
	63	DD 3.5 : LES RACES DE FAËRUN (ROYAUMES OUBLIÉS)
	64	FFX 2
	66	STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
	67	INS/MV : JÉSUS REVIENT !
	68	LE MEILLEUR DU JEU CRITIQUÉ :
FEEDBACK	74	LES EXALTÉS
BOÎTE À OUTILS	76	COCKTAIL FANTASY
IMAGINAIRE	78	AIGUES-ROCHES OU LES ENTRAILLES DE KNARTH

UN "UNIVERS MAISON" DE : D. GUISEIX, E. OBERT ET S. PERROUD.

RETROUVEZ DANS LE PROCHAIN NUMÉRO : GALERIES DE PERSONNAGES, RÈGLES, SECRETS...

ET DANS LE NUMÉRO D'APRÈS, LE SCÉNARIO DE KNARTH.

NOTRE BULLETIN D'ABONNEMENT SE TROUVE PAGE 81
COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS EN PAGE 55

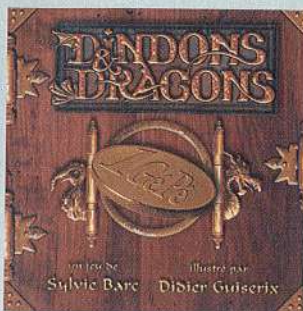
Errata

Dans le dernier numéro de *Casus Belli* #24, daté décembre-janvier 2004, nous avons publié un scénario officiel pour *Aquelarre*. L'auteur de ce scénario est Daniel Julivert, et non pas Ricard Ibanez, comme mentionné. Ce scénario, initialement écrit en espagnol, a été traduit, pour *Casus*, par David Valmary. Toutes nos excuses à l'équipe d'*Aquelarre*.

Ont participé au dernier *Casus* #24, deux membres de l'équipage du *GROG*, pour la rubrique « Critiques colonnes » et dont les noms ont été omis dans l'ours. Il s'agit de : Aurélien Thion et Guilhem Arbaret. Toutes nos excuses aux deux rédacteurs.

Jeu apéritif - rectification Jeu Troll, article Troll

Par quel mystère le jeu de Sylvie Barc illustré par Didier Guiserix (*Casus* 23) est-il devenu *Donjons & Dindons*, une sorte de Bento (on a frôlé « une sorte de Benco ») ? Sabotage Troll ? Bref, en vrai, le jeu *DINDONS & DRAGONS* est une sorte de bonneteau entre joueurs Troll qui récupèrent et se piquent des aventuriers pour constituer la plus belle brochette (non sans utiliser les pouvoirs des persos avant de les embrocher). Toutes nos excuses à l'éditeur ! *Dindons & Dragons*, édité par La Haute roche, distribué par Asmodée.



Jdr GroGasuS

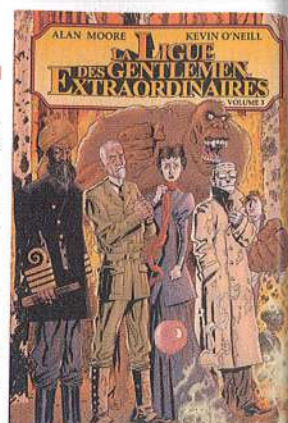
Certaines news, estampillées Jdr, sont issues de www.roliste.com et publiées, en accord avec le GROG, dans notre rubrique « actu ».

Comics Garanti sans Connery

Je l'aimais bien moi Sean. Enfin, avant qu'il produise *La Ligue des gentlemen extraordinaires*. Depuis, je l'aime moins. Je trouve même qu'il a une tête à claques. Faut dire que virer l'opiomanie de Quatermain, virer Mina de sa position de chef de groupe, virer l'homme invisible violeur de jeunes filles... fallait oser et ça donne même envie d'essayer ce fameux supplice romain avec un tonneau et des clous. Heureusement, on trouve les BD assez facilement. Bourrées de références à la littérature du XIXe siècle (Moriarty, Dupin le Double assassinat dans la rue Morgue, *Robur* de Jules Verne...) sans pour autant être indigeste (oui, je pense à *From Hell* là), elles sont en plus dotées de scénarios solides et de personnages à la personnalité complexe. Attention, le bouquin baptisé Intégral ne reprend « que » la première histoire, soit les deux premiers « volumes » français... ou les six premiers volumes américains si vous préférez... Eh Sean, pousse-toi, fais un peu de place aux mecs du marketing dans ton tonneau.

La Ligue des gentlemen extraordinaires (Intégral et volumes 3 & 4), A. Moore & K. O'Neill, Éditions USA

À voir pour les références littéraires : <http://www.geocities.com/ratmmjess/annos.html>



légendes et mythes



Jeu vidéo Guild Wars

2004 risque bien d'être une année de test pour beaucoup de jeux de rôle massivement multi-joueurs et *Guild Wars* compte bien participer aux festivités. En plein

développement dans les studios de ArenaNet, ce MMORPG nous propose un univers chaud et un design enlevé. Comme pour tout MMORPG, l'action est au rendez-vous. Au programme, quelques innovations marquantes. On s'attardera notamment sur la possibilité de construire des ponts ou d'ouvrir de nouveaux chemins ainsi qu'un gameplay qui récompensera plutôt la compétence et le travail d'équipe que le nombre d'heures passées sur le jeu et les trophées de chasse. ArenaNet nous promet également l'absence de téléchargements de patches coutumiers au profit de patches utilisant la technologie du streaming et s'installant au fur et à mesure de la progression des personnages. Mais la patience est de rigueur, *Les Guerres de guildes* n'étant pas attendu avant l'été de cet même année.

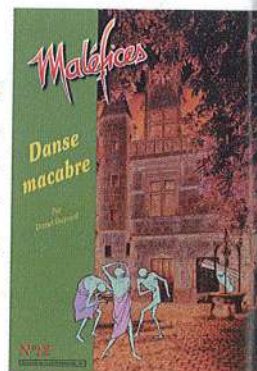
Pour en savoir plus, une seule adresse : <http://www.guildwars.com/>.

Jdr À nouveau respirer l'odeur du soufre !

Maléfices, un des monuments du Jdr français, est de retour grâce à la volonté conjugée de son héraut Jean-Philippe Palanchini, de son auteur Michel Gaudo, et d'un groupe inoxydable de fans.

L'événement le plus alléchant est la sortie prévue, par souscription, d'un supplément inédit, *Danse macabre*, mais le meilleur moyen d'en accélérer la publication est de s'inscrire et de participer au nouveau site, qui propose déjà de nouvelles aides de jeu pour « les chasses du comte Lassary », des rendez-vous, mais surtout, mais surtout... de télécharger les règles de *Maléfices*, introuvables depuis des années, en PDF !

Tout et plus sur : <http://szip.malefices.com/>



Jdr Enquête Casus

L'enquête Casus a été prolongée sur le *Grog*, www.roliste.com, jusqu'en fin d'année, avant que les bulles de champagne n'atteignent vos cerveaux et brouillent toute capacité à répondre autre chose que « Contact ». Face à l'arrivée massive (si vous n'en étiez pas convaincu, je vous le dis, [roliste.com](http://www.roliste.com), c'est le site de Jdr francophone) de réponses, nous vous concoctons un portrait du rôliste casussien type dans notre prochain numéro... Au pire le numéro du printemps ; avant que les arbres ne bourgeonnent, c'est promis !

Jdr Cachotteries dans les Yvelines

Asmodée n'en dira pas plus. Pas pour l'instant. Mais deux projets (oui, pas un, mais deux) de nouveaux Jdr « de création » sont en gestation... On va les travailler au corps et on vous en dit plus au prochain numéro !

Jdr Cercle + dés + Chine = nouveau Jdr !

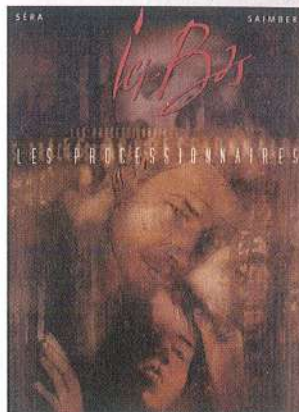
L'année 2004 regorge de projets dans les maisons de jeu de rôle ! Au 7e Cercle, on s'intéresse à un pays peu exploré dans le Jdr : la Chine. Prévu pour la fin d'année, le jeu se déroulera dans les 7 Royaumes combattants, dans la Chine ancienne, juste avant la création de l'Empire par le roi de Qin. Les personnages joueurs seront des « héros », de futures légendes, doués de capacités magiques et/ou de combat. Les derniers films que sont *Tigre et Dragon* ou *Hero* ne sont pas étrangers à cette envie. Imaginez un peu vos personnages exécuter des cascades dignes d'un ballet aérien et des prises d'armes en kimono. Certes *L5A* a déjà exploré le genre, mais la Chine regorge de richesses propres, que ce soit au niveau des légendes et des mythes, des systèmes de magie et de divination. Le 7e Cercle l'a bien compris : il y a là des possibilités infinies d'intrigues politiques et de campagnes palpitantes. Pour monter ce projet, le 7e cercle a réuni des auteurs qui ont déjà quelques jeux à leur actifs : Éric Nieudan (*Archipels*, *Post Mortem*), Ghislain Morel (*LA 2035*) ; et aussi, des auteurs maison : Kristoff Valla, Florent et Neko. Stéphane et Olivier Péru (BD *Shaman* chez Nucléa, illustrations d'*Anunnaki* et *Little Fears*) seront responsables de la charte graphique de l'ouvrage. Un site web sera créé pour vous tenir informé et on ne manquera pas non plus à *Casus* de vous parler de l'avancement de ces travaux ludiques.



BD Fin de cycle

Suite à un accident de voiture, un homme est projeté dans une jungle hostile qui ne semble pas se trouver sur Terre. Incompréhension, peur, regrets et désespoir sont alors au menu. Notre homme finira par rencontrer d'autres individus qui comme lui tentent de survivre. Soutenu par un graphisme envoûtant, le récit est particulièrement prenant, malheureusement le troisième et dernier tome est tristement convenu. On était en droit d'attendre mieux. Dommage, car cette série aurait pu devenir une référence.

Les Processionnaires (3 tomes), Saimbert et Sera, éd. Albin Michel.



Roman Trinité d'espions

Trois personnages se retrouvent sur Klash pour une mission d'espionnage. Il s'agit de Chrystal Chandlier, un voleur initié qui se fait prendre pour la première fois ; il y a aussi Lea qui tente de s'échapper d'une planète où elle risque le mariage forcé ; enfin, nous voyons Floyd, un chronopathe, dont les crises provoquent un vieillissement brutal de la matière. Sur cette planète étrange nommée Klash, ils doivent découvrir un secret qui concerne l'humanité tout entière. Ce roman coloré est une nouvelle réédition de l'œuvre de Roland C. Wagner, allongé d'une seconde partie inédite, où l'auteur déploie tout son savoir-faire.

Les Psychopompes de Klash, Roland C. Wagner, éd. Mnémos

magie et divination

Figurines L'horreur des profondeurs

Un début d'année très elfique chez **Fenryll** : qu'on les aime éclatants ou ténébreux, il y en a pour tous les goûts. Un nécromancien elfe noir fait ainsi étalage de sa puissance magique sous le regard hautain d'une grande prêtresse du même peuple. Pendant ce temps, trois spadassins elfes se mesurent à un héros haut elfe. Pour les joueurs amateurs de charmantes roublardes, la série de figurines d'aventuriers se poursuit avec une voleuse à trois stades de sa « carrière ». Enfin pour les amoureux de créatures monstrueuses : un seigneur du chaos sur cerbère viendra renouveler le genre grand chef des méchants. Mais il fera petit à côté de la grosse (c'est le cas de le dire) sortie d'une créature des abysses à l'échelle 90 mm. Qui a prononcé le nom de « Cthulhu » ?

Éditeur : Fenryll



Cinéma Ciné à la myrtille

Attendu depuis au moins cinq ans, le film de Jan Kounen (*Dobermann*, 1997) concernant le célèbre héros de bande dessinée créé par Jean-Michel Charlier et Jean Giraud devrait sortir sur les écrans le 11 février 2004. Annoncé d'abord sous le titre *Muraya, l'expérience secrète de Blueberry*, il s'intitule tout simplement... **Blueberry**. Adapté du diptyque constitué par les albums *La Mine de l'Allemand perdu* et *Le Spectre aux balles d'or*, il s'en éloigne considérablement pour s'intéresser davantage à l'univers des Indiens d'Amérique, et notamment aux effets des drogues que ceux-ci utilisaient. Les fans de la BD sont prévenus : s'ils attendent une adaptation fidèle, ils seront déçus ! L'intérêt est ailleurs...



Rendez-vous Festival des jeux de Cannes

Au cas où vous l'ignorerez, le **Festival des jeux** est – entre autres – le grand rendez-vous de tous les clubs de jeu de simulation de la côte de Marseille à Nice : rôliste et GNistes, wargameurs et figurinistes. Les tournois y sont toujours appréciés, les animations GN bien allumées, et les démos nombreuses.

Prévoyez donc du temps en rab pour découvrir aussi, à dispo sur des dizaines de table pourvus d'animateurs empressés et compétents qui vous dispenseront de lire les règles, tous ces jeux de plateau plus gouléants les uns que les autres (et notamment les nominés de l'*As d'or*) afin de savoir lesquels vous procurer pour sauver en beauté les soirées Jdr avec lapin de dernière minute du MJ...

Rendez-vous du mercredi 11 au dimanche 15 février au Palais des Festivals, entrée gratuite !

Magazine Vox Ludi

Alors que Asmodée, Descartes, Halloween, Tilsit, le Yéti et Gigamic avaient donné vie depuis des années à une nouvelle génération de jeux, relayés par Hoya l'importateur germanophile, rejoints par Week-end Games, Days of Wonder, Paille, La Mèche Rebelle, et par le renouveau de grands anciens comme Dujardin, Schmidt et j'en oublie... Bref, malgré cette profusion, aucun magazine jusqu'ici ne relayait, critiquait, analysait cette création, si ce n'est les sites internet, dynamiques mais dont le nombre de lecteurs n'égale pas ce que peut atteindre un magazine en kiosques. Et justement, le magazine attendu, le voici enfin !

Il s'appelle **Vox Ludi**, il est ouvert sur tous les jeux, mais regarde surtout vers ce qu'on appelle souvent les « jeux de plateau » au sens large. Il est curieux aussi de ceux qui font le jeu : auteurs, animateurs, joueurs, ludologues...

Son credo est l'ouverture et, si ses critiques ciblent les amateurs potentiels de chaque jeu, ses articles de fond iront plutôt au devant de tous ceux qui prennent le train en marche, destination jeu...

Vox Ludi, bimestriel en kiosques

Parution du premier numéro le 9 mars 2004 en kiosque, prix, 5,95 euros, pagination : 84 pages (avec la couv') format A4.

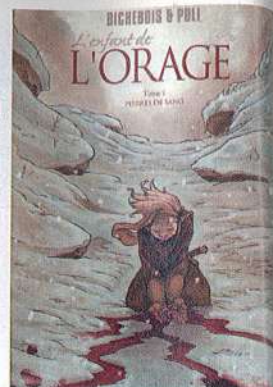
V O X L U D I
jeux et stratégie

V O X L U D I
jeux et stratégie

BD Encore une histoire d'él

En *heroic fantasy*, ça devient quand même difficile d'innover. Alors, on prend les mêmes et on recommence : un orphelin est recueilli par un couple stérile ; l'enfant grandit et se découvre de puissants et mystérieux pouvoirs ; banni par son village, il va partir en quête de ses origines et de son destin... Derrière cette façade convenue se cache une BD plutôt bien foutue et assez dense : le scénariste se permettant de développer une aventure complète plutôt que simplement planter le décor. Comme quoi, même en ne faisant pas original, quand on est bon ben... on est bon.

L'Enfant de l'orage (tome 1), de Richebois et Poli, éd. Les Humanoïdes associés.



Jeu vidéo L'appartement : huis clos pour nuits blanches

L'horreur absolue revient hanter nos consoles pour le quatrième volet de *Silent Hill*. Dans la plus pure tradition du *Survival Horror*, *Silent Hill 4 : The Room* met en scène Henry Townshend, un jeune homme prisonnier de son propre appartement, en proie à une malédiction. Pour corser le tout, d'étranges portails se sont ouverts dans son appartement. Pour lever cette malédiction et découvrir le fin mot de cette histoire, une seule solution s'impose à notre héros : explorer les mondes alternatifs qui se cachent derrière les portails. Au programme de ce nouvel opus, balades en forêt, prison hantée et des esprits qui sortent des murs. Tout est prévu pour s'assurer de bons cauchemars.

À découvrir uniquement sur Xbox et PS2 dès cet automne.

l'enfer devint

Roman La Tour de Babel de la science-fiction

Nouvelle édition d'*Utopiæ* avec, comme le signale la quatrième de couverture : « onze auteurs, onze pays, quatre continents, sept langues ». Cette fois encore, quelques auteurs inédits voisinent avec des auteurs reconnus (Evangelisti, Moorcock, Ende). L'ensemble est agréable à lire et l'on conseillera particulièrement *Homo delator* de François Rouiller et *Angry Red Planet* d'Evangelisti qui montrent bien le caractère politique de la science-fiction en reprenant des thèmes bien contemporains.

Utopiæ 2003, Bruno della Chiesa (éd.), éd. L'Atalante



JdR 10-99

Sous ce titre cryptique correspondant à un code radio du LAPD se cache un véritable guide du *COPS*. De la criminologie à la procédure, en passant par la criminalistique, la manière d'aborder une enquête, ou les peines encourues par les délinquants, ce petit manuel du parfait détective saura guider les flics depuis les dédales sombres de LA jusqu'aux couloirs glacés des prétoires du département de justice. Les meneurs de jeu n'auront pas non plus été oubliés. Ils pourront à loisir martyriser leurs joueurs grâce à deux gros scénarios et de nouvelles règles de création de PNJ.

Saupoudrez tout cela d'une pincée de nouveaux stages, de précisions techniques, de quelques nouvelles, de 10-18, et de matos à viander et à assommer et vous saurez que vous tenez entre vos petits doigts gonflés par le plaisir le dernier supplément pour Cops.

Pas disponible au moment où nous sortons le mag, ce supplément sera critiqué dans le numéro à paraître le 25 mars 2004.

Nouvelles Prix de la Découverte

Écrivains en herbe, à vos plumes ! *ActuSF*, le site d'actualité des littératures de genre, lance le **Prix de la Découverte**, destiné à récompenser des nouvelles dans le domaine de la fantasy, la SF et le fantastique, avec une intention : celle « de promouvoir et primer des auteurs non publiés à ce jour. »

http://www.actusf.com/SF/Grosplan/prix/Gp_quisommesnous.htm

Vu sur le net Ils sont fous ces rôlistes !

“ Frodon, il est dans la matrice, oui ou merde ? ”

Brain Salad à propos du Retour du roi, www.sden.org



JdR Le JdR, qu'est-ce que c'est ?

Vous souvenez-vous de la plaquette de présentation du JdR éditée par Casus Belli il y a quelques années ? Pratique, jolie et bien faite, elle a permis à nombre d'entre vous de présenter notre hobby à l'aide d'un support « pro ». Épuisée depuis trop longtemps, cette plaquette va être rééditée et remise au goût du jour par la FFJdR courant 2004. Cette nouvelle mouture sera disponible gratuitement aux organisateurs de conventions, aux animateurs de stands sur des manifestations grand public et même dans les boutiques si les fonds le permettent. Qu'on se le dise !



JdR Nouveautés pour Warhammer et Shadowrun !

Deux « vieux de la vieille », certes, mais deux JdR toujours très joués ; et édités, aussi, par un « vieux de la vieille, qui, s'il a courbé l'échine en 2003, nous revient avec deux nouveautés pour le JdR : *Nains, Pierre et Acier* pour **Warhammer** et *La Chair et le Chrome* pour **Shadowrun**, critiqués dans ce numéro. Présent au salon professionnel du jouet, qui se tenait en région parisienne à la mi-janvier, Descartes a présenté son programme pour 2004, avec notamment une collection de jeux de plateau de « grands auteurs », talentueux et reconnus, comme Bruno Faidutti, Roberto Frag, Valéry Fourcade... Le format sera plutôt celui des « petits jeux », mais en boîte métallique. Première fournée de six jeux en mars !

www.descartes-editeur.com

Livre d'art Artiste de l'imaginaire

Le 7e cercle décidément très productif, éditera en collaboration avec la maison Egone, un portfolio des travaux de Gérard Trignac, dont vous avez déjà pu admirer le travail dans le jeu *Abyrne*, publié par Multisim. **Ruines** regroupe 12 images de l'artiste et sera en vente fin février pour la modique somme de 19 euros.

BD Mon curé chez les goules

Royaume de France, peu de temps avant l'an mil. C'est le règne de Hugues Capet. L'Inquisition est puissante (si, si je vous assure), des goules s'attaquent aux humains (dingue non ?) et les reliques sont véritablement magiques (pas de boules de feu, mais quand même). À côté de ça, on n'a toujours pas inventé les canettes de bière qui se décapsulent à la main... Comme quoi la magie au quotidien, ça sert pas à grand-chose. L'ambiance de cette BD est à cheval entre *Le Nom de la rose* pour les meurtres sordides et l'abbaye où les moines copulent avec la simple d'esprit du coin, et les séries de *Cothias* (7 vies de l'Épervier ; *Masquerouge*) pour le réalisme cru. Plutôt de bonnes références donc. En plus, c'est bien fait, ce qui ne gâche rien. Une bonne inspi pour du polar historique donc !

Millénaire (t.1 Les Chiens de Dieu), Nolane & Miville-Deschênes, éd. Humanoïdes associés



comme un espoir

Jeu vidéo Les nouvelles aventures des Sims

Après de nombreuses extensions, des éditions collector et toutes les versions consoles publiées récemment, la première véritable suite aux *Sims* est attendue. Sortie des giron de Maxis et Electronic Arts en 2000, *Les Sims 2* propose de guider pas à pas ces familles virtuelles sur le chemin de l'autonomie, ou presque. Cette fois-ci, il sera possible de suivre un Sim depuis sa naissance jusqu'à l'âge adulte en passant par l'enfance et l'adolescence. En tout, six tranches d'âge sont prévues. Nos Sims vieilliront ainsi jusqu'à devenir grands-parents. Comme pour le premier opus, un éditeur – qui sera distribué gratuitement à la fin de l'année – permettra de créer de nouveaux objets pour les Sims. Il sera même possible d'incorporer de nouveaux environnements et voisinages en important des constructions depuis *Sim City 4*. Bref, tout est prévu pour pouvoir jouer à la maison de poupée. Les amateurs devront attendre le printemps prochain avant de se lancer dans l'aventure au quotidien.



Roman Œil pour œil

Un simple policier est victime d'inconnus qui le torturent à mort pour avoir prêté assistance à une mystérieuse femme. Mais il réussit à survivre et compte bien se venger. Et bien sûr, il met le pied dans une intrigue planétaire où le sort du monde est en jeu. Comme d'habitude chez Genefort, les personnages n'ont que peu d'importance et de relief. Ils ne servent que de prétextes à visiter des planètes étranges. Et c'est là que tout son talent éclate : lisez le passage sur la planète de Hursa, chef-d'œuvre de peinture d'un monde dangereux et hostile, vous n'en reviendrez pas.

La Mécanique du talion, Laurent Genefort, éd. L'Atalante



Cinéma La Guerre des étoiles, épisodes... bis

Une édition en DVD de la trilogie classique devrait être commercialisée dans le courant de 2004, certainement pour les fêtes de fin d'année, soit un peu plus de cinq mois avant la sortie en salles de l'épisode 3. Beaucoup de changements mineurs y seront apportés, la plupart pour donner plus de cohérence à l'ensemble que formeront désormais les six films. On peut penser ce qu'on veut de cette volonté qu'a Lucas de toujours vouloir refaire le même film. Ce qui est certain en revanche, c'est que les heureux possesseurs des cassettes des toutes premières versions d'*Un nouvel espoir* (alors appelé *La Guerre des étoiles*), de *L'Empire contre-attaque* et du *Retour du jedi* détiennent un véritable trésor dans leur vidéothèque puisque ces versions, dans l'esprit de leur créateur, n'existent tout simplement plus...

Jeu Nouveaux lieux ludiques !

Les boutiques spécialisées dans le jeu poussent comme des champignons (parisiens) dans la capitale !

La dernière née, qui ouvrira ses portes le 14 février par une grande soirée (avec principalement un tournoi de cartes du *Seigneur des anneaux*) se nomme Troll 2 jeux et est co-animée et co-dirigée par un ancien vendeur de Descartes Pasteur et un ingénieur, qui ont en commun leur passion du jeu. Rôliste, auteur en herbe d'un JdR space op en cours d'écriture, ils proposent une boutique « classique » (JdR, figurines, cartes, jeux de plateau...) avec un sous-sol de 75 m carrés dédié aux démos ! Un nouvel espace de jeu vous attend !

Troll 2 jeux, 22 rue Hector Malot, 75012 Paris

À noter également, l'ouverture de La fée dans la bouteille, un lieu destiné aux amoureux des elfes, fées et pixies, dragons... de l'univers celtique dans son ensemble. Vous y trouverez toute la panoplie pour vous transformer en être fantastique : bijoux, objets, mobilier... www.lafeedanslabouteille.com

La Fée dans la Bouteille 44 rue de la Tombe Issoire 75014 Paris

JdR Retour de fêtes pour les éditeurs...

Les gammes ont, comme leurs éditeurs, pris quelques coupes de champagne en fin d'année, et leur état est plus proche de la gestation que du produit fini, ce qui ne nous permet pas de parler d'un certain nombre de suppléments qui devraient se trouver dans vos kiosques en février.

Déjà en kiosque depuis deux semaines, voici le n°1 d'Ozymandias, la revue littéraire qui mélange les genres... pourvu qu'ils donnent le frisson : SF, roman noir, fantasy, horreur en sont les hôtes de marque, traités par les biais de l'actu, du dossier, de la critique, du reportage mais aussi de l'extrait de romans à paraître, un excellent passeport pour l'inconnu...

Ozymandias, mensuel en kiosques, 5,90 euros



Jeu vidéo Gangland, l'antre du Parrain

Jeu multigenres, *Gangland* propose de suivre les aventures d'une jeune immigré italien fraîchement débarqué dans la cité américaine de Paradise City. Le paradis sera bien vite oublié puisque notre jeune voyageur se retrouvera embarqué dans une sombre histoire de mafia. Entre gestion-stratégie,

jeu de rôle et action, *Gangland* nous entraînera dans une quête du pouvoir. Rackets, bastonnades, descentes de police et courses poursuites seront au rendez-vous, et le tout en 3D. Solo ou multijoueur, *Gangland* se veut un véritable hommage aux films noirs. A dérober en début d'année.

Vu sur le net Ils sont fous ces rôlistes !

Faut instaurer une relation saine, les joueurs doivent comprendre que la personne la plus dangereuse à la table est derrière l'écran.

Crypt à propos de l'art difficile d'être MJ, www.pandapirate.net/casus/

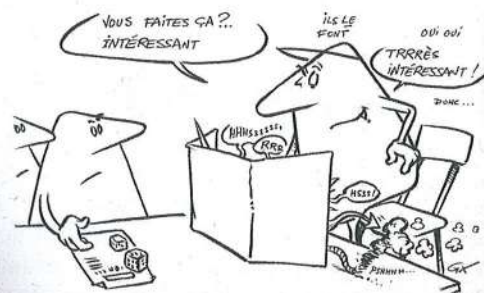
trop vieux pour

Figurines Prédateur Ultime chez les Wolfens

En février, les joueurs Wolfen vont se lécher les babines et leurs adversaires s'en mordre les doigts : UNE boîte est consacrée à la meute de Syriak ! L'alliance du chêne rouge regroupe des Prédateurs sanglants, élites cumulant les compétences « tueur né » et « dur à cuire »... Ils sont assistés par leurs alliés

immortels : des Animae sylvestres, êtres fées qui peuvent sacrifier leur essence pour transformer ces chers loups en « Prédateurs Ultimes ». Dans le même registre, les guerriers de l'aube offrent aux commodores de Dirz une unité complète des fameux guerriers menés par le champion Thissan Ka. L'armée Drune qui vient d'accueillir les Lanyfhs, aussi sexy que mortelles, est renforcée par deux championnes Lanyfhs : les sœurs jumelles Morgwen l'ensanglantée et Feylhin la sauvage. Leurs alliés dévoreurs n'ont pas été oubliés et pourront à présent compter sur la présence de mystérieux demi elfes, les guerriers de sang. Toujours pour les ténèbres, l'élémentaire de ténèbres sera disponible avec des capacités proprement abominables. L'alliance de la lumière pourra heureusement compter sur des troupes modulables naines : les soldats des plaines et un exorciste du griffon, compatible pour Hybrid. Bien utilisé il permet d'affaiblir le pouvoir des fidèles ou des mages. En mars, la nature se réveille : les Wolfens héritent de poseurs de pièges, les sessairs de leurs troupes modulables et les orques d'une légende vivante. Mais les forces sombres ne sont pas en reste, les guerriers des gouffres se renforcent d'une unité complète en boîte et les Drunes comptent un guerrier mage.

Éditeur : Rackham



Cinéma Et 1, et 2, et 3... DOA

Après *Audition* et *Visitor Q*, ce sont trois nouveaux films de Takashi Miike qui sont sortis les 14 et 21 janvier. Dans la trilogie *Dead or Alive*, les films ne se suivent pas, le genre abordé n'est jamais le même et les deux mêmes acteurs principaux incarnent des personnages à chaque fois différents. Plus que de grandes œuvres dont on parlera encore l'année prochaine, il s'agit avant tout de curiosités, que je ne saurais que conseiller pour le mélange d'influences comics-manga parfois proprement hilarant et pour le mauvais goût complètement assumé du réalisateur. Petite précision toutefois pour les âmes sensibles : si les deuxième et troisième films sont à peine violents et se laissent

voir sans difficulté, certaines scènes du premier peuvent être difficiles à supporter.



On passe nos journées à jouer, depuis mon arrivée à la maison de retraite...

Moi, je suis mais y avait Jason, Lolo



Trimestriel qui respecte ses délais grâce à Jérôme Darmont, la Lettre est un condensé d'infos utiles : calendrier, zines, interview et parutions (avec le GROG), téléchargeable en PDF. Nouveauté : un strip BD, les D&Ds, ou les papys rôlistes, par Fred Boot. Vous avez peur de vieillir ? Allez consulter cette petite BD online. Les aventures de ces « petits vieux » rôlistes dans leur maison de retraite vous rassureront sûrement sur notre destin à tous.

<http://www.detdes.fr/st/>

JdR Post Mortem

Chez Oriflam, la gamme *Post Mortem* attendra février pour sortir son prochain supplément, *Brainwaste* dans un univers cyber. Les autres suivront en mars et avril : une campagne, *Golgothad* (enclave des résurrectionnistes) et *God Grad*.

JdR Trop vieux pour ces conneries

Trimestriel qui respecte ses délais grâce à Jérôme Darmont, la Lettre est un condensé d'infos utiles : calendrier, zines, interview et parutions (avec le GROG), téléchargeable en PDF. Nouveauté : un strip BD, les D&Ds, ou les papys rôlistes, par Fred Boot. Vous avez peur de vieillir ? Allez consulter cette petite BD online. Les aventures de ces « petits vieux » rôlistes dans leur maison de retraite vous rassureront sûrement sur notre destin à tous.

JdR Archipels

Du côté d'*Archipels*, alors que sort *The War of Shadows* aux US, on réfléchit sérieusement à sortir le jeu de plateau *Brilliance*, inspiré de l'univers. Enfin, au moment où je tape ces lignes, vous devriez déjà être en train de jouer au *Destin des Arkonautes*.

Jeu vidéo The Westerner

Après l'excellent mais un peu court *Runaway*, voici que débarque en février prochain *The Westerner*. Ce titre qu'on veut désopilant nous plongera à nouveau dans l'univers riche en casses-têtes et énigmes farfelues du jeu d'aventure « point & click ».

Prouvant que ce genre qui a connu les riches heures de Maniac Mansion et autres Grim Fandango n'a pas encore donné son dernier mot, *The Westerner* nous entraîne à la suite de Fenimore Willmore, jeune cowboy un peu maladroit. Héros du peu connu *3 Skulls of the Toltec*, Fenimore repart pour de nouvelles aventures tout en 3D au design très cartoon.



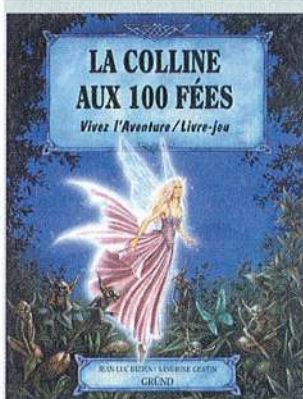
Site Ambiances de jeux de rôle

La recette pour mettre le feu autour de la table ? Un URL <http://www.ajdr.org> : son, descriptions, accessoires, psychologie, éclairages, téléchargements, trucs de pro... À mettre entre toutes les (bonnes) mains de nos MJ ;)

ces conneries !

Cinéma Voyage au centre de la mémoire

Après *Blade runner*, *Total Recall*, *Planète hurlante* et *Minority Report*, Philip K. Dick est de nouveau adapté au cinéma. Le 25 février, dans *Paycheck*, inspiré d'une nouvelle de l'auteur du Maître du haut château, John Woo met en scène Ben Affleck et Uma Thurman dans, comme souvent chez Dick, une sombre histoire tournant autour de la mémoire : dans un futur indéterminé, un électricien, devenu partiellement amnésique parce que son employeur a effacé certains de ses souvenirs par mesure de sécurité, se lance à la recherche de son passé. C'est peu de dire qu'on attend ce film avec impatience !



Livre-jeux De futurs rôlistes !

L'éditeur Gründ édite depuis quelque temps une collection de « livre-jeux », dont l'une se nomme « Vivre l'Aventure ! ». Composée de beaux albums illustrés, elle propose des jeux de pistes à travers les pages dont le lecteur est le héros. Ça ne vous rappelle pas quelque chose ? Pour choisir son chemin, le « lecteur-héros » devra chercher les indices dans les illustrations. Une histoire et des dessins portés par des auteurs et illustrateurs talentueux dont certains ne nous sont pas inconnus : Jean-Luc Bizien (auteur du JdR *Chimères*) a entre autres signé *Collines aux 100 fées*, illustré par Sandrine Gestin. Didier Graffet, ainsi que Julien Delval, participent aussi à cette aventure illustrée. Des talents que l'on connaît bien dans le JdR et qui, nous en sommes sûrs, donneront à nos petits l'envie, dans quelques années, de se retrouver autour de la table.

Collines aux cent fées Sandrine Gestin, 7.90 €, éd. Gründ (www.grund.fr)

BD Gabrielle, tu brûles mon esprit, ton amour étouffe ma vie

Et l'enfer, devient comme un espoir... Ouais, si je commence par dire que la BD *Gabrielle* m'a fait penser à la chanson du même nom, ça va pas vous pousser à vous y intéresser ? Si ? Bon de toute façon, je vais quand même vous en parler. *Gabrielle*, c'est l'histoire d'un combat entre deux sœurs : l'archange Gabrielle (une jeune fille aux grands yeux innocents) devenue une tueuse professionnelle et Raphaëlle (une jeune fille aux grands yeux innocents) qui va chercher à comprendre. Graphiquement, on a à faire à un mélange de styles : personnages « manga », inspiration art nouveau pour les décors, cadrage à l'européenne. Au final, une BD fort sympathique, étonnamment violente et désabusée. Même s'il aurait sans doute été plus confortable d'étaler l'histoire sur deux tomes, pour une fois qu'on n'a pas à attendre un an pour avoir la suite, on va quand même pas se plaindre.

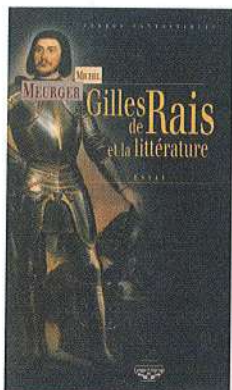
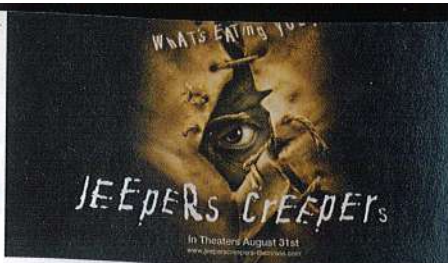
Gabrielle (one shot), Kara, éd. Soleil. (réédition, originalement publié chez Pointe noire en 2001)

Cinéma

Le diable ne chante plus

Vous aviez aimé *Jeepers Creepers*, le chant du diable ?

Une suite, nommée de façon très originale *Jeepers Creepers 2*, le chant du diable, est annoncée pour bientôt. On n'y entendra malheureusement pas la chanson qui donne leur titre aux films mais, le réalisateur Viktor Salva ayant bénéficié de bien plus de moyens, on y verra encore davantage le Creeper. Entre ces deux films, il y a un peu la même différence qu'entre *Evil Dead* et *Evil Dead 2* : le premier est plus méchant et a plus de charme, la suite, argent oblige, est plus spectaculaire et plus grand public. C'est recommandable et très recommandable, bien sûr, mais, pour *Evil Dead* comme pour *Jeepers Creepers*, on peut préférer la veine caustique des premiers opus.



Roman

Essai

L'innocence du sodomite. Après une étude sur les dragons, Michel Meurger se penche sur la figure de Gilles de Rais. Il rappelle les faits qui ont conduit à sa condamnation : sorcellerie, satanisme, alchimie, massacre d'enfants... Il discute ensuite sa culpabilité avant de décrire les différents avatars du sulfureux personnage à travers la littérature jusqu'à constituer un mythe. On trouve peu d'œuvres célèbres dans ce panorama mais cette analyse érudite est passionnante de bout en

bout. Reste la question initiale : Gilles de Rais, le compagnon de Jeanne d'Arc, était-il innocent ?

Gilles de Rais et la Littérature, Michel Meurger, éd. Terre de Brume

Roman

Soz revient

On avait quitté Soz, l'héritière impériale cybernétiquement modifiée, à bord d'un vaisseau où elle emmenait un autre héritier. Dans ce nouveau volume qui poursuit la saga de l'empire skolien - même si le roman peut être lu séparément, nous la voyons débarquer sur une planète à demi sauvage où elle va devoir survivre. Pendant ce temps, les intrigues autour de la succession de l'empire vont bon train puisqu'on la croit morte. Après Point d'inversion qui nous narrait les aventures de Soz à la première personne, Asaro poursuit la peinture de son space opera à la troisième personne, ce qui lui permet d'élargir l'univers et de multiplier les fils narratifs, pour notre plus grand plaisir. Ce deuxième volume est donc plus romanesque encore que le premier. Que demander de plus ?

Radiance (Saga de l'Empire skolien), Catherine Asaro, éd. Mnémos

Jeu vidéo

Guerre de 100 ans

La pucelle d'Orléans se retrouve héroïne du dernier jeu de *Nobilis*. Le mélange des genres étant à la mode, *Jeanne d'Arc, wars & warriors* mêlera le jeu de combat, la stratégie et le jeu de rôle. Construit comme une véritable saga, le jeu suivra les aventures et batailles vécues par Jeanne dans sa courte vie. Duels et combats de masse, attaque de forteresses et évolution du personnage sont attendus. Le jeu promet d'être complet. La sortie de la version PC est prévue pour la fin mars 2004, mais aucune date n'est encore annoncée pour la Xbox.



jeux surgis de l'histoire

JdR

Vampire es-tu là ?

Chez Hexagonal, London by night sort en février. Les jeux Orpheus et Engel devraient arriver avec les bourgeons du printemps. Ayant eu la visite en fin d'année, non pas du Père Noël, mais de visiteurs plus intéressés à emmener qu'à apporter des cadeaux, les gammes ont pris du retard. Soyez donc un peu patients, ça arrive...



JdR/Roman

LanceDragon et Royaumes Oubliés : la VF sacrifiée

Les fans de *LanceDragon* et des *Royaumes oubliés* montent au créneau. La liste de diffusion de *LanceDragon* nouvellement créée ainsi que celle des *Royaumes oubliés* ont lancé un mouvement pour protester contre la mauvaise qualité des traductions des éditions Fleuve noir et le fait que disparaissent de nombreux passages voire des chapitres entiers lors des traductions. Pour en savoir plus sur le sujet, consultez le site web dédié à ce problème.

Des e-mails de protestation ont été envoyés à Fleuve noir, à Wizards of the Coast (éditeur actuel des romans en VO) et à Margaret Weis (auteur des romans). Résultat : Fleuve noir a promis en répondant individuellement à tous les e-mails, que la qualité des traductions serait accrue et que les œuvres seraient maintenant traduites dans leur intégralité. Un bel exemple de mobilisation des lecteurs, et de réactivité de l'éditeur responsable de la traduction. Rendez-vous en juin lors de la sortie de leur prochaine traduction pour voir si la promesse aura effectivement été tenue.

Jeu de plateau

Micro-mutants, les Terrains

La guerre microscopique a commencé depuis un bout de temps ! Si vous ne vous êtes encore aperçu de rien, c'est le moment de découvrir *Micro-mutants*. Un tapis de bataille est désormais disponible pour ce célèbre jeu de puces. En plus d'une surface de jeu de compétition (dimension et confort de rebond), Darwin Project a ajouté des terrains : du chewing-gum qui vous scotche au sol à l'infirmerie qui rameute les renforts. Nous on adore ! À suivre : le Grand Tournoi dans toute la France et la sortie d'une nouvelle boîte d'armées.



Jeux anciens

Autres temps, autres jeux

Jeux surgis de l'histoire ou des cultures les plus diverses de notre planète, *Geoludie* s'est fait une spécialité d'importer ou de re-créer s'ils n'existent plus des jeux de pions (et de cartes) rares ou introuvables. Jeu Royal d'Ur des Babyloniens, Senet d'Égypte, Hnefatafl viking, Bagh Chal népalais... La visite de leur site est un vrai voyage dans le temps instructif et surprenant !

L'alter-fantasy

On d'autres mondes sont possibles !

Balayer en profondeur l'ensemble des genres de la *fantasy* dans le JdR comme dans les autres médias sans pour autant transformer un papier de quatre pages en thèse de doctorat et tout cela pour tenter d'établir les créations alternatives du genre : véritable quête, que dis-je... un voyage du héros, m'est ici confié ! Gloups ! Mais fièrement et courageusement, tel un Frodon du journalisme spécialisé, je relève le défi des épreuves. Justement, Tolkien et son immense création littéraire – et aujourd'hui tonitruant succès cinématographique – me donnent mon premier angle d'attaque.

Y a-t-il une vie en dehors de l'imaginaire tolkienien ?

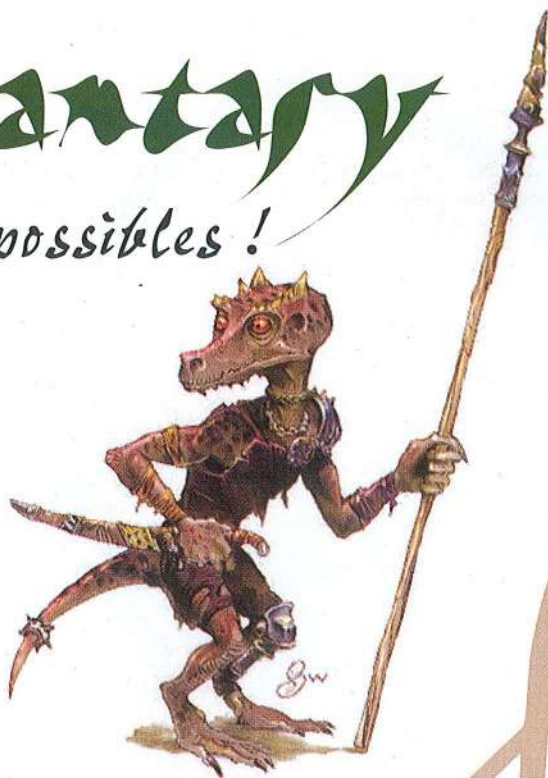
Force est de reconnaître que le JdR dans son ensemble s'est abreuvé jusqu'à la gueule de bois à la fontaine de jouvence de l'imaginaire déployé dans Tolkien jusqu'à établir comme canons, entre autres, les archétypes elfiques et naniques. On retrouve dans de très nombreuses créations rôlistiques les mêmes structures, les mêmes références, les mêmes styles, esthétiques. Ceci est aussi vrai pour la littérature de genre où nombre d'écrivains anglo-saxons, courant à la fois le succès commercial comme l'hommage plus ou moins naïf, béat ou critique au « Maître », s'engouffrèrent dans l'autoroute tolkienienne.

Dans des articles précédents, *Casus Belli* a déjà étudié et proposé au regard critique du lecteur plusieurs approches de fond sur les structures souterraines qui semblent animer ces imaginaires

clonés (cf. *Casus Belli* n°7, « Le Voyage du héros » ; n°11 spécial *fantasy* (littérature) ; n°12 spécial Tolkien ; n°23 « Le Voyage de l'Anneau »). Je ne rappellerai ici qu'une ou deux de ces propositions. Je ne prendrai pas non plus de précieuses pages pour rappeler les clichés tolkieniens, Peter Jackson l'a fait avec brio tout comme les *Casus* récents.

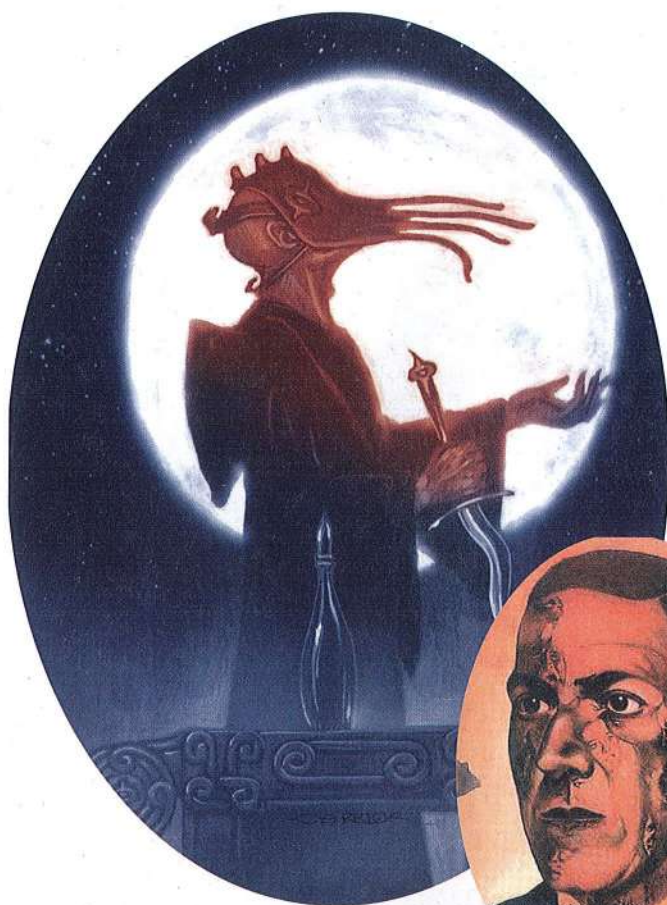
Souvent, les héritiers de Tolkien, qu'ils soient auteurs et joueurs de JdR ou bien écrivains ou cinéastes, oublient que Tolkien fut lui-même un grand remixeur d'imaginaires. Avant lui, malgré les tentatives pré-romantiques comme James McPherson et son *Ossian* ou bien Walter Scott et ses romans historiques et néo-chevaleresques, il n'existait pas de vision unifiée de ce type d'imaginaire. Les principales influences de l'auteur de *Bilbo* furent les sagas islandaises, germaniques et anglo-saxonnes (parfois copiées vers à vers) et toute la littérature chevaleresque. Sans nier le profond travail lin-

guistique de création, il me paraît utile de rappeler que Tolkien fut un philologue de profession et non un historien des mythes. Et bien qu'il ait revendiqué plusieurs fois sa volonté de doter l'Angleterre d'une nouvelle mythologie, son œuvre fut avant tout un me travail de grammairien, de conteur et de poète. Il n'était pas un de ces universitaires critiques, au savoir encyclopédique capable de décoder toutes les références cachées dans un texte, contrairement à ces auteurs qui réalisèrent un remarquable travail d'analyse et de collecte de toutes les mythologies mondiales (de Frazer à Vladimir Propp en passant par Dumézil ou même Lévi-Strauss). Tolkien est finalement un naïf dans sa création, utili-



Images : tous droits réservés

sant avec amour et génie les stéréotypes que véhiculent ses propres références.



C'est donc tout naturellement que *Donjons et Dragons* forgé par des fans de Tolkien, nous transmet les clichés du *Seigneur des anneaux*. Mais plus encore, les créateurs du jeu de rôle le plus joué encore aujourd'hui, devenu une licence presque aussi importante que *Star Trek*, ajoutèrent à l'ensemble

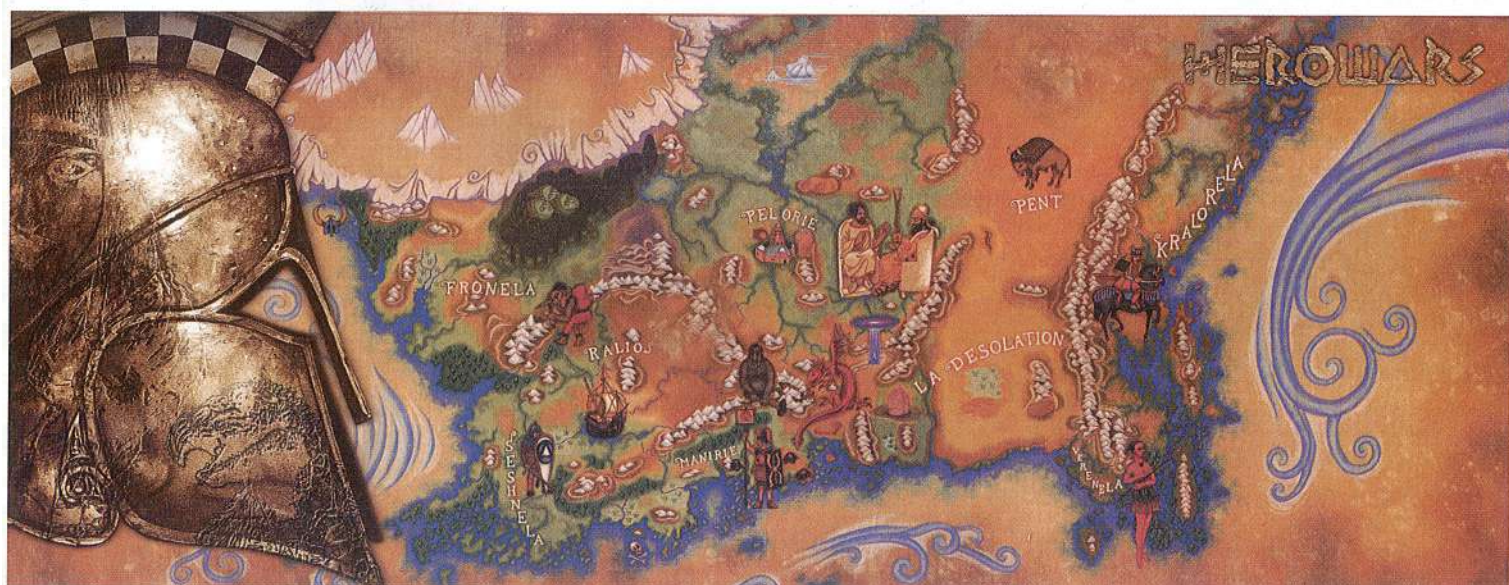
déjà hétéroclite un mixage accéléré de toutes les références mythologiques à leur portée. Ainsi, les mythologies traditionnelles gréco-latines, égyptiennes, sumériennes mais aussi les mythologies imaginaires d'écrivains comme Moorcock, Howard, Leiber ou Lovecraft furent convoquées afin de nourrir cette extraordinaire machine à créer des histoires interactives. La moulinette *Donjons et Dragons* devint très rapidement le meilleur moyen de renverser les codes établis eux-mêmes sur un premier mix. Elle fonda pour beaucoup de joueurs (et futurs créateurs dans l'industrie des loisirs) un système de référence, d'abord pour initiés puis pour fanas jusqu'à devenir enfin aujourd'hui, pour un public beaucoup plus large, une culture commune. On peut alors se demander si les enfants et les bâtards engendrés ne sont que de pâles copies de l'œuvre originale ou bien au contraire si ceux-ci se montrent féconds et riches, et donnent eux-mêmes naissance à d'autres créations.

Variations pour nains et elfes en ut majeur

Si, comme Todorov ou bien Eco, on pense dans un premier temps que plus le genre est défini, moins la liberté du récit est possible et, dans un second temps, plus le récit suit les canons du

genre, plus celui-ci conviendra à l'attente du lecteur, alors la réponse est claire : en dehors du stéréotype, point de salut tant pour le point de vue commercial que pour le point de vue de la création. Sans pouvoir ici le démontrer pour une unique raison de place, je pense que les jeux de rôle en particulier, comme toutes les autres œuvres contemporaines basées sur la *fantasy*, oscillent entre une déclinaison plus ou moins réussie de l'œuvre source et une volonté nette de se démarquer pour faire preuve « d'originalité ». Enfin, il existe pour moi une troisième catégorie, celles des œuvres et des sources ignorées par les canons de la *fantasy* qui pourtant pourraient participer au grand mix.

Sans dessiner une typologie, il est possible d'organiser une brève visite des genres alternatifs de *fantasy* qui se démarquent et marquent les pratiques du JdR. Je ne suivrai pas les découpages classiques comme *light*, *science*, *dark*, *deep*, *doom*, *medieval*, *historic*, *heroic*, *female* et autre *-ic fantasy* qui me semblent surtout correspondre à des volontés marketing. Je commencerai par ce que j'appelle les variations en empruntant volontairement ce terme à la musique. Il s'agit pour le joueur et le créateur d'utiliser les canons tolkieniens et de les mixer avec une autre grande référence afin de rechercher par cet effet de juxtaposition l'originalité. Attention, les références tolkieniennes doi-



vent être identifiées et surtout reconnaissables. Ici on peut citer l'un des univers de *fantasy* les plus pratiqués, celui de *Dragonlance* où le décorum amérindien vient se mêler avec intelligence avec la grosse artillerie de l'*heroic fantasy*. D'autres univers de jeu surent avec talent et succès

utiliser et faire varier le code. Ainsi *Runequest* et son Glorantha qui mixe Tolkien et la mythologie classique ou bien encore *Dark Sun*, univers pour AD&D qui le premier rendit les elfes sauvages et les *hobbits* cannibales ! Enfin, on peut citer deux

très belles variations éditées par Fasa comme *Shadowrun* qui réussit parfaitement le mélange improbable des canons de Tolkien (en particulier elfes, nains, trolls et orcs) et le cyberpunk ou bien *Earthdawn*, univers dans lequel certains elfes ont la peau recouverte d'épines suite à une malédiction divine.

Les exemples similaires pourraient être évoqués presque à l'infini (lire à ce sujet, l'article du Grog en p.26) car il me semble que ce principe de variations est l'un des plus usités dans le JdR. Les créateurs et les joueurs s'appliquent à approfondir, à développer puis à créer quelque chose de nouveau à partir d'une particularité ou bien d'un thème de l'œuvre d'origine. Somme toute, ils reproduisent ce que Tolkien a lui-même fait à partir des thèmes véhiculés dans les sagas mises par écrit pendant la christianisation de la Scandinavie et la Germanie et rédigées à nouveau durant le Moyen Âge classique. N'est-ce pas là l'un des chemins classiques de la création culturelle ?

Cross-over dans la world fantasy

Une autre manière d'explorer des versions alternatives de la *fantasy* est de s'emparer d'une culture humaine, qui nous semble étrangère dans le temps comme dans la géographie, et de la mixer

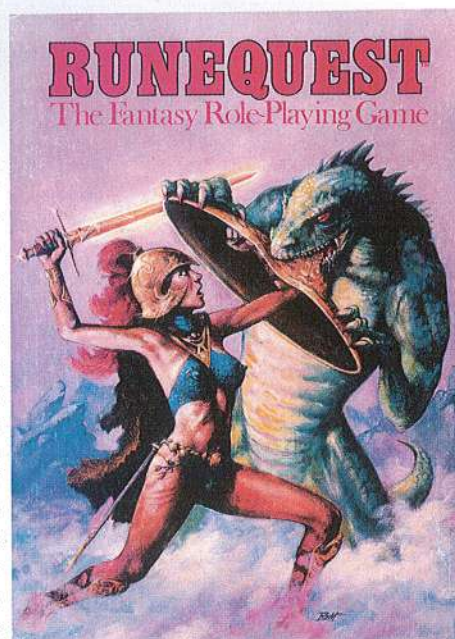
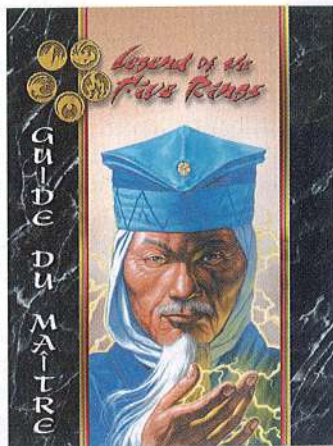
en partie avec ses propres canons occidentaux. Il s'agit de créer un vrai sentiment de décalage et de novation en utilisant les différences culturelles et en plongeant le joueur dans l'étrangeté des références et des sources des imaginaires. Les sentiments de connivence avec les clichés habituellement véhiculés s'entremêlant pour provoquer de vrais voyages imaginaires dont certains peuvent se révéler très dépayssants.

Ainsi *Le Livre des cinq anneaux* est certainement la meilleure illustration de cette *fantasy* ethnologique. Les mythes et les

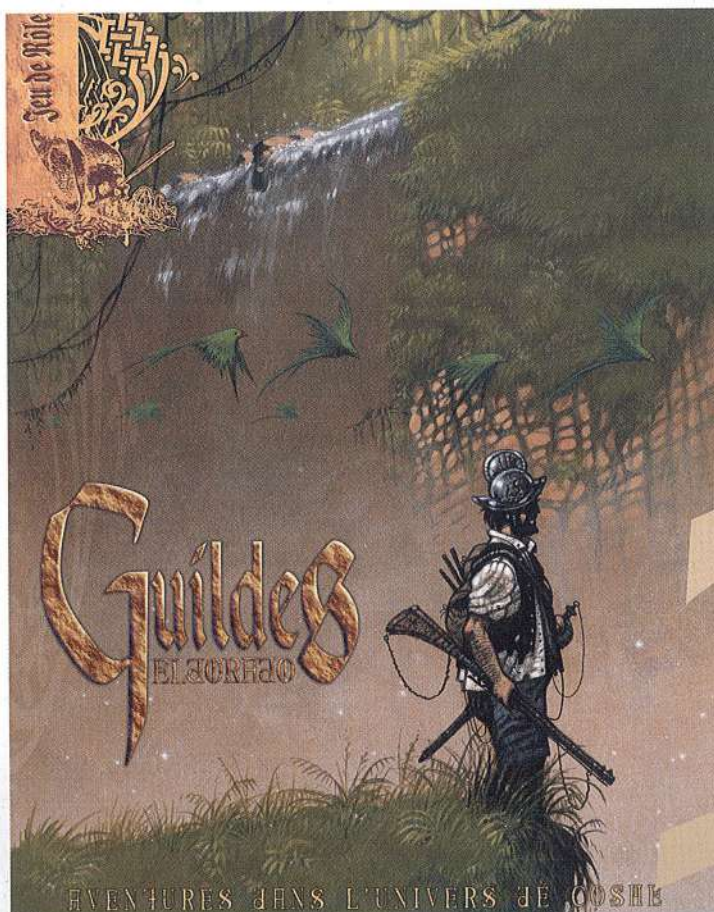
clichés du Japon féodal se mélangent avec la Chine impériale et bien sûr les habituels stéréotypes occidentaux (magiciens, prêtres, etc.). Quelques univers comme *Guildes* tentèrent aussi ce mix. Les clichés des civilisations arabes, pré-colombiennes, amérindiennes, pacifiques, chinoises, japonaises furent plus ou moins

remixés et échantillonnés durant la courte histoire du JdR. On peut toutefois noter avec regret que les civilisations de l'Afrique noire, de l'Inde ou bien l'extraordinaire civilisation aborigène ne furent que très rarement intégrées dans le grand mix de la *fantasy* contemporaine.

Cette tendance est très marquée dans la littérature actuelle de *fantasy* anglo-saxonne où les auteurs vont chercher non seulement leurs inspirations dans les cultures étrangères mais aussi dans des époques de l'histoire qu'ils n'hésitent pas à chahuter pour enrichir leurs romans. La Renaissance, les cours précieuses et les bas-fonds des villes du Grand Siècle, le siècle des Lumières, la Chine des Royaumes combattants, le Japon des Tokugawa, la Révolution industrielle se voient investis par elfes, fées, orcs et autres démons propres pourtant à un imaginaire de type néo-médiéval.



Images : tous droits réservés



Cela peut donner des mélanges particulièrement étranges même pour des joueurs accoutumés aux audaces rôlistiques. Ainsi, voit-on des vikings-indiens munis d'arquebuses, utilisant des bateaux à vapeur dans un monde

Japon bien sûr qui, par ses jeux vidéo et ses mangas, seules productions culturelles à toucher un public large et mondial, montre que créer, c'est avant tout copier, mixer, fusionner et échanger.

les remix des mythologies classiques par la pulp et pop culture.

Les fantasy qui s'ignorent (presque)

Parfois, certains auteurs dits de littérature générale s'aventurent (souvent sans le savoir) sur les terres étranges de la *fantasy*. Ainsi, lorsque d'Ormesson écrit *La Gloire de l'empire*, il se réfère explicitement au *Seigneur des anneaux*. Pourtant son roman se situe plutôt dans la chronique classique de la chute d'un empire antique sans jamais réellement le préciser. On peut bien sûr citer le *Salammbo* de Flaubert qui servit de modèle à de nombreux écrivains de l'archéo-fantasy. On peut aussi faire référence à Julien Gracq et son *Rivage des syrtis*, Italo Calvino et ses fantaisies médiévales ou bien l'*Héliopolis* de Junger et bien d'autres encore.

D'autres créateurs, au contraire, utilisent les instruments de la culture classique pour forger une *fantasy* qu'ils souhaitent de haut vol. Deux auteurs américains sont très représentatifs de cette *fantasy* alternative. Il s'agit de Gene Wolfe et de sa tétralogie du *Second soleil de Teur* dans laquelle, comme dans un livre à la Buzzati, il crée la légende inoubliable, racontée sous la forme d'un journal non daté, d'un apprenti bourreau devenant maître mystique de son monde, dans un style impeccable empreint d'une culture classique et invoquant des scènes et des thématiques propres à la *fantasy*. Un autre auteur, Ursula le Guin, avec *Terremer* marqua des générations entières de lecteurs par son intelligence des personnages, son style et sa force d'univers sur une histoire très simple, l'apprentissage d'un jeune magicien. Preuve qu'un bon roman est avant tout une affaire de style et d'univers référentiel et non de narration.

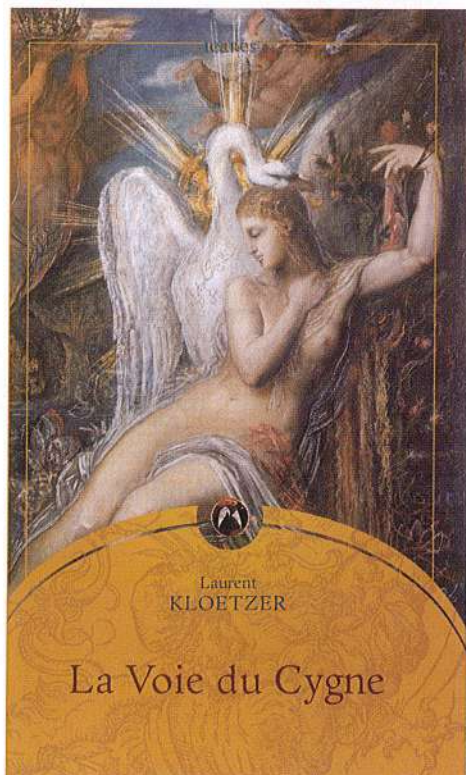
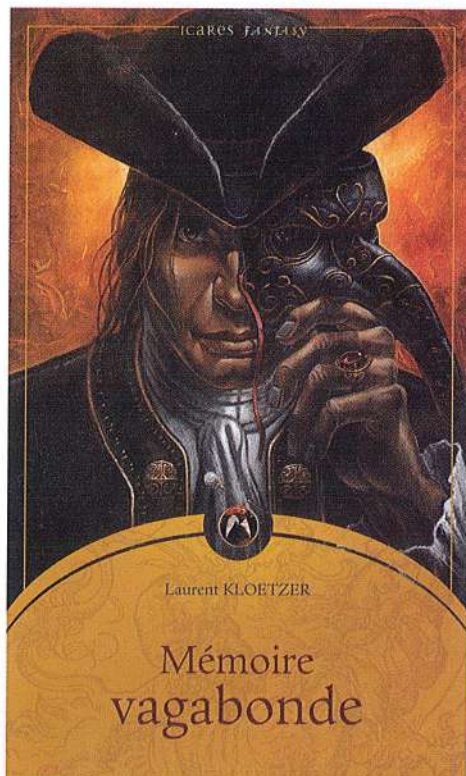
Dans le même genre, on peut citer l'expérimentation d'Ayerdhal et de son *Parleur*, beau roman dans lequel l'auteur essaye avec plus ou moins de succès de mixer un roman d'aventures historique classique à la Dumas ou bien à la Victor Hugo, un roman engagé à la Vautrin et la *fantasy* plus conventionnelle. D'autres

Mythologies classiques pour une pulp fiction

Certaines *fantasy* n'hésitent pas à (re)mettre en scène les mythologies classiques que nous étudions tous dans notre enfance et à les déformer afin d'y introduire la part de fantastique qui transforme l'ensemble en une *fantasy*. Le plus célèbre d'entre ces créateurs est bien sûr Howard et son *Conan*. Il développa dans ses romans écrits à la machette un univers précédant notre Antiquité, une sorte de chronique violente et poétique de l'âge de bronze de l'humanité. Mais à y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'Howard ne fait que décalquer des références romaines, scythes, grecques voire médiévales. Aujourd'hui, quelque peu éclipsé par le succès de la *fantasy* canonique de Tolkien, il fut lui aussi le constructeur d'un imaginaire bigarré, mixage entre mythologies classiques, modernes (le Far West), idéologies peu reluisantes des années 20-30, lectures du reader's digest, visions hollywoodiennes de l'Antiquité (colonnes et dômes, empires décadents, barbares échevelés, femmes presque nues, magies noires et nécromancies). Des auteurs comme Fritz Leiber et plus tard comme Moorcock furent les rejetons directs de Howard.

Dans le jeu de rôle, bien qu'évoqué comme univers de variation, Glorantha, l'univers de *Runequest* puis d'*Hero Wars* est avant tout une création basée sur les mythologies de notre passé. Le génie de Greg Stafford est d'avoir à lui tout seul recréé un corpus mythologique tout aussi passionnant et cohérent que la mythologie grecque ou bien égyptienne telle qu'elle nous est parvenue. À titre personnel, je ne peux qu'espérer que son œuvre puisse un jour connaître le même succès que celle de Tolkien.

Un autre jeu de rôle de *fantasy*, *Blood Lust*, hommage direct à Howard, peut aussi s'inscrire dans



plat. Toutefois, on peut noter que la pruderie en la matière est depuis longtemps ignorée par un autre pays grand mixeur de cultures pop devant l'Éternel : le

comme Kloetzer avec *Mémoire vagabonde* et *La Voie du cygne* animent une *fantasy* proche des labyrinthes de Borges ou bien de l'érudition d'une Yourcenar.

Enfin, des écrivains jouent habilement avec les conventions des genres pour produire des œuvres hybrides et passionnantes. Ainsi pour donner quelques exemples francophones, des auteurs comme Mathieu Gaborit avec ses *Chroniques des crépusculaires* ou bien Fabrice Colin et son *Wintenheim* jouent avec plaisir avec la littérature de genre (*fantasy*, *polar*) comme avec les styles (romantisme, shakespearianisme). Dans la continuation d'auteurs comme Tim Powers, ces auteurs essaient de détourner les genres, de les mélanger. Comme dans la musique, la cuisine ou bien le cinéma, ils pratiquent une fusion, souvent avec talent. Nous en attendons beaucoup car se trouve sûrement dans ces expérimentations d'amoureux et d'érudits les œuvres marquantes d'un genre littéraire en innovation permanente.

Cette *fantasy* qui s'ignore (ou qui se veut alternative et novatrice) a très peu irrigué le JdR, à l'exception notable car réussie d'*Agone*, devenu le JdR de création française de référence. On ne peut qu'espérer que les prochains créateurs de JdR s'inspirent à nouveau de ces *fantasy* malgré elles.

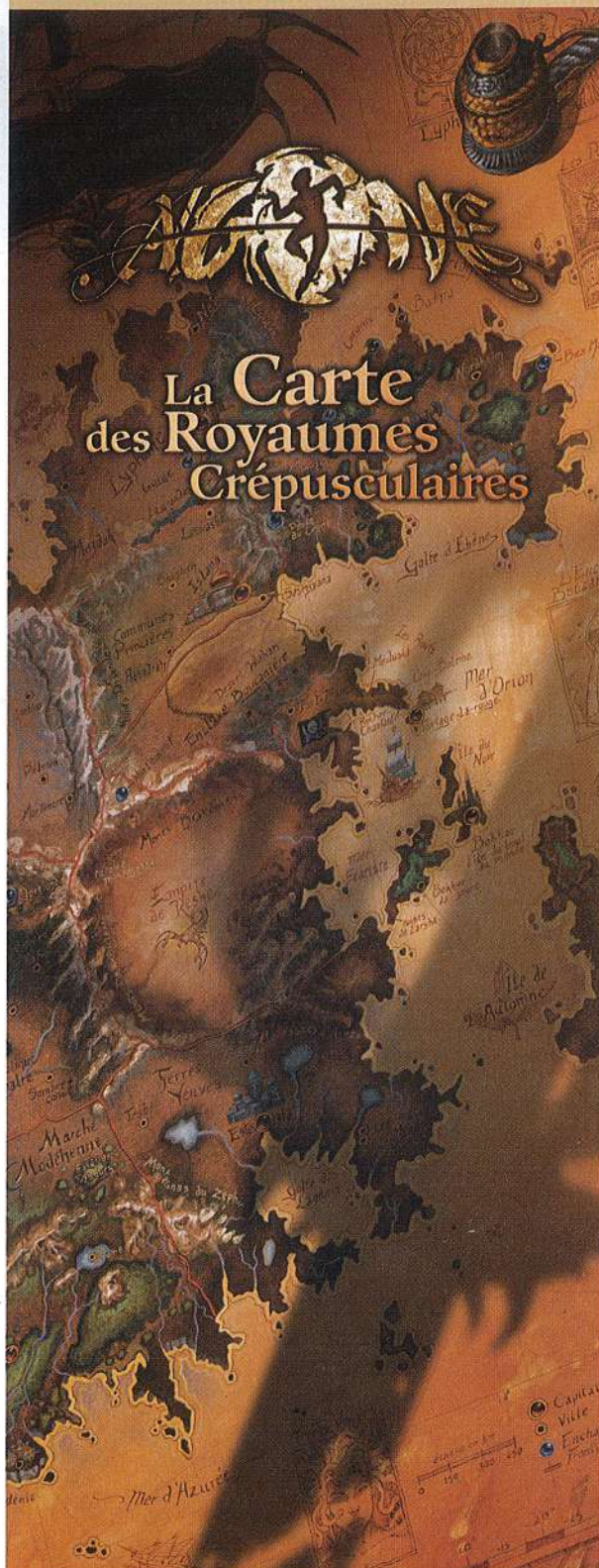
Bien sûr, pour conclure, nous pourrions aussi évoquer les pastiches et les parodies possibles en *fantasy* dont l'exemple le plus connu est l'œuvre maintenant titanesque des *Annales du Disque-monde* de Terry Pratchett, à l'origine inspiré par ses campagnes de JdR. Mais ces œuvres sont aussi bien le signe de la vivacité d'un genre comme de sa fin.

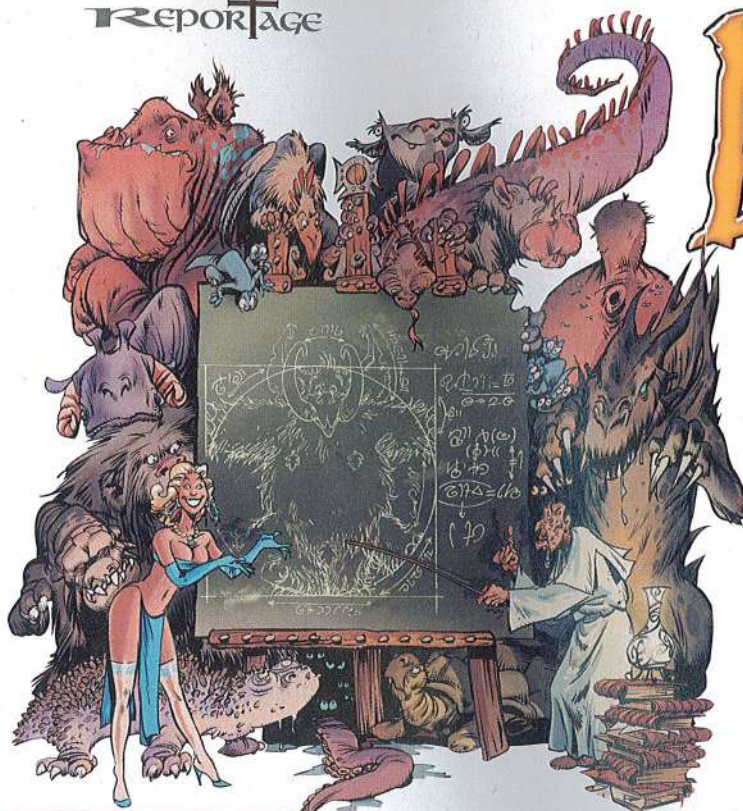
Plus globalement, aujourd'hui, il est intéressant de voir comment la *fantasy*, genre souvent méprisé ou bien cantonné en France à une littérature de gare et aux USA à une littérature commerciale de divertissement, s'est trouvée revigorée et démultipliée par le JdR durant les années 80, lui forgeant pour ainsi dire ses lettres de noblesse par le remixage souvent réussi des stéréotypes culturels. Puis, prenant le relais, la littérature et d'une certaine manière le cinéma contemporain et la qualité de ses effets spéciaux, menés par cette génération de joueurs de JdR, réinventent chaque jour un genre jusqu'à peu qualifié en France de « connard le barbant ». Merci Harry Potter, ton passage par l'école a fait entrer la *Fantasy* (le genre a droit à sa majuscule maintenant !) dans la cour de durée.

Pierre Latour



Images : tous droits réservés





LANFEUST JdR

Écrit par des vieux de la vieille du JdR (Eric Nieudan, Pat et Chris), *Lanfeust de Troy : le Jeu d'Aventures*, débarque dans deux mois dans nos boutiques (et accessoirement dans les librairies). Comme on est gentil à Casus, on a décidé une de vous faire une grosse preview histoire de vous faire patienter jusque là et puis aussi parce qu'il le mérite bien ! Après tout, les vrais jeux d'initiation sont rares.

Lanfeust, vous le savez sans doute, c'est un des plus gros succès de la bd en France. Le dernier tome a été tiré à plus de 300 000 exemplaires alors que *Les Chroniques de la Lune Noire* par exemple tire à 60 000 ex (pendant ce temps là, les blockbusters français du JdR dépassent rarement les 5000). Tout ça pour dire que si *Lanfeust JdR* est réussi, on peut espérer quelques milliers de nouveaux adeptes de notre loisir préféré (après la pêche aux crabes en ce qui me concerne). Pour ceux qui ont passé les dix dernières années de leur vie au fin fond de la jungle équatorienne, la bd *Lanfeust* se déroule dans un univers d'*Heroic fantasy* « déconne » (avec des anachronismes et des jeux de mots par pelletée de douze qui ne sont pas sans rappeler l'ambiance d'*Astérix*). Une de ses particularités est (pour faire simple, j'espère que les puristes me pardonneront) que tous les habitants ont un pouvoir magique. Ce dernier peut être utile aux aventuriers comme un sort de soins, de liquéfaction d'entrailles ou de pluies de pétaures (les bovidés locaux) ou totalement inutile comme faire des pets colorés ou faire miauler les chiens. En plus des humains et de tous pleins d'animaux assez ridicules, on croise des trolls, des gnomes, des nains et des elfes. Oups, non, y a pas d'elfes en fait. Bon, ça vous suffira pour l'instant, surtout que

le jeu s'adresse à ceux qui connaissent la bd (étonnant, non ?). Rentrons maintenant dans le vif du sujet.

Un jeu d'initiation

Eh oui, *Lanfeust* est un jeu d'initiation. C'est assez logique vu que plus de 90% des acheteurs ne seront pas des rôlistes, mais entre l'intention et le résultat y a toujours un ravin qui fait passer la faille de San Andreas pour une vulgaire fissure. Mais en l'occurrence, c'est plutôt réussi.



Le bouquin commence sur le récurrent « c'est quoi le jeu de rôle » ou plutôt « c'est quoi le Jeu d'Aventures ». Plutôt bien fait, ce chapitre possède deux grandes qualités. Tout d'abord, il est intégré dans le background de l'univers (le Jeu d'Aventures, étant dérivé du « jeu troll »), mais surtout il contient une petite bd de deux pages montrant les héros de la série faisant une partie de JdR. Je n'ai pas vu les dessins, mais le script est assez drôle et ressemble à une vraie partie de JdR, avec des joueurs grossillards et des bouts de pizzas plein la table. Donc paf un bon point pour l'intro.

Dans le deuxième chapitre, plutôt qu'introduire l'univers comme à l'accoutumée (faut dire que les joueurs devraient le connaître) ou de nous claquer la création de persos, les auteurs ont décidé de mettre un scénario d'intro ! Paf, deuxième bon point. Ce scénario se joue avec des

prêtirés, les héros de la bd (oui, on peut jouer Hébus), et le moteur du jeu est présenté au fur et à mesure du scénario et les joueurs comme le MJ peuvent donc rentrer dans le bain rapidement et apprendre les règles tous ensemble et simplement.

Du D20 light

Tiens, les règles, parlons en. *Lanfeust* est basé sur le système D20 (en fait il est sous l'*Open game license* et non le *D20 system*), mais les classes ont disparues et les races (hors humaine) sont devenues des *feats* (appelés ici, Atouts). Les attaques d'opportunités ont été virées, la gestion des dégâts a été simplifiée, certaines compétences ont fusionnées, il n'existe plus qu'un seul type de jet de sauvegarde, les caracs ne sont plus sur 20, mais sont directement notés en bonus (de +1 à +5 et plus si affinités)... Bref, le système a été allégé à coup de masse troll, mais pour les puristes, les annexes abritent un petit guide de conversion pour revenir au *D20 system*.

Un petit bémol tout de même : ce système nécessite l'emploi d'un D20. Si vous, rôlistes, vous vous en foutez, je ne suis pas sûr que les novices qui vont acheter *Lanfeust* en librairie vont facilement parvenir à s'en procurer. Les boutiques spécialisées sont bien cachées et rares sont celles à avoir la mention « jeu de rôles » dans les pages jaunes. Les auteurs proposent de jouer avec 3D6 à la





place, mais bon, c'est vraiment pas le top au niveau statistique...

Des petits trucs de gameplay

Si les règles se contentaient d'être du D20 allégé, ce serait pas folichon, mais voilà les auteurs ont ajoutés quelques petites règles ici et là histoire de rendre le tout beaucoup plus fun.

Tout d'abord, le bluff (en fait : la triche). Oui, la triche est autorisée à *Lanfeust*, mais sous certaines conditions. En gros, un joueur a le droit de mentir sur le résultat d'un jet de dé, mais il n'a pas le droit de toucher au dé une fois qu'il a été lancé. S'il se fait prendre c'est la punition... pour tout le groupe. Ah oui, c'est bon la vengeance ! Ainsi, la « vraie triche », assez courante chez les débutants, est plus limitée.

Deuxième point de règle intéressant : les têtes à claques. Comme dans *Les secrets de la 7^e mer*, les seconds couteaux et autres brigands de foire, sont gérés par des règles spéciales : ils font des jets de groupe et sont mis hors jeu dès qu'ils prennent le moindre dégât. Ceci permet donc de faire des combats héroïques à 4 contre 50. Troisième point particulièrement bien pensé : la pantomime. Il est demandé aux joueurs de mimer les actions de leurs persos sinon ils se prennent gratuitement une Krâsse dans les dents (voir ci-après).

Les Krâsses justement sont le dernier point que j'aime particulièrement. Elles sont à rapprocher des jetons de *Deadlands* ou de l'Ubik de *RétroFutur*. L'idée de départ est simple, il fallait

quelque chose pour gérer les coups de put... pardon, de pouce du destin ou certains événements courants en bd (le garde qui se retrouve avec le pantalon sur les genoux parce qu'il l'avait mal ceinturé par exemple). Son principe est assez simple. Au départ, le MJ a une réserve de Krâsses (infinie la réserve). Lorsqu'il le désire (et lors-



qu'un PNJ agit), il peut déclarer faire une ou plusieurs Krâsses aux PJs. Le MJ prend le nombre déclaré de Krâsses dans sa réserve (le nombre n'a pas de limite max) et lance autant de D6. Seuls les résultats égaux à 6 comptent et leur somme est ajoutée au résultat du jet du PNJ. En plus de pouvoir faire un résultat énorme, les Krâsses peuvent engendrer des conséquences particulières (le coup du pantalon qui tombe sur les genoux). Les Krâsses utilisées par le MJ (qu'elles aient donné ou non des 6) vont dans le tas des joueurs qui pourront à leur tour les utiliser contre le MJ. Pas mal, hein ? Comme je manque de place, je vous passe les règles

des contre-Krâsses (quand le MJ et un joueur veulent tous deux utiliser des Krâsses sur une action) ainsi que celles de magie (très simple d'utilisation).

Background et scénars

Le background se résume essentiellement à des descriptions de lieux pour la plupart accompagnées d'une rumeur ou d'une légende servant de plot scénaristique. C'est un peu chiant à lire, mais comme c'est fait pour jouer et que ça remplit son rôle, c'est pas grave.

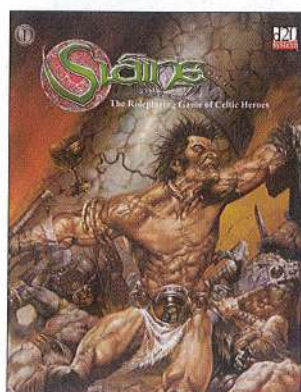
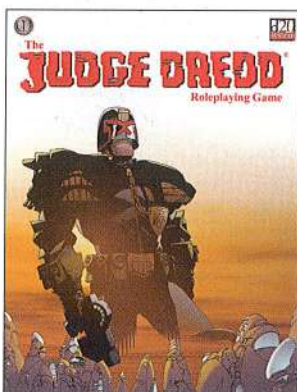
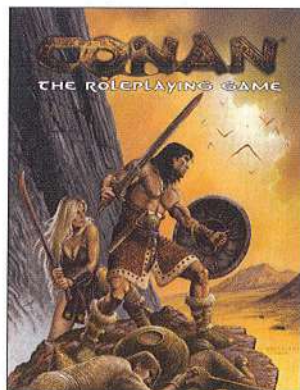
Les scénars étaient le point que j'attendais le plus au tournant. Quand on est débutant (et même quand on l'est pas), c'est pas évident d'en écrire, donc il y en aura plusieurs dans *Lanfeust*, mais comme je ne les ai pas eus, j'aurais du mal à vous en parler. Il y aura aussi une mini campagne. Celle-ci je l'ai lue, mais elle ne m'a pas convaincue. Le scénario en lui-même est correcte (et bien dans l'esprit de la bd), mais il contient deux gros passages (un acte consacré exclusivement à l'enquête et sa « fin ») très peu développés et dotés de la mention : « comme on ne sait pas ce que vont faire vos joueurs, débrouillez-vous ». Une mention qui peut s'avérer très handicapante pour les débutants. Évidemment, si les autres scénars sont bien détaillés, ce ne sera pas gênant, donc j'attendrais le test (dans deux mois) pour vous donner mon avis définitif. Quoi qu'il en soit, le jeu est attrayant et bien foutu et il est certain qu'il ravira les fans de l'univers.

Vincent Kaufmann



LES ANGLAIS PARLENT AUX FRANÇAIS

Je sais pas pour vous, mais moi, les produits D20, je commence à plus rien y comprendre. Pourtant, je dois avouer qu'au sein de cette myriade de références et d'éditeurs, il est certains noms que j'ai retenus : *Judge Dredd*, *Slaine*, *Conan*. Des noms qui claquent au vent de la destruction comme un étendard funeste. Toutes ces augustes références proviennent de la même source : *Mongoose publishing*. Mais qui se cache derrière ce nom abscons ? Voici la réponse, en VF !



Casus Belli (CB) : Bonjour Alexander. Pourriez-vous nous dire comment s'est fondé *Mongoose publishing*, et pourquoi ? Tout simplement, les autres membres fondateurs et moi-même voulions quitter nos jobs de l'époque et fonder notre propre entreprise. L'introduction récente de la licence D20 nous a donné l'opportunité de créer une maison d'édition. Matthew avait une certaine expérience de l'édition – notamment à *Games Workshop* – et nous avons décidé de tenter notre chance. Matthew et moi sommes d'anciens copains de classe. On a même joué à *Donj'* ensemble.

CB : Aujourd'hui, qui sont les gens qui travaillent pour *Mongoose publishing* ? Vos auteurs sont-ils salariés ou indépendants ? *Mongoose publishing* emploie un total de treize employés. La plupart sont des auteurs ou des éditeurs. En ce qui me concerne, je suis l'un des deux directeurs et j'ai mon mot à dire sur à peu près tout ! Presque tous nos livres sont écrits par des employés salariés. Seul notre magazine, *Signs & Portents* fait souvent appel à des indépendants.

CB : La plupart de vos produits sont des licences issues de la TV, de la littérature ou des bandes dessinées. Comment les choisissez-vous ?

Nous avons choisi nos licences pour deux raisons. Tout d'abord,

nous pensions pouvoir faire de bons jeux à partir de celles-ci. Nous examinons l'univers de la série et la façon dont elle fonctionne, et nous nous demandons s'il y a de quoi développer ce background de façon à pouvoir y faire jouer de nombreux rôles. Ainsi, une série TV qui est complètement centrée sur un personnage n'offre souvent pas assez d'alternatives pour jouer d'autres rôles ou d'autres personnages au sein de cet univers. Notre premier choix s'est porté sur *Judge Dredd* car nous en sommes de grands fans – d'ailleurs, nous ne travaillons que sur des licences qui nous plaisent à titre personnel. La société qui possédait les droits pour le jeu nous les a d'ailleurs cédés de bonne grâce. Cependant, il faut tout de même reconnaître qu'obtenir les licences de séries TV ou de bandes dessinées n'est pas toujours facile, et ça coûte beaucoup d'argent. Pourtant, les seules fois où nous avons dû essuyer un refus, cela n'était pas dû à la mauvaise volonté des gens, mais plutôt au processus lui-même. Par exemple, nous devions faire un jeu sur *James Bond*. Nos interlocuteurs étaient enthousiastes, mais lorsqu'ils ont réalisé le temps que cela prendrait d'approuver tous les suppléments que nous comptions éditer, ils ont dû refuser ; ils n'auraient jamais pu

justifier auprès de leur hiérarchie autant de travail.

CB : Quand on est Anglais, y a-t-il une fierté particulière à faire une adaptation en JdR de *Judge Dredd* ou de *Slaine*, deux célèbres bandes dessinées britanniques ? C'est vraiment super de pouvoir travailler sur *Judge Dredd* et *Slaine*. De plus, adapter ces comics a été très utile. Par exemple, les concepteurs du jeu vidéo *Dredd vs Death* ont beaucoup utilisé nos livres car ceux-ci étaient une très bonne synthèse de l'univers.

CB : Personnellement, je suis un immense fan de Conan. De mon point de vue, c'est là que se situe la véritable origine de l'heroic fantasy. Lorsque vous avez travaillé dessus, avez-vous eu le sentiment d'effectuer un retour aux sources ?

La plupart d'entre nous avons commencé à jouer aux JdR juste après avoir vu les films Conan. Alors, avoir la chance de créer un jeu de rôle basé sur le monde du *original fantasy hero* a été un vrai plaisir. Pour ma part, je m'inspirais beaucoup des films, alors que d'autres avaient une préférence pour les romans et cela nous a permis de nous enrichir mutuellement. Tous les aspects de la production de ce jeu ont été examinés avec atten-



tion pour que le produit final soit digne de Crom lui-même !

CB : *Conan RPG* sera probablement sorti au moment où nos lecteurs liront cette interview. Pouvez-vous leur faire quelques révélations pour qu'ils se ruent dans leur boutique préférée ?

Conan RPG est un livre de 352 pages en couleurs avec des illustrations magnifiques. L'ambiance du jeu est fidèle à l'esprit originel de *Conan* et vous fera entrer de plain-pied dans le monde hyperboréen. De plus, c'est un jeu à part entière ; aucun autre livre n'est nécessaire pour jouer à *Conan RPG*. Dans le futur, nous produirons des suppléments dont nous espérons qu'ils intéresseront les fans au plus haut point.

CB : En France, beaucoup de professionnels se complaisent dans un certain pessimisme. En Angleterre, comment vont les affaires ? L'industrie du jeu de rôle est un petit marché. En Grande-Bretagne, il se comporte un peu comme aux USA : certaines sociétés – dont nous avons la chance de faire partie – font des bénéfices corrects alors que des sociétés plus modestes voient leurs chiffres dégringoler. Cependant, certains produits ont eu de très bons résultats en Angleterre et en France récemment ; *Babylon 5* a eu du succès dans ces deux pays. Cela prouve qu'il existe toujours un cœur de cible de joueurs en Europe et qu'il faut leur donner ce qu'ils attendent – de bons jeux ! Nous pensons que *Conan* a aussi toutes ses chances en Europe.



CB : Vous avez la chance de partager la même langue – ou presque – que nos amis Américains. À quel point la pénétration du marché américain joue-t-elle sur vos choix éditoriaux ? Quand vous imprimez le jeu, vous prévoyez directement le nombre d'exemplaires à envoyer aux USA ?

Le marché américain est plus important que n'importe quel marché européen, et nous devons toujours prendre en compte ce qui se passe là-bas. Cependant, il est certaines choses que nous ferons toujours « à l'anglaise ». Par exemple, tous nos livres sont écrits en anglais – pas en *American English*. Lorsque nous imprimons nos livres, nous en imprimons suffisamment pour tous les marchés, car nous distribuons directement de nos entrepôts à tous les diffuseurs de jeux à travers le monde.

CB : Que pensez-vous de la licence OGL, de celle du D20 et de l'attitude de WotC dans la gestion de ces licences ?

Ces licences étaient une très bonne idée car elles ont immédiatement donné aux joueurs le choix entre beaucoup de jeux et de suppléments tous compatibles avec le système D20. Cependant, ces licences sont très différentes les unes des autres : la licence D20 ne peut être utilisée sans la licence OGL, alors que l'inverse est vrai. Les gens de WotC, quant à eux, se sont toujours conduits très professionnellement vis-à-vis de nous. D'ailleurs, la licence D20 est vraiment très simple à utiliser ; il n'y a aucune formalité légale. Il nous a suffi d'aller la télécharger sur le site WotC et de commencer à écrire les jeux !

CB : Certains professionnels trouvent que la vague D20 s'essouffle. Envisagez-vous de produire des jeux qui ne soient pas D20 ou OGL ?

Nous avons déjà commencé à produire des jeux qui ne tombent pas dans le domaine de la licence D20. Par exemple, nous avons des produits OGL qui ne sont pas D20, comme *OGL Cybernet* – notre jeu sur le thème du Cyberpunk –, *OGL Horror* et le *Mongoose Pocket Player Handbook*. *Conan* sera un produit OGL, mais pas D20. Bien sûr, tous ceux qui

savent jouer à un jeu D20 n'auront aucun problème avec l'un de ces jeux ou n'importe quel jeu OGL. Ce qui est pratique avec la licence OGL, c'est que nous pouvons avoir un produit qui se suffit à lui-même et nous nous affranchissons de certaines restrictions liées à l'utilisation de la licence D20. Cependant, nous n'avons jamais eu de problèmes quant à changer les règles D20 : *Judge Dredd* et *Babylon 5* ont des règles de combat bien particulières et nous avons refait tout le système de magie pour *Slaine*. Par ailleurs, nous continuerons à produire des jeux D20 car la licence est loin d'être morte ; nous avons toujours un grand nombre de joueurs qui attendent ces produits.

Arnaud Cuidet



Images : tous droits réservés

Fiche de personnage

Alexander Fennell

Points de vie : 30

Classes de perso : Capitaine dans le *Royal Corps of Signals/5*, Consultant technique/1, Directeur de *Mongoose publishing/3*.

Jeux préférés : *Warhammer 40K*, le grandeur nature *Fools and heroes*, *Donjons et Dragons*.

Jeux honnis : je ne déteste aucun jeu.

Jeu fantasmé : je ne fantasme pas non plus sur des jeux.

Gammes suivies : *Donjons et Dragons*, *Star Wars*, *Judge Dredd*, *Babylon 5* (ce sont juste les gammes que je suis actuellement, j'ai joué à trop de jeux pour en faire la liste !)

1 : La loi diffère entre la Grande-Bretagne et la France, et le statut d'auteur aussi.



Le monde extraordinaire d'Arkeos



Extraordinary Worlds Studio (intérêt à assurer avec un nom comme ça) dit avoir intégré la « mutation » dans le marché du jeu de rôle et répondre aux « vrais » attentes du rôliste.

La barre est placée haute, comme souvent. Ensuite il faut tenir la distance. EWS est prêt à relever le défi. Présentation d'une nouvelle maison d'édition de JdR, qui lance son propre système de règles, EW-System, s'il vous plaît, et son jeu, Arkeos.

Qui a dit que le jeu de rôle était moribond ?! Rien que pour les deux premiers mois de la nouvelle année, sortent *Unknown Armies* en VF, *Conan* en VO ; *Angel* il y a quelques semaines, en anglais ; et vous étiez déjà bien occupés avec les récentes traductions de *Tribe 8* et *Dying Earth* avant les fêtes ! Et on attend *Orpheus*, *Engel*... Bref tous les éditeurs de jeu de rôle font preuve de dynamisme et d'envies nouvelles. Si certains disparaissent d'autres naissent, avec de grandes ambitions et la volonté de « révolutionner » le JdR !

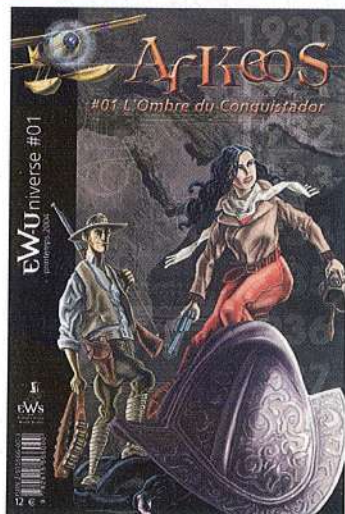
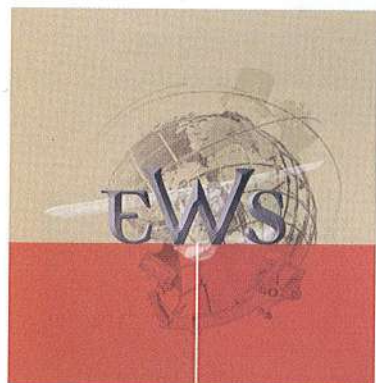
Des idées plein les dés !

C'est qu'ils ont pas froid aux yeux les p'tits gars de l'est de l'hexagone ! Ce coin de la France nous devait déjà la dynamique équipe d'Oriflam, et bien aujourd'hui il faudra aussi

compter avec Extraordinary Worlds Studio (EWS pour les intimes). Avec un nom comme ça, on pourrait croire qu'ils sont prêts à conquérir le monde ! Ou peut-être le marché américain... L'idée de départ est simple et récurrente : « On aime le jeu, on est joueur ou/et MJ passionnés, mais ce qu'on trouve ne nous convient plus. Etc. » On connaît la chanson, me direz-vous ? Certes.

Pourtant, contrairement à des amateurs avertis qui ne survivent pas à la sortie unique d'un livre de base, EWS a un programme bien précis de développement. Un jeu, c'est un livre de base, avec ses règles propres (EW-System adaptable à l'univers) et un écran offert (le tout en couleur pour moins de 15 euros !), et au moins 3 suppléments dans l'année. L'année suivante ? Un autre jeu, un écran offert,... Malin, abordable

et facile d'accès. La tendance serait-elle à la redécouverte du jeu de rôle ? Si EWS affirme que ses jeux seront destinés à tous les publics, on est tenté de croire avec ce package, que l'idée est plutôt tournée vers un public de jeunes novices. Et bien, c'est tant mieux ! Bravo. Faites le et faites le bien ; car des univers en 600 pages en corps 6, une créa de perso à y passer le week end (et pan tu meurs à la troisième partie... Je dis pas ça pour toi Seb ;)), des tonnes de signes à avaler pour y comprendre quelque chose, c'est bien, oui ; mais si je veux jouer avec mes copains et mes enfants en une soirée ? J'exagère un peu, c'est vrai (faut dire qu'en jeu, je suis plutôt bourine, y paraît...) Mais pour débiter une sorte de « boîte aventure » pas chère, ça va nous ramener du public dans nos escarcelles, ça ! Vous me direz, vite acheté, vite consommé.



Arkeos		CARTES	
Fiche de personnage		Fiche de personnage	
Nom : _____		Nom : _____	
Prénom : _____		Prénom : _____	
Sexe : ☐ Homme ☐ Femme		Sexe : ☐ Homme ☐ Femme	
Race : _____		Race : _____	
Classe : _____		Classe : _____	
Niveau : _____		Niveau : _____	
Alignement : _____		Alignement : _____	
Langue : _____		Langue : _____	
Religion : _____		Religion : _____	
Métier : _____		Métier : _____	
Armes : _____		Armes : _____	
Magie : _____		Magie : _____	
Talents : _____		Talents : _____	
Statistiques : _____		Statistiques : _____	
Caractéristiques : _____		Caractéristiques : _____	
Compétences : _____		Compétences : _____	
Équipement : _____		Équipement : _____	
Notes : _____		Notes : _____	

mé. Peut-être... Mais c'est là qu'ils sont futés, les p'tits gars des alentours de Nancy : avec la création de leur propre système de règles, EW-System, et la création d'univers utilisant tous ce même système, en licence ouverte, le but non affiché n'est-il pas de fidéliser son acheteur ?

Un système pour concurrencer le d20 ?

Alors quitte à se lancer, allons-y franco. EW-S crée EW-System. Nous n'avons pas encore pu le tester pour vous en parler en détails ; nous vous présentons ici les intentions et nous y reviendrons plus avant dans le test de leur premier jeu *Arkeos* prévu au début du printemps. Le EW-System se présente donc comme un système adaptable à tout type d'univers. Il se veut intuitif, laissant la part belle au meneur. Il permet de jouer avec un d10 et un d20. Les actions se résolvent en un seul jet de dés, avec une table de résolution unique (vous pouvez dès à présent télécharger le system sur www.ew-studio.com. C'est gratuit ! Ouverture du site à la mi-février) EW-System est en *open licence* et se veut adaptable aussi bien à un monde de fantasy ou à un monde moderne réaliste. C'est ce qui fera la force du système.

Pour créer son perso, mêmes principes : simplicité et adaptabilité. (Jouabilité, c'est pas mal non plus...) En un quart d'heure c'est fait.

« C'est une époque faite pour les aventuriers et les amateurs de risques, une époque telle que le monde n'en a pratiquement plus connue depuis ! »

*Stefan Zweig,
écrivain voyageur, 1881-1942*

Enfin, les Points d'éclats permettent de réussir des actions héroïques. Grâce à ses Champs d'expérience, le personnage peut tenter n'importe quelle action (tout est permis ? Ouah !!) Enfin, on passe Maître grâce à ses Spécialités.

Une maison = un jeu... Des jeux !

EWS ce n'est pas seulement EW-System mais aussi EW-Universe, qui a pour volonté de créer chaque année un nouveau jeu. En 2004, ce sera *Arkeos* : un jeu de base en 76 pages, tout en couleur (!), plus l'écran en quatre volets, pour 12 euros seulement. Ils sont fous ces rôlistes ! C'est le point fort immédiatement constatable de cette nouvelle maison d'édition : une politique de bas prix. Découverte de ce que valent ces 12 euros au prochain numéro... En attendant, voici à quoi ressemblera le jeu, avec illustrations et croquis.

Arkeos c'est un monde qui mêle aventure, magie et archéologie dans le monde « pulp » des années 30. *L'ombre du Conquistador*, qui comprendra l'univers et les règles, est aussi l'amorce d'une campagne en 7 volets - comme quoi les modèles c'est fait pour être détournés -. Dans *Arkeos*, vous jouerez des archéologues, baroudeurs, chasseurs de fauves, dandys, investigateurs, journalistes, médecins et vétérans ; tels sont les archétypes proposés. Le plot en deux mots : « 1936. Alors que Jesse Owens remporte quatre médailles aux jeux Olympiques de Berlin, narguant ainsi le 3e Reich, que Tarzan pousse son célèbre cri sur les écrans de cinéma... Un archéologue tente de récupérer sa fille kidnappée par des Asiatiques, avec comme monnaie d'échange, un casque qui pourrait bien être la clef de

d'*Indiana Jones*. Votre but au bout de 3 suppléments : découvrir la face cachée de l'histoire de l'humanité !

Si le projet global semble ambitieux, Extraordinary Worlds Studio affiche ceci-dit déjà son professionnalisme. Il communique sur leur projet et leur



Illustrations : tous droits réservés.

jeu, ils bâtissent un planing sur au moins une année et ont déjà préparé les trois prochains suppléments à venir d'*Arkeos*. Leurs sorties devraient donc se faire en tant et en heure. Nous le souhaitons, et même si on les taquine un peu dans ce texte, on leur souhaite bonne chance, comme à tout nouveau venu dans le jeu de rôle. L'important n'est-il pas de réaliser ses rêves ?

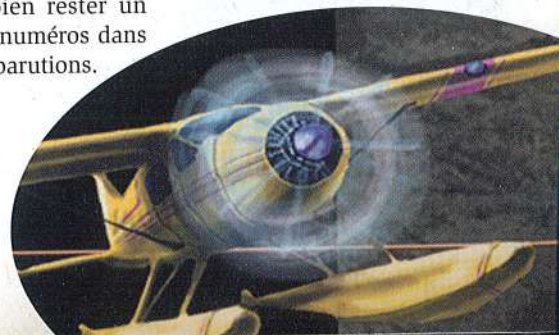
Alors, faites vous à ce nom, EWS, car lui compte bien rester un peu plus de trois numéros dans le calendrier des parutions.

Vatra

La gamme Arkeos

EW-Universe # 1 : *Arkeos*
L'ombre du conquistador,
76 pages + l'écran 4 volets. 12 €
EW-Universe # 2 : *Arkeos*
Les Masques d'ébène, 96 pages, 12 €
EW-Universe # 3 : *Arkeos*,
Les Cendres du dragon, 96 pages. 12 €
EW-Universe # 4 : *Arkeos*,
Les Reflets de l'histoire, 96 pages. 12 €

Format 16,5 x 24,5, tout quadri



Meurtres IN MEMORIAM mensonges et video



Depuis octobre dernier, les moteurs de recherche tournent à l'unisson dans le but de trouver indices et pièces à conviction permettant de mettre la main sur cet énigmatique serial killer virtuel : le Phoenix.

Le vol du Phoenix

Toute l'histoire commence en février 2003. Jack Lorski, grand reporter pour SKL Network cesse brusquement de donner de ses nouvelles. Rapidement, le journaliste et sa compagne, Karen Gijman sont portés disparus. La chose apparaît d'autant plus étrange quand on apprend que le couple enquêtait sur une curieuse histoire de meurtres en série.

Jeux de piste, *In Memoriam* nous invite dans l'univers malsain d'un serial killer. Le jeu met bien entendu en scène une pure œuvre de fiction, mais le doute s'insinue au fil de l'enquête. Le joueur se sent bientôt plongé dans une histoire vraie. Tout paraît si réel, qu'une simple recherche sur Internet conduit à des sites exposant les différents reportages de Lorski ou encore au site web personnel de Karen. Alors que la frontière entre réel et imaginaire s'atténue, l'immersion devient totale. À ce jeu-là, hardcore gamers ou joueurs occasionnels, *In Memoriam* en a bluffé plus d'un.

Pluralité des genres...

Marchant sur les pas du défunt *Majestic*, *In Memoriam* propose une alternative intéressante au jeu vidéo.

Loin de participer à cette course folle aux nouvelles technologies, le jeu d'Éric Viennot mise plutôt sur une nouvelle expérience ludique que sur le dernier moteur graphique à la mode. Ici, point de 3D tous azimuts, de temps réel frénétique ou de motion capture. L'interface du jeu est simple, voire simpliste, mais dépasse largement le cadre de cette petite fenêtre qui s'ouvre sous Windows. Ainsi, au lieu d'utiliser les ressources d'une simple base de données présente dans le jeu, *In Memoriam* pro-

pose de glaner les diverses informations nécessaires à la résolution des énigmes sur le net. Le terrain de jeu s'étend alors à l'ensemble de la grande toile. En quête d'informations sur un lieu ou un personnage, on se retrouve sur la page de garde de son moteur de recherche préféré. Une fois lancée notre requête sur Google, Altavista ou encore MSN, le jeu peut commencer.

Ou genre nouveau ?

Vrais-faux e-mails émanant de pseudo-collaborateurs, sites web criant de vérité, morceaux choisis du journal de bord de Jack Lorski, dans *In Memoriam*, la réalité devient de plus en plus floue. En misant sur le réalisme des situations, *In Memoriam* réussit le pari de nous entraîner dans un jeu de piste d'un genre nouveau.

Tout en s'appropriant des concepts qu'on attribue habituellement à certains genres, il garde une identité qui lui est propre. Ainsi, proche de *Myst* à travers le jeu des énigmes, il emprunte de nombreux procédés narratifs au jeu de rôle et au jeu d'aventure et s'attarde même sur les casse-tête, casse-briques et autres jeux d'arcade de notre enfance. Il redécouvre le jeu d'investigation comme *Carmen Sandiego* avait su si bien le faire quelques années auparavant, alors que graphiquement, il se rapproche plutôt de



Illustrations : tous droits réservés

Après plusieurs mois de recherches infructueuses, l'agence de presse SKL Network se décide à diffuser un mystérieux CD-Rom dont l'auteur serait l'énigmatique Phoenix. Selon toute vraisemblance, la résolution des énigmes contenues dans ce CD-Rom permettrait de retrouver la trace des deux journalistes. C'est alors que commence *In Memoriam*. Jeu ou réalité ?

Au-delà du virtuel

Mêlant astucieusement réel et virtuel, *In Memoriam* séduit immédiatement. Entre roman noir, mysticisme cabalistique et



l'univers sombre et gothique de *Silent Hill*, lui-même largement inspiré par les œuvres graphiques de Kyle Cooper (à qui l'on doit notamment le générique de *Seven*). Bref, tout est soigneusement prévu, calculé, pour que le joueur se retrouve littéralement envoûté par cet étonnant polar interactif teinté d'ésotérisme.

Dans la peau de John X

Tourné caméra à l'épaule et en équipe réduite, le journal de bord de Jack Lorski ajoute une nouvelle pointe de sincérité, de véracité à ce récit interactif. Comme on tourne les pages d'un roman, on découvre, étape par étape (chapitre par chapitre ?), l'odyssée de ce journaliste. Loin d'être inactif, l'homme (ou la femme) derrière son écran se retrouve dans son propre rôle. Immergé de façon incomparable grâce aux efforts colossaux de crédibilité du contexte, le joueur se sentira plus que jamais acteur de cette fiction malsaine. Troublé par la réception d'e-mails envoyés par de faux collaborateurs ou les personnages du jeu, le joueur ne peut bientôt plus que s'identifier à lui-même et l'immersion est d'autant plus grande. Qu'il lui prenne l'envie de répondre aux mails de Julie Massenet, cette soi-disant collaboratrice, et notre joueur incrédule recevra un e-mail en retour. Finalement, le joueur est l'acteur principal du jeu, Jack, Karen et le Phoenix se contentant d'être des rôles secondaires, mais essentiels. La mécanique est bien huilée. Le concept est simple, efficace, redoutable.

Sur les traces de Blair Witch

Empruntant des éléments aux polars de Ellroy ou de Dantec, *In Memoriam* joue la carte du marketing viral et du jeu de piste et rappelle ainsi *Le Projet Blair Witch* et la campagne de rumeurs qui l'avait précédé. À sa façon, *In Memoriam* nous invite à réfléchir sur le pouvoir d'internet et sur la quête du vrai et du faux à travers les pages du réseau. En tout, une soixantaine de faux sites ont été créés pour l'occasion. Certains regorgeant de détails afin de parfaire leur réalisme. Du site web amateur au papier peint « bleu des mers du

Sud », jusqu'à la webcam donnant sur les vrais-faux bureaux d'une agence graphique (en fait les locaux de Lexis Games), chaque détail a son importance. Et aujourd'hui, des dizaines de sites web amateurs et forums non-officiels émaillent la toile de vrais-faux indices sur les aventures de Jack et Karen. Mais où s'arrête donc la fiction ? Paranoïaques s'abstenir...

Encart 1 : De l'oncle Ernest à In Memoriam

Édité par Ubisoft et créé par Lexis Games, *In Memoriam* est le fruit de l'imagination débordante d'Éric Viennot. Peintre, photographe, vidéaste et game designer, plus connu pour son appartenance au groupe Équipe 10, Éric Viennot s'illustre dans le multimédia dès 1994. Il est le père des *Aventures de l'oncle Ernest*, une série de jeux ludo-éducatifs à destination des plus jeunes. C'est en cherchant les références à son nom dans un moteur de recherche, que naît chez lui l'idée d'utiliser « l'omniscience » d'internet pour un jeu vidéo. Plutôt que de simplement décliner pour les adultes *Les Aventures de l'oncle Ernest*, il se tourne vers un univers plus urbain, plus techno. *In Memoriam* était né. Aujourd'hui, un prix de la création interactive et le succès du jeu autorise toutes les lubies à ce quadragénaire

communauté de joueurs abonnés, *Majestic* était le premier jeu du genre à explorer cette voie. Le but du jeu était une immersion totale. Pour y parvenir, mails et moteurs de recherche répondaient déjà à l'appel. Certaines informations parvenaient même aux joueurs par téléphone. Mais *Majestic* n'a pas duré. Des 800 000 demandes pendant le beta test, seuls 15 000 joueurs payants sont restés. Devant sa faible popularité, le jeu de paranoïa organisée à grande échelle, lancé à la rentrée 2001, s'est retiré après le 11 septembre. La réalité ayant largement dépassé la fiction.

Stéphane Perroud



talentueux. On parle de livres, de films et même de séries TV déclinant l'univers d'*In Memoriam*.

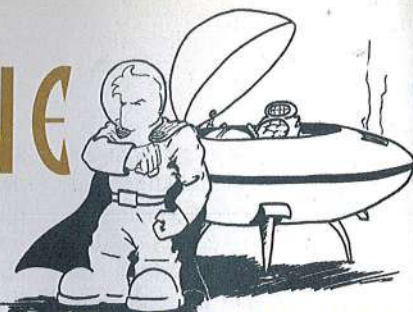
Encart n°2 : Majestic

Immersion intégrale. Un pari difficile que seul un autre géant du jeu vidéo, Electronic Arts, avait tenté de relever avec *Majestic*. En proposant une intrigue complexe avec laquelle devait découdre une



PIRATAGE D'ANTENNE

Ce n'est pas une débauche de votre magazine, n'essayez donc pas de tourner la page. Nous contrôlerons tout ce que vous lirez



L'Alter-fantasy en jeu de rôle

Vos joueurs vous ont réclamé un univers méd-fan « original ». Un coup d'œil à la Boîte à Outils vous a fait opter pour la solution plus rapide d'investir dans un univers tout fait plutôt que de créer le vôtre. Il vous faut donc trouver un décor qui sorte suffisamment des sentiers battus pour attirer les joueurs, tout en possédant assez de références pour ne pas être trop hermétique. Toute l'astuce consiste à trouver le point d'équilibre, avant que la référence ne devienne cliché. Vous voilà maintenant devant les rayonnages de votre boutique favorite, un peu perdu devant le choix proposé. Comment distinguer la perle qui séduira vos joueurs d'un énième univers nostalgique d'un Âge d'Or révolu, stagnant au niveau médiéval, mélangeant féodalisme et magie, et menacé par une incarnation du Mal absolu ?

Variations sur le thème...

Au-delà des distinctions qui peuvent exister entre les sous-genres, la fantasy est un genre très codifié. Ce sont les variations sur ses éléments caractéristiques qui, souvent, donnent à l'univers sa saveur. Ainsi, *Dragonlance* ou le monde de la *Roue du Temps* ne sont pas à proprement parler des univers originaux, dans la mesure où y on retrouve nombre d'éléments constitutifs classiques, mais ils possèdent des signes distinctifs leur ayant gagné de nombreux fans. L'*Harmonie d'Agone* utilise de même tous les ingrédients classiques de la fantasy, déclinés de façon intéressante. Le Masque est par exemple une figure du Mal originale, difficilement utilisable dans un autre univers.

Toutes les tentatives ne sont pas aussi réussies. Le modèle d'édition du d20 a fait beaucoup pour harmoniser les productions : pour qu'un produit puisse s'appuyer sur les ouvrages existants et bénéficier de la « synergie OGL », il ne faut pas qu'il s'écarte trop de la norme. Rechercher la spécificité plutôt que l'originalité, séduire les joueurs plutôt que les surprendre, est la voie de la facilité. *D&D3* régnant en maître sur la fantasy, les adeptes du d20 sont ceux qui disposent du choix le plus vaste en la matière, mais rares sont les univers qui se détachent vraiment du lot. Sortir du troupeau est plus le fruit d'une volonté marketing que d'un acte de création. N'allez pourtant pas penser que *D&D* entraîne l'uniformité : certains des univers les plus originaux ont été conçus par T.S.R : *Dark Sun*, qui ajoute à la fantasy des thèmes post-apo ; *Ravenloft*, mélangeant

horreur gothique et fantasy ; ou encore le superbe *Planescape*, tellement hors-norme qu'il n'avait plus grand-chose à voir avec de la fantasy.

Horreur, parodie, exotisme...

Mélanger les thèmes, faire de la « fantasy + », est le moyen le plus simple de se distinguer sans s'isoler. On a ainsi de la fantasy d'horreur dans *Earthdawn*, de la fantasy steampunk dans les *Royaumes d'Acier*. Il existe même des univers utilisant les éléments de la fantasy dans un décor de SF. Trois jeux, en particulier, s'en réclament : *Fading Suns*, *Dragonstar* et *Core Command*. Un autre moyen d'innover consiste à jouer sur les critères habituels, par exemple sur le côté figé de l'univers. Ainsi, *Midnight* propose de jouer dans un univers où le Mal aurait gagné (après), et *Dawnforge* à l'époque où se sont constitués les premiers empires (avant). Ce changement d'époque transforme l'atmosphère du jeu, sombre dans le premier et épique dans le second...

La fantasy sait aussi être drôle ou parodique. Certains jeux savent utiliser les canons du genre et les détourner pour souvent obtenir un cocktail détonnant, bien loin du sérieux affiché par nombre de jeux du genre. *X-Crawl* amène par exemple les personnages à concourir dans les arènes d'un sport devenu mondial, le *Porte-Monstre-Trésor*. *Archipels*, ou d'une façon plus subtile *Donjon clefs en mains*, sont d'autres jeux qui sans s'affranchir des clichés de la fantasy, proposent une façon amusante de les contourner ou de les réinterpréter. Enfin, au lieu de s'en tenir au folklore occidental, on peut éga-

lement faire de la fantasy exotique : le très connu *Livre des cinq anneaux* et le moins connu *Nyambe* transposent les canons de la fantasy dans des univers respectivement orientaux et africains. *Sláine*, de son côté, est basé sur la culture celte... De nombreuses cultures restent à exploiter : à quand un JdR de fantasy indienne, par exemple ?

Ovni

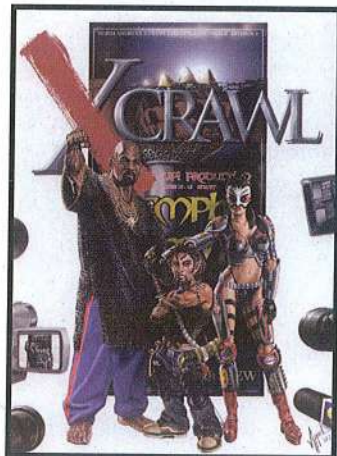
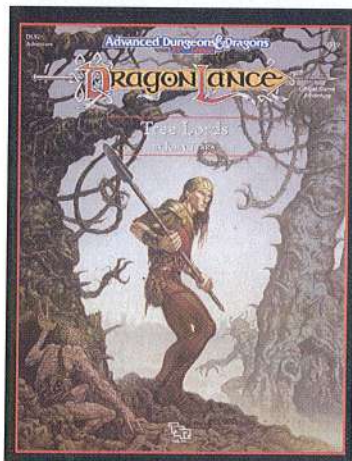
Toutes ces démarches, si elles peuvent produire des univers intéressants au fort potentiel ludique, ne s'écartent pas vraiment des chemins balisés. La véritable originalité, l'alter-fantasy par excellence, ne se conçoit que dans les jeux amateurs ou ceux produits avec une véritable démarche d'auteur. *Tékumel*, dont on attend la nouvelle incarnation chez *Guardians of Order*, et *Glorantha*, l'univers de *Runequest* / *Hero Wars* / *Heroquest*, sont les deux monstres sacrés du jeu de rôle en la matière. Mais peut-être que votre création personnelle viendra bientôt les concurrencer ?

L'équipage du Grog

<http://www.roliste.com/themesjeux.jsp?id=1>



strations : tous droits réservés.



La richissime demeure de l'infortuné Elzerg

Scénario de Patrick Bystry - Illustrations : tous droits réservés

Ce scénario s'adresse à des personnages de niveau Cugel. Il peut très bien être joué par des joueurs débutants, pour peu que le maître de jeu ait pris la peine de constituer un groupe avant le début de l'aventure. Après avoir gagné au jeu une demeure aux étonnantes propriétés magiques, les héros seront pris dans une stupéfiante affaire de disparition incongrue, de trésor caché et de mermelant bruyant.

Un infortuné coup de chance

L'action se déroule dans l'un des tripots d'Azenomeï, la *Dame de Terce*, un endroit des plus en vue dans de nombreux cercles de la ville. On y croise pêle-mêle coupe-jarrets et vide-goussets, archidiacres et vovodes dans une ambiance des plus colorées. L'un des PJ, par chance (car on ne saurait déceimment imaginer un autre moyen de gagner pour un personnage de *Dying Earth* sans mettre en doute son honnêteté naturelle) ou en trichant (ah si, tiens, on saurait...), rafle toutes les mises lors d'une partie endiablée de Djak – un jeu de cartes populaire parmi la noblesse dilettante d'Azenomeï. Les habitués des lieux commencent à se rassembler autour des flamboyants flambeurs et les commentaires sarcastiques, pleins de bon sens ou totalement ineptes, vont bon train.

Les adversaires de notre antihéros sont tous de riches et respectables notables : commerçant gras et enjôleur, courtisan affable, notaire aux longs doigts nerveux, etc. Les enjeux commencent à devenir énormes et le PJ, malgré ses airs bravaches, sent quelques gouttes rouler le long de son échine : une fort jolie somme trône devant lui. Si la somme peut paraître dérisoire pour certains, l'aventurier voit ses tribulations financières s'éloigner comme pelgrane en plein jour... Pour un œil exercé ou un esprit retors (si, par le plus grand des hasards, vous en comptiez un parmi vos joueurs), les adversaires semblent eux aussi gagnés par une certaine nervosité. Sont-ce les sommes mises en jeu qui excitent la convoitise naturelle des joueurs ou la perspective d'une meilleure main (et donc d'une exaltante victoire), à moins qu'il ne s'agisse d'un coup monté par des escrocs et dont le personnage serait l'innocente victime ?

Partie serrée

La partie de cartes est une occasion pour un PJ (peut-être même deux) de mener un combat sans pour autant subir des conséquences préjudiciables pour son intégrité physique. Plutôt que d'un duel, il s'agit d'un affrontement seul contre tous. Bluffs, feintes, sarcasmes et pourquoi pas injures ponctuent les actions offensives et défensives. La tricherie, si elle couramment admise, ne doit pas être remarquée. Du moins par les adversaires.

Utilisez la compétence Jeu afin de simuler la partie (les PNJ ont tous une compétence de 3 points). Si le joueur souhaite tricher, il peut utiliser des points de la compétence Doigts-Agiles en lieu et place de Jeu. Il se peut que le joueur n'ait aucune de ces compétences. Perception et Pédanterie pourraient alors éventuellement être utilisées à la place.

Pour simuler une partie de cartes vous pouvez vous référer à la page 34 du livre de règles, « Plusieurs concurrents, une seule récompense ». Pour ma part, je vous conseille ce petit tour : effectuez un jet avec la compétence Jeu. Adaptez votre expression au résultat : échec lamentable, un petit sourire narquois est de mise ; réussite extraordinaire, faites la grimace ; etc. Posez alors une question du type : « Dame Fortune semble te favoriser, souhaites-tu continuer ? » ou « Es-tu certain de l'efficacité de ton coup ? », etc. (Une phrase telle que : « C'est ton dernier mot ? » est à bannir – nous ne sommes pas des animaux de cirque, que diable !)

Alors que le joueur tente encore de répondre à la question, passez aux autres joueurs pour vous enquérir de leur actions. Revenez ensuite au joueur de cartes et effectuez des jets de dés divers entrecoupés de diverses réflexions, murmures, ricanements

et autres jurons vancéens. Annoncez alors au joueur ses éventuels gains ou pertes. Recommencez l'opération autant de fois que l'état d'excitation de votre joueur le permet. Si celui-ci désire quitter la partie, effectuez un jet de résistance à l'avarice : s'il le rate, il continue, obnubilé par l'appât du gain ; s'il le réussit, faites-lui gagner une somme conséquente et promettez-lui plus encore... En effet, l'objectif n'est pas tant de simuler une partie de cartes, que d'amener le joueur à la phase suivante des opérations. La foule qui entoure les joueurs peut bien entendu intervenir. À plus forte raison si les autres PJ en font partie : ils peuvent alors venir en aide au personnage attablé, à moins qu'ils ne préfèrent s'atteler à des tâches plus à leur goût : attouchements licencieux sur les membres féminins de la clientèle ou du service, prise de dividendes financières à des sources non autorisées, fines tractations concernant la vente d'une authentique carte menant à la bibliothèque magique perdue de Pélostoriène le Distract, etc. Sans oublier, bien entendu, la possibilité de tancer les joueurs de quelques réparations cinglantes qui assoiront leur réputation.

Les enjeux grimpent

Durant la partie, le notaire peu avenant, visiblement en manque de veine (et de fonds) propose d'une voix blanche un marché à ses adversaires.

« *L'astre du jour m'est témoin de son œil terne, Dame Fortune m'a abandonné pour accorder ses inconstantes faveurs à d'autres prétendants* (petit sourire entendu vers le PJ). *Cependant, la volage effrontée fait parvenir les signes discrets d'un probable retour... Je m'en voudrais terriblement de la décevoir alors que mon escarcelle est si désespérément plate.*

Tous ici connaissent ma réputation de probité et d'honnêteté (hochements de têtes approbateurs du courtisan et du marchand). Aussi comme gage de ma bonne foi et de l'assurance de voir mes dettes remboursées, je me propose de prêter une magnifique demeure jusqu'à ce que je puisse procéder au remboursement de mes créanciers. »

Après moult palabres et discussions, il apparaît que la demeure est une maison de maître cossue sise à Azenomeï, dans un petit quartier tranquille. Les autres joueurs semblent vivement intéressés par la proposition et chacun arguera qu'il s'agit d'une bonne affaire, l'usufruit de la maison pouvant être considéré comme un intérêt sur la somme due, et qu'il est rare de voir une personne d'une telle probité. Pour remercier le notaire, le marchand, qui répond au nom de Kloselgore, offre une tournée générale.

Cher lecteur, si vous n'êtes pas habitué à jouer à *Dying Earth*, peut-être pensez-vous que vos joueurs ne tomberont pas dans un piège aussi grossier. Et là nous vous arrêtons tout de suite en proférant un « *Halte là !* » des plus énergiques. Les habitants de la Terre mourante sont bien trop obnubilés par leur confort pour que la perspective de passer quelques jours dans le luxe et la tranquillité ne les fasse pas saliver à l'avance. Il va de soi que les joueurs auront d'affreux doutes, mais leurs personnages sauteront sans doute à pieds joints sur une telle aubaine. Au besoin, faites faire un jet de résistance à l'avarice.

Si malgré tout le héros refuse, les autres participants lui demandent d'abandonner la partie et tous ses gains. Il pourrait être amusant que ses compagnons essaient alors de le persuader d'accepter. Dans le cas où le joueur reste de marbre, le scénario est fini pour lui. Peut-être qu'un de ses compagnons aura la bonté de prendre sa place ? Si tous refusent (peut-être êtes-vous affligé d'un groupe de joueurs ayant trop joué à *Canines : la Manipulation après tout*), il ne vous reste plus qu'à accepter toutes nos excuses et à trouver un autre scénario : les PJ pourraient peut-être se porter volontaires pour dépanner une association d'aide aux déodandes affamées...

Mais revenons aux vrais joueurs. L'affaire étant conclue, la partie peut reprendre et s'achever, à la stupéfaction de l'intéressé, par la victoire du PJ. Eh oui, pas la peine de jeter les dés pour les dernières mains. Sauf pour faire du bruit derrière le paravent, selon la supposée citation de l'archi mage Igakse.

Savourez l'instant magique où l'heureux gagnant réalise qu'il est désormais un notable aisé demeurant dans une somptueux hôtel particulier. Car le malheureux perdant tient parole et guide sans tarder les personnages vers leurs gains immobiliers.

La minifique demeure

Les héros sont sans doute sans voix face au cadeau inestimable que leur envoie Dame

Fortune. Jugez du peu : une somme respectable qui met nos héros à l'abri du besoin (pour un temps du moins) et une superbe demeure nantie des aménagements les plus modernes destinés à éviter les ennuyeuses tâches domestiques. Suivons donc maître Rasebuis (puisque c'est le nom du notaire) à travers les méandres de la ville en direction de sa résidence secondaire.

L'habitation se trouve coincée entre deux petits immeubles cossus. Une haie de deux mètres protège l'intimité des propriétaires. Une volée de marches permet d'accéder à une majestueuse porte d'entrée. Le jardin, assez vaste au demeurant, semble abandonné aux mauvaises herbes.

Avec des gestes cérémonieux, maître Rasebuis s'arrête sur le porche et confie à son créancier la clé de la demeure, le temps de rembourser sa dette. Le propriétaire fait visiter la maison et renseigne les PJ sur ses différentes particularités. Il omet simplement les passages en italiques ci-dessous, par oubli, par ignorance ou simplement parce qu'il ne juge pas le renseignement digne d'intérêt. Tout au long de la visite, il soumet aux PJ un arrangement à l'amiable : bien qu'il dispose de la somme, importante (il le souligne), il est disposé à laisser ses créanciers profiter des délices de la maison durant un certains laps de temps. Il n'est cependant pas disposé à louer la maison plus d'un mois. Aux personnages de négocier. S'ils préfèrent des espèces sonnantes et déposables, maître Rasebuis repassera dans deux jours leur apporter la somme.

Rez-de-chaussée

Un hall un tantinet vide et des plantes quelque peu fanées accueillent les visiteurs. En revanche la pièce, ainsi que les suivantes, sont d'une propreté irréprochable. Un escalier de marbre vert permet d'accéder aux étages supérieurs.

Sur la droite, se trouve une cuisine et une salle à manger au décor épuré, pour ne pas dire dépouillé. Partout, on retrouve des plantes un peu fanées comme dans le hall. La cuisine contient un *Placard des Mille Délices Inassouvis*. Comme l'explique Rasebuis, ce placard fournit des mets délicieux déjà harmonieusement disposés dans une vaisselle de prix. On peut également y trouver des boissons capiteuses dans des flacons du cristal le plus pur.

En fait, le placard sert une nourriture délicate permettant à une personne normale de se sustenter pour la journée. Mais si on se sert au-delà de ce quota (par gloutonnerie par exemple ou pour plusieurs personnes), la qualité de la nourriture diminue. Ainsi, pour deux personnes, la nourriture est banale, pour trois personnes, elle est mauvaise et si vous êtes quatre, autant manger du foin et boire de l'eau croupie...

À gauche de l'entrée, les nouveaux occupants découvrent un jardin d'hiver sous une verrière. Dissimulés derrière d'épais buissons en fleurs, leurs yeux ébahis trouvent un bac rempli d'humus recouvert de vers de terre et autres larves répugnantes. Si les

plantes odorantes que l'on trouve dans le jardin couvrent de leurs exquis parfums la puanteur de ce tas grouillant, sa vue seule pourrait bien soulever le cœur des âmes sensibles.

Les plantes qui parsèment la maison sont responsables de la propreté des lieux. Elles attirent la poussière et débarrassent la maison de tous les petits parasites qui pourraient l'infester. Cependant, en période de disette, il faut les nourrir (généralement avec des déchets ou quelques larves trouvées dans le bac du jardin) et surtout ne pas oublier de les arroser.

Si elles n'ont pas été convenablement nourries, les plantes ne rechignent pas à mordre un vêtement abandonné, voire un doigt, qui serait à portée de leurs spires végétales très mobiles (environ 30 à 40 cm). En revanche, si elles sont trop bien nourries, elles ne remplissent plus leur rôle et souris, fourmis et autres cafards se font une joie d'égayer le quotidien des locataires.

L'étage

À l'étage, se trouvent deux chambres avec quelques commodités sanitaires (un placard contenant un broc d'eau fraîche, une baignoire pour les ablutions matinales et un pot de chambre). En outre, au bout d'un couloir lumineux, s'ouvre la chambre du propriétaire des lieux, dotée des aménagements les plus spacieux.

Au centre de la pièce, un immense lit moelleux recouvert de fourrures et de coussins et équipé d'un *Béatifique Berceur Breveté* : en tirant sur un cordon doré, ce système diffuse une musique des plus relaxantes.

Cette musique a tendance à endormir ceux qui l'écoutent. Il faut effectuer un jet de résistance à l'indolence sous peine de s'allonger « juste une minute » et de s'endormir comme un bienheureux.

La masse imposante d'un *Placard des Effets Esthétiques Parfaits* occupe toute la longueur d'un mur : tout vêtement que l'on y jette retrouve aussitôt une nouvelle jeunesse. Il est repassé, sent le frais, les couleurs sont rehaussées et les accrocs repris.

Toutes les semaines, trois bobines de fil rouge, bleu et jaune doivent être déposés dans le placard. Le placard a encore une journée de réserve en fil. Dès qu'il tombe à court de fil, le placard entreprend de cannibaliser les renforts et les doublures des vêtements qu'il reprise. Bien que remis à neuf, ceux-ci craquent au premier mouvement brusque.

Sur la droite, une élégante porte mène à une salle de bains comportant une large baignoire. Celle-ci est habitée par une ondine aux délicieuses formes féminines. Elle peut faire varier à volonté la température de l'eau et accède aux demandes des baigneurs (il y a suffisamment de place pour deux à trois personnes dans la baignoire).

Si l'ondine veut bien vous masser, elle répondra négativement à toute sollicitation de nature érotique, faisant alors connaître à l'intéressé les délices de la douche écossaise.

Un cambriolage d'une rare importance

Laissez les PJ profiter pendant quelques jours de cette incroyable opportunité – du moins, suffisamment longtemps pour en explorer les délices – avant de faire appel à un mauvais tour du destin. La maison n'est qu'une occasion parmi d'autres pour tester la résistance des personnages aux tentations. Et elles sont nombreuses dans cette maison. N'hésitez pas à relancer l'action dès que les joueurs commencent à se lasser. Maintenant que les héros sont des citoyens respectés, ils seront certainement sollicités pour quelques obligations sociales particulièrement ennuyeuses. Faites-vous plaisir et organisez des réceptions et invitations mondaines de tous ordres, tel le *banquet bisannuel de l'Amicale des Fileurs de Chanvre ou le gala de gigue monopédestre au profit de la Guilde des Mendiants Unijambistes*. Gageons qu'en plus de se faire des relations influentes qu'ils se forgeront, les PJ y trouveront certains agréments aptes à réveiller leurs bas instincts.

Et c'est de retour d'une de ces fâcheuses réunions où l'on rit un peu, mange beaucoup et boit de trop que les PJ sont confrontés à l'effarante réalité : leur demeure a disparu ! Savourez sur le visage de vos joueurs ce trop rare moment d'hébété, le temps pour eux de réaliser que l'espace vide entre ces deux petits immeubles, ce terrain vague clôturé d'une haie trop grande et envahi de chiendent n'est pas une illusion due à une absorption indécente de substances alcoolisées : on a bien volé leur maison !

À la recherche du manoir envolé

Tout esclandre en pleine rue ne ferait qu'ennuyer le discret voisinage et attirer sur la misérable personne des esclandreurs les foudres des gens d'armes locaux. Cependant, comme un personnage de *Dying Earth* n'est pas du genre à se faire subtiliser ses biens, surtout lorsque ces derniers se classent dans la catégorie immobilière, une enquête circonspecte est à l'ordre du jour. Ça tombe bien : il est en train de se lever, le jour.

C'est le moment de rencontrer des personnalités hautes en couleurs du quartier : commères acerbes, vieillards acariâtres, serviteurs pressés, zéloteurs prosélytes, marchands prolifiques, jeunes filles de bonne famille cherchant à échapper à quelque sinistre marâtre pour vivre enfin l'Aventure au bras d'un galant héros, etc. Bref, selon de votre inspiration, des dizaines de possibilités d'engager des relations verbales et de placer ses répliques.

En fonction du résultat de cette enquête, voici les renseignements qu'il est possible d'obtenir, classés du plus évident au plus difficile à trouver.

- La demeure appartenait à un dénommé Elzerg, un gentilhomme de qualité et d'une rare discrétion. Cet homme serait cependant affligé d'une tare fort inconvenante pour



une personnalité de son rang : il serait d'une rare avarice.

- Elzerg était un courtisan, ayant la charge d'argenterie à la cour du Prince de Kaïn.

- Il aurait détourné la somme incroyable de 22 millions de terces-or, durant les années passées à la cour. Pour information, un tel magot occuperait un volume d'environ 2m³. Même s'il n'est pas facile de cacher autant d'or, la maison est suffisamment biscornue pour que cela soit du domaine du possible.

- Elzerg est mort il y a quelques semaines lors d'un voyage sur la Scaum, au cours du naufrage d'un navire de plaisance.

- Maître Rasebuis est chargé des dispositions testamentaires du sieur Elzerg. Il avait à sa charge la clé de la demeure et la recherche d'un héritier.

- Trois personnes « *qui n'étaient pas du quartier* », « *qui avaient la même allure* » que les PJ, « *au comportement suspect, voire malhonnête* », sont venues chercher une lourde malle dans la soirée, l'ont chargée sur une charrette tirée par un mermeland d'une rare incorrection. Ses cris ont en effet réveillé des voisins mécontents. Ceux-ci suggèrent d'ailleurs que les personnages surveillent leurs fréquentations.

- L'une des personnes qui portaient la malle s'appelle Gangrol : les porteurs se sont investis avec une rare violence au sujet de leurs capacités respectives à se répartir le poids de la malle.

L'édifiante vérité d'une triste affaire

Nous y voici, cher lecteur. Nous allons révéler sous vos yeux ébahis le fin mot de cette histoire. Il est temps que vous sachiez de quoi il retourne, n'est-il pas ?

Le cerveau de l'affaire est un apprenti magicien du nom de Kahors. Ce jeune homme, fort avenant au demeurant, compense son manque de dispositions pour les arts magiques par de réels talents pour pratiquer des activités diverses mais peu recommandables. En exerçant ses talents dans l'étude privée de son maître, Kahors a découvert la description d'un dispositif magique pour maisons transportables. Une fois installé sur n'importe quelle bâtisse, cet appareil la réduit à la dimension d'une grosse malle transportable par deux personnes.

Vous l'aurez deviné, un tel appareil est installé dans la demeure de l'infortuné Elzerg. Kahors a pensé s'en emparer pour la transporter dans plusieurs cités, la vendant à chaque fois pour la subtiliser à nouveau. Au bout d'à peine quelques semaines, l'escroc pourrait sans nul doute aller couler une retraite méritée sur les bords de la Scaum. Pas trop mal, quand on n'est âgé que de dix-sept printemps.

Mais lorsque notre voleur apprit qu'Elzerg avait volé l'or du Prince de Kaïn, il modifia aussitôt ses plans. Il engagea comme prévu deux coquins pour transporter la malle et loua une charrette. Tenant à l'écart ses sbires le temps du rétrécissement de la demeure, Kahors leur ordonna ensuite de transporter la malle dans un grand entrepôt désaffecté. Si le rétrécissement de la maison est resté discret, bien à l'abri derrière la haie mal entretenue, le chargement eut plus de témoins.

Aussitôt rétribués, les deux malandrins partirent fêter la générosité de leur employeur dans une taverne. Quant à Kahors, se basant sur la réputation d'avare de sieur Elzerg, il cherche une cache dans la maison. Vingt-deux millions de terces ne passent par inaperçus. Avec une méthodologie rigoureuse, il commence par fouiller les pièces, puis les meubles. Par la suite, il entend de

démolir les meubles un par un, de sonder les murs, d'arracher les planchers et les lambris. Et enfin de défoncer les murs, pour vérifier que rien n'y est caché.

En fonction de la progression des PJ, la maison sera plus ou moins dévastée par les recherches de l'apprenti magicien. Ils ont tout intérêt à être rapides s'ils ne veulent pas se retrouver avec un tas de planches et de briques magiquement réductibles.

Mais l'or, alors ?

En vérité, Elzerg n'a plus un sol. Il a englouti sa fortune dans la conception de sa maison et de ses divers aménagements magiques. Après tout, la demeure lui fournit tout ce dont il a besoin, il n'a pas réellement de dépenses à effectuer, d'où une réputation de pingrerie qui n'est peut-être pas usurpée. Le peu d'argent qui restait a été englouti lors du naufrage.

Chasse aux trésors

Les dernières informations découvertes pendant l'enquête amènent les PJ à rechercher deux choses : une charrette tirée par un mermelant et une crapule du nom de Gangrol.

Entretien avec une monture

Il existe effectivement sur le port un loueur de mermelants : Circolius, vente et location de véhicules. Moyennant finances, cet homme aux parfums corporels pour le moins musqués se souvient avoir loué une charrette à trois personnes. Il ne s'est pas informé de leur identité : la somme versée était suffisante pour faire taire ses prétentions à la régularité de la transaction.

Circolius veut bien laisser les PJ discuter avec le mermelant (là encore, moyennant finances). La monture, qui répond au doux nom de Perlefolle, se montre beaucoup plus rétive et ne parle qu'après avoir absorbé plusieurs cruchons de bière - et de la bonne, s'il vous plaît. Le problème, c'est qu'à partir de là, les explications de Perlefolle risquent d'être embrouillées, voire fantaisistes. Quelques jets de persuasion seront nécessaires pour éviter ce chantage et obtenir l'information tant désirée : où donc a été déchargée la charrette ?

La tournée des gros docks

Il est aussi possible de fréquenter les bouges infâmes où des individus de l'envergure des personnages ont l'habitude de se retrouver. Après avoir beaucoup joué des coudes et pas mal levé la susdite articulation, on n'a guère de mal à apprendre qu'un dénommé Gangrol, dit le Persifleur, est connu des habitués pour ses propos acerbes et ses talents de malandrin. Il est alors facile de le retrouver dans une taverne minable, *La Cruche éméchée*, en train de boire ses émoluments avec son collègue, un colosse grognon et fort ivre. Là aussi, les PJ pourront, avec persuasion et finesse (ou violence et

brutalité, si le cœur leur en dit), apprendre ce qui s'est réellement passé ce soir-là et où se trouve la maison.

Complications et péripéties

En fonction de votre inspiration, du talent de vos joueurs et de l'heure de la soirée, vous aurez peut-être envie de compliquer ces citadines investigations. Dans notre grande mansuétude, nous vous fournissons ces quelques événements qui pourront émailler la recherche de la maison. Ne nous remerciez pas, c'est tout naturel.

Le retour de l'infortuné Elzerg

Elzerg n'est pas mort, vous vous en doutiez sûrement. Il a survécu à son naufrage (une terrible histoire de cargaison destinée au Laboratoire d'Études Pyrotechniciennes qui aurait mal supporté le concours d'art chandelier organisé à bord) et il lui a fallu plusieurs semaines pour revenir jusqu'à Azenoméi. Au terme de nombreuses mésaventures, Elzerg arrive enfin au bout de son pénible voyage et rêve d'un bon repas, d'un bon bain chaud et d'une bonne nuit de sommeil. Il n'est guère nécessaire de préciser que la prodigalité mal placée de son notaire et la disparition de sa maison vont le fort marrir.

Une visite impromptue

Alors que les PJ sont en train d'enquêter dans le voisinage et d'interroger les passants, ils voient surgir au bout de la rue maître Rasebuis. Ce dernier vient, au choix, rembourser ses dettes ou rendre une visite de courtoisie à ses locataires. Évidemment, il vaudrait mieux pour ces derniers qu'il ne découvre pas la disparition de la demeure. Ou alors qu'ils soient très, très loin lorsqu'il s'apercevra de la réalité des choses.

Une réunion de famille

Maître Rasebuis peut également surgir à l'improviste avec d'éventuels héritiers d'Elzerg. Ces derniers ne sont évidemment pas ravis de la tournure que prend leur nouvelle fortune. Elzerg peut alors se joindre au débat. Les réactions qu'on peut lui opposer sont très variées :

● L'incrédulité : « Il ne s'agit pas du respectable Elzerg, mais d'un coquin tentant de profiter d'une invraisemblable et diffuse ressemblance ! »

● La peur : « C'est une manifestation ectoplasmique ! Fuyez, elles sont très dangereuses ! »

● Le refus : « Étant déclaré mort, vous ne pouvez en aucun cas demander restitution de vos biens car, voyez-vous, les morts ne peuvent posséder de biens immobiliers. »

Devant les menaces de sieur Elzerg, maître Rasebuis et les héritiers présomptifs ont toutes les chances d'abandonner leurs prétentions sur la maison. En ce cas, ils désignent les PJ comme coupables. Ceux-ci ont donc tout intérêt à se faire un allié du sieur Elzerg et à prouver les nombreuses malversations dont est coupable maître Rasebuis (disposition d'un bien qui ne lui appartenait pas, tricherie aux cartes, mauvaise foi évidente, incompétence flagrante, cannibalisme, pratiques sexuelles déviantes, etc.)

Conclusion

Voilà, il ne reste plus qu'à nos aventuriers sans domicile à se rendre à l'entrepôt pour mettre un terme à toute cette histoire. Kahors, s'il est surpris la main dans le plâtre, leur explique le fin mot de l'histoire et leur propose rapidement quelque arrangement à l'amiable : comme un partage équitable de l'or (50 % pour lui et 50 % pour eux, dès qu'ils auront trouvé quelque chose). Au pire, une fuite éperdue est la meilleure de ses réponses aux menaces véhémentes des PJ.

Bien entendu, si sieur Elzerg se trouve sur les lieux, il ne voit pas d'un bon œil la destruction de sa demeure. On risque fort alors de voir les différents partis s'opposer un bref duel d'arguties avant d'en venir aux mains.

Approche alternative

Si vous avez du temps et que vous ne craignez pas les parties fortement séquencées où les joueurs se succèdent autour de la



table sans pour autant se rencontrer, vous pouvez distribuer les différents rôles à chaque joueur. L'un d'eux pourrait interpréter le rôle du joueur de cartes, un second pourrait donner vie au sieur Elzerg, un autre pourrait jouer un héritier, et un dernier se verrait confier le rôle de Kahors.

Ces personnes auront alors des buts différents, voire antagonistes, et tout le sel du jeu sera de les voir s'affronter autour de la demeure. Le principal inconvénient de ce type de partie est la distribution des rôles et le roulement des joueurs : il faut éviter la monopolisation de la table par un seul joueur et gérer l'ennui de ceux qui attendent. Ce n'est que lors d'une confrontation finale qu'ils se retrouveront tous. Pour un tel tour de force de maître de jeu, vous bénéficierez grandement de l'aide d'un MJ suppléant.

Maître Rasebuis

Compétences :

Persuasion (abstrus) 10
Rebuffade (vétilleux) 9
Attaque (cautèle) 3
Défense (esquive) 3
Santé 6
Commérage 5
Étiquette 4
Évaluation 6
Intendance 5
Jeu 3

Résistance : Indolence 2 – Arrogance 0 – Goinfrerie 1 – Argutie 0 – Lubricité 1 – Avarice 2

Maître Rasebuis offre un visage d'une belle assurance, teintée d'une réelle condescendance envers la méfiance de ses contemporains. Parfois, ce visage rond mais sévère se pare du masque de l'incrédulité devant le manque de confiance que peuvent afficher ses interlocuteurs quant à ses intentions (on ne peut plus honnêtes d'après lui). Ses longs doigts fébriles prennent alors le relais et appuient une à une les preuves, indéniables à ses yeux, de son immense probité. D'après les préceptes de maître Rasebuis, une rigueur telle que la sienne ne peut s'habiller que d'une mise alliant la droiture à la sobriété. Il est donc généralement vêtu de couleurs sombres. Ses vêtements sont ajustés et se garnissent de peu de fioritures. Il porte volontiers une toque à la mode du Grand Motholan du 20^e éon, parée des insignes de l'ordre des juristes de l'Académie des Sciences Efficientes de l'Almérie Occidentale, seule fantaisie qui trouve grâce à ses yeux. « Vos propos ont fait la preuve de l'arbitraire de la situation, et nous ne pouvons en concevoir que l'impossibilité d'une évidente coercition de votre part. Me trompé-je ? » (abstrus)

Gangrol, dit le Persifleur

Compétences :

Persuasion (volubile) 7
Rebuffade (contrariant) 8
Attaque (astuce) 6
Défense (vexation) 8
Santé 8
Perception 5
Discretion 5
Doigts-Agiles 6
Imposture 2

Résistance : Indolence 2 – Arrogance 0 – Goinfrerie 0 – Argutie 0 – Lubricité 0 – Avarice 0

L'aimable Gangrol n'est qu'une fripouille en rien différente des personnages des joueurs. Son visage, mobile, ne laisse rien transparaître de ses sentiments. Un costume dépareillé, mais qui reste fonctionnel, rappelle les bonnes fortunes ou les coups du sort. Sa paire de bottes reste de bonne facture car un bon aventurier sait qu'il peut à tout moment lui confier ses derniers espoirs, voire sa vie. C'est par ses propos acerbes que Gangrol s'est fait connaître. Sa voix nasale renforce encore, si cela était possible, l'acidité de ses propos. « Vos inutiles gesticulations n'ont pour seul effet que de me prouver votre incompétence notoire. » (vexation)

Kahors, apprenti-magicien

Compétences :

Persuasion (charmeur) 8
Rebuffade (sagace) 7
Attaque (cautèle) 7
Défense (feinte) 6
Magie (retors) 2
Santé 7
Conduite 4
Athlétisme 6
Discretion 5

Résistance : Indolence 1 – Arrogance 0 – Goinfrerie 1 – Argutie 0 – Lubricité 1 – Avarice 1

Sorts :

La Dodécation Prodigue de Nez-d'Airain
La Stupéfiante Projection Orale

Le jeune Kahors aurait tout pour faire un grand magicien : l'arrogance exacerbée, la pédanterie qui confine au ridicule et une misogynie des plus vives. Malheureusement, il est fort peu doué pour la magie en elle-même. Cependant toutes ces qualités font de lui une personne douée pour la vie en cet éon. Sa mise modeste pourrait le ranger dans une classe sociale indigne de son rang. Elle n'est que le fruit d'un manque d'espèces absolument passager. Son attitude et ses paroles, elles, rappellent bien à tous qu'il est d'un autre milieu. Comme il le dit souvent, le contrarier ne serait qu'une perte de temps pour tous les partis : mieux vaut se rallier à ses vues pour l'intérêt de tous.

« Cher ami, je ne cherche qu'à garantir vos intérêts. Nos vues sont concordantes, suivons mes intuitions. » (charmeur)



Si par une nuit d'hiver

Scénario : Laurent Kloetzer

Illustrations : François Gomes

Photos : A. Jovanovic et L. Kloetzer

Plan : Vincent Bedu

Suggestion musicale : Jael (www.jael.com)

Ce scénario est destiné à 1 à 4 personnages qui doivent avoir une bonne raison de rechercher Leonora Carlis. Les situations pouvant être facilement mortelles pour les PJ, je propose plus loin quatre pré-tirés.

L'histoire se déroule essentiellement dans la petite Dvern, que vous devrez donc « importer » dans votre univers favori, éventuellement en changeant son nom, pour la placer dans une autre ville que Dvern. L'ambiance est nocturne, très onirique, très bizarre. N'hésitez pas à bousculer les heures, à jouer sur l'irréalité, à faire se rencontrer les reflets des miroirs...

Synopsis général

Leonora Carlis est une femme libre, doublée d'une excellente joueuse d'échecs. Elle a voulu un jour se mesurer au prince de la petite Dvern, mais il ne faut jamais dîner avec le diable, même avec une grande cuillère. Son ascension dans le quartier des masques a été fulgurante et sa chute encore plus rapide. Le père de Leonora, s'inquiétant de ne plus recevoir de nouvelles de sa fille envoie nos aventuriers à sa recherche, jusque dans la petite Dvern. Les aventuriers se retrouvent à enquêter dans le quartier des plaisirs, mais ce n'est que la première couche de l'histoire.

Peu avant que les étrangers pénètrent dans le quartier, un fait divers particulier s'y est déroulé. Quatre Dépouillés, menés par l'une d'entre eux, Icône et assistés par le prêtre de la petite Dvern, ont essayé de pénétrer dans les caves du palais du prince et de voler de l'Amance. Bien sûr, ils ne sont pas allés plus loin que l'escalier, bien sûr ils ont été arrêtés sans difficulté par Tigre. Plaidant leur cause, Icône a réussi à émouvoir le seigneur des chimères : ils voulaient de l'Amance pour eux-mêmes, pour survivre, mais aussi pour aider un jeune homme dont l'histoire avait ému la Dépouillée, un ancien favori du prince nommé D (tout court).

Apprenant la présence des étrangers dans son quartier, le prince a alors décidé de distraire sa cour. Pour amuser la galerie, les Dépouillés coupables seront habillés comme les aventuriers et le prince leur fera croire (par les étranges pouvoirs que

l'Amance lui confère sur l'imagination de ses sujets) qu'ils sont les aventuriers. Ils seront envoyés eux aussi à la recherche de Leonora et auront la vie sauve s'ils trouvent Leonora avant les aventuriers, devenus leurs concurrents. Tous les habitants de la petite Dvern s'engageant à traiter les Dépouillés « déguisés » comme s'ils étaient les aventuriers, pour rendre le jeu plus cruel.

Et devinez qui vos joueurs vont interpréter, sans le savoir, dans ce scénario ?

Trois histoires pour tout comprendre

Histoire de Leonora et Daniel

Soit J la date d'entrée des PJ dans la petite Dvern. À J-40, Leonora est venue dans la petite Dvern et a défié Jaran Daï Nelles aux échecs, s'offrant elle-même en gage, en échange de la richesse du prince. Elle a gagné plusieurs parties et le prince en a fait sa compagne officielle. Elle portait un masque de cuivre et le nom d'Ambre. À J-20, le prince a retourné la situation quand celle-ci a cessé de l'amuser. Il s'est emparé de Daniel, le jeune amant de Leonora, en a fait un Dépouillé, D, et a provoqué une partie d'échecs dans le monde des rêves, qu'il a gagnée. Il a donné Leonora aux courtisans, qui n'ont pas été tendres avec elle. Ambre est devenue une Dépouillée, appréciée parce qu'encore jeune et fraîche, que Vecchio a gagnée au jeu. Elle s'est retrouvée enfermée dans le bordel de ce dernier, jus-

Leonora

Volontaire, parfois arrogante, très séduisante, une femme libre avec tout ce que cela implique de provocations dans la société de son temps. La descente aux enfers à la Spirale l'a presque brisée, la maladie la ronge. Mais elle est solide et a une bonne nature.

Daniel / D

Beaucoup plus jeune que Leonora (18 ans), ce jeune étudiant en droit l'a séduite par sa sensibilité et sa délicatesse. Entré dans la petite Dvern pour la retrouver, il n'a pas tardé à se faire piéger et à devenir D, Dépouillé à la peau noire. Il fera des folies pour qu'elle vive.

qu'à J-3 où Daniel, ayant rassemblé assez d'Amance au service du prince, l'a rachetée. Ils se sont alors cachés dans le grenier de Tamara où Daniel, consommant toute l'Amance qu'ils avaient de disponible, l'a emmenée dans le monde des rêves, dans une touchante réplique de leur « vie d'avant ». Mais ça ne durera pas et déjà ils n'ont plus de drogue en réserve...

Histoire du prêtre et du médaillon

Poussé par le désespoir (et le manque d'Amance), le prêtre a volé en ville une relique sainte : le médaillon de Symiel, le seul moyen qu'il ait trouvé de contrer le pouvoir du prince. Bénissant alors quatre

Le prêtre

Jeune théologien intelligent, il a été fasciné par Jaran Daï Nelles peu après son ordination et est venu porter la bonne nouvelle dans la petite Dvern. Bien sûr, la drogue, le jeu et les rêves ont tirillé sa foi... C'est un homme de principes, qui s'est vu forcé de les trahir et qui maintenant se déteste.

Dépouillés particulièrement assidus à ses sermons (Icône, Mémoire, Pique et Chandelle) à l'aide du médaillon, il les convainc de passer outre l'interdit qui les empêche de fouiller le palais à la recherche des réserves d'Amance du prince. Icône accepte en particulier parce que la situation de D, qu'elle a vu se prostituer auprès du prince par amour, la scandalise et que, sur la fin de sa vie de Dépouillée, elle s'est sentie attirée par le bien et la lumière.

Malheureusement, l'effet du médaillon se dissipe trop vite et Tigre surprend nos apprentis voleurs dans les caves du palais. Le prince, après les avoir enfermés quelque temps, les punit comme on sait. Le prêtre se sait découvert, il se cache au cœur de son temple, terrorisé.

Dragon, intrigué, aimerait savoir comment il a fait pour convaincre les Dépouillés de fouiller le palais et ce qu'ils ont vu dans les caves...

Le médaillon de Symiel

Il est peut-être la clef de toute cette histoire. Médaillon d'or et de cristal qui contient une mèche de cheveux de la sainte, il a le pouvoir de dissiper les rêves et les effets de l'Amance par simple contact. Tenu dans la main par un drogué, il va brûler l'Amance en lui, lui causant une douleur insupportable, le tuant certainement s'il est trop faible physiquement (comme un Dépouillé, par exemple). On peut aussi imaginer que le simple contact de la main du prince le réduirait en poussière...

Histoire des aventuriers

Ils vont à l'hôtel du Kelt Repu où Feu-Follet leur raconte l'histoire d'Ambre. Ils passent à la Spirale, rencontrent dans les rues le cortège du prince qui les invite à la fête des lumières. Puis ils assistent à la course de chars, de plus en plus stressés par ce quartier complètement fou, et inquiets de voir d'étranges Dépouillés se mettre à les parodier avec des armes en bois. Ils croient sans doute à un complot contre eux.

Les personnages joueurs

Les aventuriers

Les quatre personnages que je propose sont des Thiliéens, des sortes de gitans, mais

Les aventuriers

Lorelan1 Caroll(1)

50 ans, veuve. Une femme d'autorité. Possède son propre bateau, n'a pas peur de grand-chose sinon de la solitude. Préfère la parole à la violence mais manie le couteau avec habileté. Très croyante et religieuse. Face à des gens de la « haute », son manque de culture la complexifie mais sa fierté ne l'avouera jamais. A une voix très belle, dont elle sait jouer, aussi bien pour chanter que pour charmer.

Lorelan Ivsen

45 ans, frère de Caroll, mari d'Alys. Un loup de mer au visage rongé par le sel, qui a longtemps quitté sa famille pour voyager dans des pays lointains. Généreux, il a tendance comme sa sœur à prendre noblement sous sa protection tous ceux qui paraissent le mériter. Ivsen a un goût peu modéré pour les femmes et l'alcool, mais aussi un grand sens des responsabilités. Un homme solide, marqué de cicatrices, qui en impose aux « petits jeunes ». Joue du violon avec talent.

Lorelan Alys

22 ans, épousée récemment. Sortie du ruisseau par Ivsen. Une survivante, excessive en tout : dans ses amours, ses rires, ses chansons, ses danses... A un passé criminel (Ivsen le sait, mais pas Caroll), a déjà tué sous l'emprise de la drogue et ne paraît pas en ressentir de culpabilité. Une danseuse à rendre les hommes fous. A toujours un stylet caché sur elle et pas toujours conscience de ses actes. Mais Ivsen la surveille.

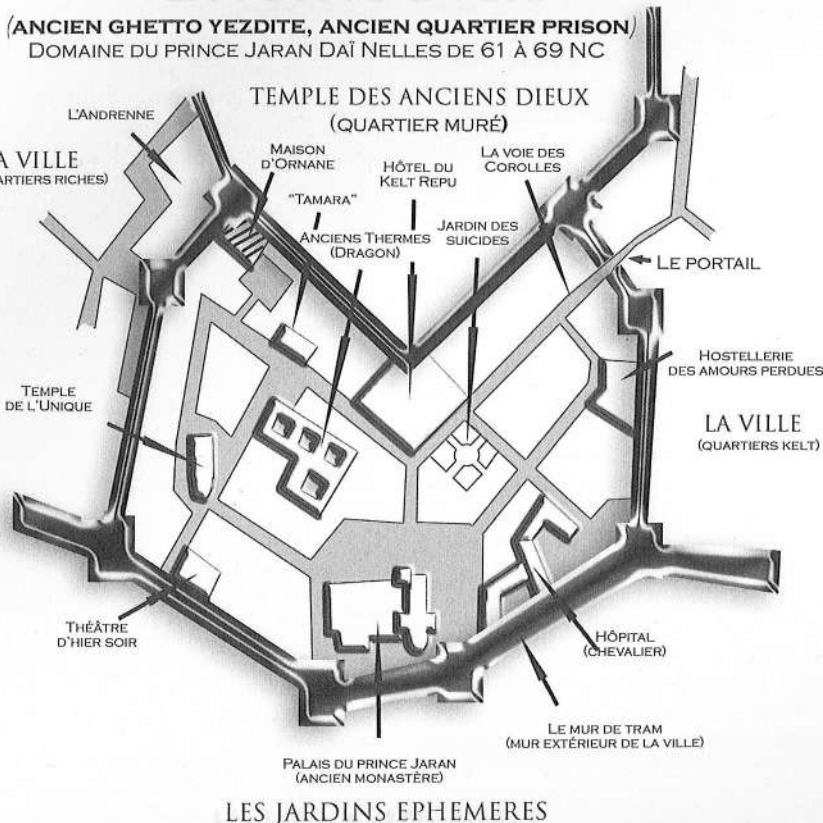
Davram Jonas

23 ans, neveu de Caroll qu'il respecte infiniment. À part ça, un peu contrebandier, beaucoup truand, vrai macho. Un homme rusé, sympathique, de peu de moralité, mais à l'honneur susceptible, aux colères faciles et à la loyauté inébranlable. Frappe fort si nécessaire, charme et baratine s'il le faut. Très manipulable par toutes les femmes qui savent le prendre comme il faut. Se sent coupable parce qu'Alys lui plaît bien. Jongleur, cracheur de feu et pickpocket occasionnel. Ne jamais perdre ses mains des yeux. Bon percussionniste.

naviguant sur les fleuves à bord de longs bateaux effilés. Ils peuvent parfaitement être remplacés par les personnages de votre

choix, mais dans ce cas il faudra sans doute adapter le profil des Dépouillés.

LA PETITE DVERN



Caroll est une vieille amie (ancienne maîtresse ?) de Yohannes Carlis et Ivsen a bien connu Leonora quand elle était plus jeune.

Les Dépouillés

Ces quatre Dépouillés travaillaient tous pour le prince. Icône dirigeait les fêtes, Mémoire s'occupait de la bibliothèque, Pique couchait avec son altesse et Chandelle travaillait à l'entretien du palais. Ils étaient aussi tous les quatre de fervents croyants, espérant se sauver de leur enfer par la religion.

Effet de l'illusion

Les Dépouillés sont des gens brisés, en condition physique très moyenne, voire détestable, très sensibles au froid. Ils souffrent tous du manque d'Amance (frissons, tremblements...).

Ils sont habillés comme les aventuriers et la drogue qu'ils ont prise leur fait croire qu'ils sont eux, leur donnant des ressources de forces et de volonté qu'ils n'auraient pas autrement. Leurs armes sont en bois.

La drogue a aussi pour effet de leur faire réinterpréter la réalité pour qu'elle corresponde à leur illusion : ils se voient comme les aventuriers, voient ceux-ci comme des « masques noirs », ont tendance à ne pas entendre quelqu'un qui leur parlerait de leur vraie situation. Comme les Dépouillés sont très sensibles au froid et à la faim, ils auront l'impression qu'un vent incroyablement glacial soufflera dehors, qu'une faim surnaturelle les tennaillera, etc.

Les habitants de la petite Dvern peuvent avoir différentes attitudes envers les PJ :

- Ils participent à la plaisanterie du prince et traitent vraiment les PJ comme étant les aventuriers, en en faisant même un peu trop.
- Ils participent à la plaisanterie du prince mais ne l'apprécient pas.
- Ils essaient d'aider les PJ, en les appelant par leur vrai nom, en les aidant à gagner de l'Amance et à trouver Leonora...

Introduction au royaume des rêves

C'est l'hiver, il fait froid, le monde se pelotonne autour des foyers et il ne fait pas bon être seul dans la rue. Pourtant c'est là que sont les PJ, qui viennent de passer le portail de la petite Dvern. Le vent est glacial, il transperce les vêtements. Cette nuit, les clochards vont mourir et il ne faut pas rester dehors... Les PJ ont froid et le ciel est très noir.

Commencez ainsi le scénario et faites jouer (ou évoquez, ça dépend des joueurs) en flash-back l'introduction qui vous convient. En voici un exemple.

Quelques semaines plus tôt...

Le juge Yohannes Carlis, père de Leonora,

Les Dépouillés

Icône (2) (Caroll)

Une des Dépouillées les plus anciennes de la petite Dvern, sent la mort venir et n'a plus rien à perdre. On ne sait plus qui elle était avant, sans doute l'épouse d'un courtisan mort depuis longtemps. Trouve une certaine force dans son désespoir.

Peinte en bleu, rouge et or à la façon des icônes religieuses. Ses tatouages et son maquillage se sont abîmés avec l'âge et les mauvaises conditions de vie. A perdu deux doigts, gelés, l'hiver dernier. Garde une ardeur dans le regard qui séduit encore...

Mémoire (Ivsen)

Un homme fort, chauve, aimable et souriant doucement. L'abus d'Amance lui a volé tous ses souvenirs, on dit qu'il était autrefois professeur d'université. La trop grande fréquentation d'Icône lui a fait partager son désespoir.

Son corps a été teint de blanc et on y a tatoué des versets sacrés dans une belle calligraphie. Mémoire conserve de nombreux amis.

Pique (Alys)

Un très beau jeune homme blond, entraîné et perdu dans la petite Dvern par ses mauvaises fréquentations. A les yeux maquillés et un pique tatoué sur le pubis. Très sensible, fragile et influençable. N'a plus aucune fierté.

Chandelle (Jonas) : Une belle femme rousse, kelte, ancienne prostituée énergique et vulgaire. Persuadée, au fond, qu'elle va s'en sortir, croit encore en sa bonne étoile.

est un notable âgé d'une ville de province. Voici la lettre qu'il a reçue récemment :

Monsieur,

Vous ne me connaissez pas mais je suis un ami de Leonora, pour qui j'éprouve la plus profonde affection. Vous connaissez ses élans passionnés et son goût du risque : ces derniers l'ont amenée à fréquenter un peu trop souvent le quartier de la petite Dvern, dont la mauvaise réputation n'est plus à faire. Elle me prétendait y avoir enfin trouvé un adversaire à sa mesure. Or, voici maintenant dix jours qu'elle ne m'a pas donné de nouvelles ni n'est retournée chez elle, et ma propre enquête n'a rien donné. Je manque de l'autorité et du rang nécessaire pour en appeler aux Limiers et ne sais que faire. Je sais que votre fille vous est chère, et elle a de nombreuses fois mentionné votre nom avec amour. Aidez-moi, monsieur. Aidez-moi à la retrouver.

Votre serviteur,
Daniel Tvin

P.S. : J'habite rue Haute Marée, l'immeuble voisin de Saint Calren. Si vous ne m'y trouvez pas, essayez l'hôtel du Kelt Repu, dans la petite Dvern, j'y passe tous les jours pour tenter d'avoir des nouvelles.

Yohannes Carlis est un homme qui a vécu. Il connaît le tempérament excessif de sa fille et prend la mesure des ennuis dans lesquels elle a pu se jeter. Il sait aussi que les Limiers ne pourront pas grand-chose pour l'aider. Mais, cloué chez lui par la goutte, il est incapable de se déplacer. Il fait donc appel à de vieux amis qui n'auront pas peur d'aller fouiller dans les quartiers sordides de Dvern... Les PJ.

Ces derniers sont arrivés à Dvern, ils se sont rendus à l'adresse de Daniel, ont appris sans grande difficulté (par des voisins ou amis) qu'il était l'amant de Leonora, qu'elle ne donnait plus de nouvelles, qu'il s'inquiétait pour elle. Et cela fait au moins deux semaines qu'il n'a pas reparu... Les PJ ont donc décidé (un peu trop vite ?) d'aller le chercher au Kelt Repu.

Note : on peut aussi imaginer que cette introduction est celle des aventuriers. Pour les PJ, le prince peut en avoir suggéré une beaucoup plus simple et floue. La confrontation des deux versions pourrait être amusante.

Entrée dans la petite Dvern

Voici donc les PJ dans la petite Dvern, sans doute un peu troublés. Donnez-leur quelques rumeurs sur l'endroit, troublantes mais pas trop effrayantes.

Sur leur gauche, une petite échoppe, tenue par un Dépouillé nommé Torche-Cul (3), peut leur vendre des masques. Torche-Cul, provocateur et moqueur, explique qu'il est bien sûr indispensable d'en avoir un ! Laissez les joueurs l'inventer ou imposez-le (selon votre humeur), il n'y a peut-être plus beaucoup de choix. Loup noir, bauta blanc, long nez, docteur, lion, soleil ou lune. Cartons, cuirs, plumes ou bijoux, infiniment chers ou infiniment bon marché.

Dès qu'ils sont masqués et retournés dans la rue, ils croisent un petit bouffon bossu, Gabo, qui paraît attendre quelque chose. Il se retourne, les aperçoit, leur dit « Bonjour mes amis ! Bienvenue ! Cherchez Dieu, mes amis, cherchez-le... Ou plutôt son serviteur ! ». Blagues, piroquettes, éclats de musique. Une farandole de Dépouillés, hommes et femmes, beaux ou grotesques, les pieds nus dans la neige, entoure une chaise à porteurs sur laquelle un gros homme est vautre (Vecchio), tenant contre lui sa dernière

Gabo

Le nain, bouffon et bossu, est une figure des rues de la petite Dvern. Il mendie son Amance en distrayant les courtisans et en colportant des nouvelles. Au fond, il a bon cœur. Son apostrophe aux PJ cherche vraiment à les aider.

Vecchio

Porte des vêtements bouffants, un masque à nez crochu et une longue barbe postiche (la tenue du vieillard dans les conventions du théâtre des masques). Gros, jeune, avide et pas sympathique, Vecchio fait ses affaires en or comme en Amance et tient le seul vrai bordel de la ville : *la Spirale*. Pour information, c'est aussi lui qui est chargé par le prince d'acheter à l'extérieur tout ce qui est nécessaire à la survie de la petite Dvern (bougie, alcools, nourriture, vêtements...).

Sarafine

Une fille de son père assez douée aux cartes, jolie pour qui aime le style « fragile ». Elle n'a pas encore vraiment compris ce qui lui arrivait.

acquisition, une courtisane qui vient de perdre son masque, toute son Amance et sa liberté en jouant au Kelt Repu (Sarafine). Gabo est entraîné dans la farandole (de force ?) et disparaît de la vue des PJ avant d'avoir pu donner une explication.

À l'hôtel du Kelt Repu

Suite à la lettre de Daniel, et parce que c'est un des endroits les plus saillants de la petite Dvern, il est probable que les PJ vont échouer à l'hôtel du Kelt Repu.

L'hôtel est un beau bâtiment un peu décrépit, à la fois luxueux et insalubre, du genre où l'on mange un en-cas de fruits de mer assis sur une chaise bancale dans une chambre aux rideaux de velours rouge déchirés, avec du champagne dans un verre fêlé.

Le hall et l'escalier principal sont couverts de miroirs et étincelants de lustres. L'endroit est fameux pour sa grande salle de jeux, décorée comme une forêt fantastique, où se font toutes les parties qui comptent dans la petite Dvern. L'hôtel est tenu par Hibou, qui

se montre peu, assisté de Melchior et d'une demi-douzaine de Dépouillés.

Quand les PJ y arrivent, faites-leur noter l'agréable chaleur du lieu. Tout est calme, une importante partie de cartes vient de se terminer, quelques rares joueurs en parlent, les Dépouillés rangent le salon, les tables sont vides pour la plupart. Puis soudain, scandale : deux hommes, des soldats portant un simple loup noir, se mettent à crier, demandent où est la fille, disent que c'est eux qui auraient dû l'avoir. Les deux hommes sont ivres, ils frappent un Dépouillé, Hibou intervient (Melchior est absent, dommage), ils le soulèvent de terre et le secouent.

Si les PJ interviennent (ce qui est souhaité), rendez le combat difficile. Les deux personnages paraissent devenir des géants, les lieux se déforment, les armes épées des PJ les blessent à peine... Mais les PJ devraient gagner, au pire avec l'aide de Melchior arrivé en renfort.

Hibou les remercie, quitte les salons avec eux, leur offre à manger et un endroit chaud,

Karl et Jurgen

Deux soldats étrangers en permission, venus se distraire dans la petite Dvern. Ils ont pris goût au jeu et, n'ayant pas bien compris une règle, n'ont pas réussi à racheter Sarafine, que Vecchio a emportée à *la Spirale*. Ce sont des brutes dont la finesse ne s'accorde pas à la petite Dvern...

Hibou

Un petit homme au masque de hibou, plutôt gentil, craintif et calculateur. Se montre peu aux autres courtisans. Très reconnaissant envers les PJ, il les aidera dans la mesure du possible (hébergement gratuit, par exemple).

Melchior

Assistant de Hibou. Grand, vêtu de noir, masque de cuir noir et rouge. Un peu truand, un peu gentilhomme, avec des grosses mains de mercenaire et une épée qui excelle dans les duels. Melchior est cynique, mais respecte sa parole.

Valet

Un jeune Dépouillé, vif, lascif et dégourdi, peint à moitié en jaune, à moitié en rouge. Travaille à l'hôtel, manque gravement d'Amance et servira de guide pour les PJ pendant 24 h en échange d'une petite bille s'il vous plaît, s'il vous plaît...

et une bille d'Amance chacun (il voit des Dépouillés). Les PJ devraient passer un moment très agréable. Hibou leur est infiniment reconnaissant. S'ils posent des questions sur Leonora, il ne se souviendra pas beaucoup d'elle, mais les renverra sur Melchior.

Melchior veut bien leur raconter l'histoire de Leonora, mais que jouent-ils, en échange ? Leur Amance ? Leurs armes ? Une nuit avec l'un d'entre eux ? Il jouera contre l'un d'eux, ou contre plusieurs, aux armes de leurs choix, leur racontant l'histoire de Leonora en trois parties : l'arrivée dans la petite Dvern puis l'ascension. Enfin, la chute, jusqu'à *la Spirale*. Quant à Daniel, il ne voit pas de qui ils veulent parler (c'est normal, il n'a jamais vu que D, le Dépouillé).

Faites de ces parties un moment mémorable. Melchior rameutera du monde pour venir assister à l'affrontement, il a le sens du spectacle.

À la fin de la partie, Tigre arrive et invite les PJ pour la nuit suivante, qu'ils viennent assister à la fête des lumières dans le palais du prince. L'aube point, tout le monde devrait aller se coucher.

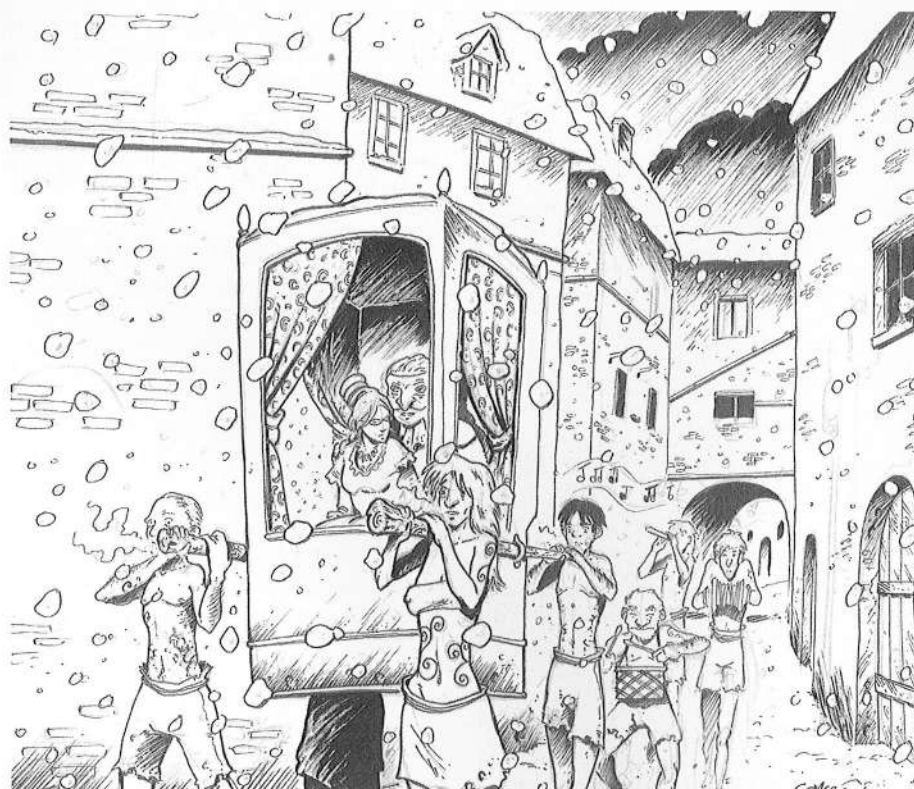
La Spirale

Sous une vieille tour luxueusement aménagée pour le confort de Vecchio, un puits infiniment profond s'enfonce dans la terre. Un chemin descend en spirale le long des parois de ce puits. Des petites portes s'ouvrent régulièrement le long de cette voie, chacune donnant sur une chambre. Un lustre pendant dans le puits éclaire le chemin jusqu'aux premières portes. Il faut s'avancer dans des ténèbres progressives pour atteindre les suivantes... *La Spirale* est un bordel, à la façon de la petite Dvern. Plus on descend, plus les chambres sont petites, plus les filles sont usées, par la misère, la faim, la maladie ou la drogue. La première chambre est celle de Lilith, dont on prétend qu'elle a du sang démoniaque. Personne ne se souvient plus de la dernière chambre et de son occupante. Lilith coûte cinq billes, les filles (et garçons) des premières chambres trois billes, puis une bille, puis une bille pour toute la nuit à condition de vous cantonner aux tréfonds du puits...

Vecchio est le propriétaire des lieux. La Vieille guide les voyageurs et les visiteurs novices. Elle refusera bien sûr de répondre aux questions des PJ mais ne leur interdira pas d'aller parler aux locataires des lieux, à condition qu'ils payent. Quand les PJ arrivent, Lilith est absente. Quant à Vecchio, il se trouve dans les étages de la tour en compagnie de Sarafine.

En discutant avec la Vieille et avec les pensionnaires (qui pourront se faire prier, demander de l'aide, de l'Amance, ou tout simplement un peu de distraction, suivant leur style), les PJ apprendront les faits suivants :

● Ambre a été pensionnaire ici pendant



quelques jours. Son attitude désespérée l'a rapidement poussée à descendre vers les niveaux intermédiaires du puits.

- Quelqu'un l'a rachetée à Vecchio en versant une grosse quantité d'Amance (à moins d'interroger Vecchio, impossible d'identifier Daniel).

- Roseau était un bon ami d'Ambre, il sait sans doute ce qu'elle est devenue. Mais Roseau est sorti ce soir... Il serait au jardin des suicides.

- Il paraît que quelqu'un est déjà passé poser ces mêmes questions il y a quelques heures... (les « vrais » PJ)

La Vieille

Très âgée, le visage marqué de vieux tatouages. En vérité, elle vivait déjà ici en mendiant avant que le prince Jaran ne s'y installe et elle n'est pas atteinte par l'Amance. Sa conversation peut être fascinante si on arrive à passer outre son mauvais caractère.

Quelques détails et rencontres, pour l'atmosphère

- Les masques, les Dépouillés, les yeux plus ou moins argentés, les façades peintes, les lampions, les airs de fête mourante, la neige... Saupoudrez l'ambiance.

- Alors que les PJ grelottent dans les rues glacées, ils entendent une musique de flûte : c'est Yeshen qui promène sa mélancolie. S'ils suivent la musique (ou si Yeshen apparaît), ils peuvent circuler d'une maison à l'autre en restant à l'intérieur, loin du vent glacé.

- Les PJ trouvent dans la rue une grande femme tremblant de manque d'Amance. C'est Lilith, maîtresse de Dragon, surprise

par une crise de manque comme elle rentrait chez elle. Elle peut apprendre aux PJ que Dragon les cherche.

Lilith : grande femme au corps lisse, au crâne rasé et au sourire gourmand. Connue dans la petite Dvern pour son comportement instinctif et ses tenues extravagantes, robes de plumes, masques de perles ou nudité peinte. Est-ce un démon déguisé en femme ou une femme qui joue à être un démon ? À vous de choisir.

- Si vous voulez un peu d'action, les spadassins de Dragon peuvent tenter de capturer les PJ. Attention, les spadassins sont beaucoup plus forts que nos pauvres Dépouillés déguisés en aventuriers !

Course de chars au jardin des suicides

Au milieu des allées du jardin des suicides se déroule une étrange comédie : dans la réplique miniature d'un cirque romain (trois mètres de long, quand même), deux joueurs font avancer à coups de dés des répliques de chars. Les spectateurs doivent offrir une bille d'Amance pour chaque tour joué. Le jeu s'arrête quand plus aucun spectateur ne relance. Le vainqueur ramasse alors toutes les mises et le perdant se met à mort (ou se mutile, suivant les règles du jour) d'une manière spectaculaire convenue d'avance. Pour chaque joueur, c'est un quitte ou double, une ultime occasion de se refaire. Les joueurs de ce soir sont Roseau, bien sûr et Annette. Beliar (4) garantit le bon déroulement de la partie en compagnie de quelques amis bien armés.

Roseau : ce très beau jeune homme a « servi » au palais du prince en même temps que Pique et D. Il a le corps tatoué de plantes aquatiques et seulement des moignons de bras et de jambes. On l'a placé sur un socle, comme les statues et on lui a donné des bras en plâtre qui, s'ils ne sont pas fonctionnels, ne déparent pas sa silhouette. En cette nuit d'hiver, il cache ses difformités sous un grand manteau. C'est un des rares habitants de la petite Dvern heureux d'y vivre, car il passe la plupart de son temps en rêve. Il gagne son Amance par son charme, sa chance (c'est sa cinquième course de char) ou par des services sexuels bizarres.

Annette : jeune Dépouillée agressive, aux yeux rendus brillants par le manque. Fera tout pour survivre mais les spectateurs ne lui donneront pas le choix.

Laissez les PJ se faire expliquer les règles et décider de ce qu'ils vont faire. Quand ils arrivent, Roseau est en mauvaise posture mais la chance va tourner, surtout si les PJ parlent. Voici un déroulement possible des événements :

- Successions de paris. Avec l'aide des PJ, Roseau remporte la course.

- Annette doit se suicider en se jetant sur une lame d'épée dressée. Mais les homologues des PJ sont aussi dans l'assistance et ils décident d'intervenir pour empêcher ça...

- Si les PJ parlent à Roseau (impossible avant la fin de la course), il leur apprendra que Leonora (s'il est convaincu qu'ils lui veulent du bien) s'était réfugiée au grenier de chez Tamara. Il pourra aussi leur raconter ce que D a fait pour elle.

La rencontre miroir

Que ce soit dans une rue ou au jardin des suicides, ou bien lors du final, les PJ finiront par rencontrer leurs « doubles ». Dans ce cas, tant que les PJ croiront être eux, ils verront leurs doubles imiter complètement leurs gestes (en fait, ce sont les PJ qui imitent les autres, mais laissez-les s'en rendre compte tout seuls). Après, le résultat de la rencontre dépend des PJ. Sans doute les « vrais » PJ ne supporteront-ils pas cette parodie de leur comportement et se mettront-ils en colère...

Au temple, le baiser du traître

Si les PJ suivent le conseil de Gabo, ou bien s'ils passent devant, ils chercheront peut-être à entrer dans le temple de la petite Dvern (ne pas confondre avec l'autre temple, profané, ou le prince s'est établi). Là, le prêtre, fou de terreur, se cache dans son bureau, au fond du labyrinthe de cloisons de bois qui constitue le temple de la petite Dvern. Les PJ devront fouiller longtemps avant de le retrouver, sortant du sommeil et terrorisés.

La rencontre avec le prêtre est une occasion pour les PJ d'apprendre la vérité. Voici

quelques éléments pour jouer cette scène.

- Le prêtre est mort de peur, il ne comprend tout d'abord pas pourquoi ses anciens fidèles sont déguisés. Les PJ peuvent sentir qu'il se sent coupable envers eux.
- Si les PJ l'effraient, il cédera et leur racontera tout ou partie de l'histoire.
- Il sortira sans doute le médaillon de Symiel (qu'il doit tenir à travers un chiffon), ce qui permettra de dissiper temporairement l'illusion dont les PJ sont victimes.
- S'il le peut, il tentera d'emmenager les PJ chez Dragon. Il espère vaguement qu'en les livrant à Dragon (qui veut savoir ce qu'ils ont vu dans les caves du palais), il pourra bénéficier de sa protection.

La fête des lumières

Chez Tamara est une auberge chaotique (et chauffée), fréquentée surtout par les Dépouillés. L'arrivée de nos PJ devrait y provoquer quelques remous puisque les gens y joueront moins le jeu qu'ailleurs. Quant à Leonora, ils apprendront qu'elle a été emmenée hier au palais par les Dépouillés du prince. Voilà donc les PJ obligés, enfin, de se tourner vers le palais. Ils pourront certainement y entrer à la nuit, puisqu'ils y ont été invités. Faites de cette scène une féerie. Ne laissez pas les PJ poser des questions ou faire avancer leurs affaires avant que le prince n'ait fait attention à eux. Qu'ils s'amuse un peu, s'ils l'osent.

La réception a lieu, comme toujours, dans la nef de la vieille église que le prince s'est choisie comme salle du trône. Il y aura des danses, des musiciens ivres mais talentueux, une représentation théâtrale, de la nourriture excellente, des vins liquoreux, des jeux à différentes petites tables, et les chapelles latérales seront autant d'alcôves fermées par des rideaux. Aucun duel ne sera toléré.

Un peu avant minuit, on éteint toutes les lumières et un être très pur (en l'occurrence le Chevalier) rapporte une lumière de l'extérieur pour montrer que la Foi renaît. Alors on distribue des cadeaux. Le prince donne de l'Amance, chaque courtisan y va de sa flatterie ou de son présent. Et aux PJ et à leurs homologues (qui se retrouvent soudain réunis après avoir été séparés durant toute la fête), il demande « Et vous, avez-vous trouvé Leonora Carlis ? Moi, je vais vous offrir le responsable de cette triste situation... ». Et le prêtre, entravé, titube devant la foule des invités.

Maintenant, la situation est ouverte. Le prince mène le jeu, il veut amuser sa cour, et comprendre comment le prêtre a fait pour contourner son pouvoir. Quant aux PJ, il les épargnera sans doute s'ils arrivent à lui plaire. Voici quelques-unes de ses actions possibles, tout dépend alors de la situation.

- Il donne aux PJ toute conscience de leur situation.
- Il fait exécuter le prêtre, qui tente de l'exorciser avec le médaillon (ça rate).

- Il détruit le médaillon à coups de canne.
- Il amène Leonora et Daniel endormis devant tout le monde, mais explique qu'ils sont en promenade dans le monde des rêves. Si les aventuriers arrivent à convaincre Leonora de se réveiller, ils pourront l'emmener. Si ce sont les PJ qui le font, ils auront la vie sauve (le but est de provoquer une confrontation entre les PJ et les aventuriers, qu'ils peuvent refuser).
- Il échange Leonora (qui lui appartient) contre un aventurier.
- Il fait tuer (par Beliar, Tigre ou Melchior) toute personne dont la mort lui paraîtra distrayante.

La fin de cette histoire est ouverte. Le médaillon peut retourner des situations, suivant votre générosité et l'habileté des PJ. Tout le monde peut mourir, tout le monde peut survivre, et gare si Jaran s'ennuie !

Passage dans le monde des rêves

Si les PJ vont chercher Leonora dans le monde des rêves, ils doivent prendre de l'Amance. À vous de juger si les aventuriers les imitent...

Le rêve de D et Leonora, dans lequel on pénètre via le Palais Chimère, est une réplique de la ville en automne, de nuit, calme et tranquille, souvenir des jours heureux que D y passa avec Leonora. Pour les PJ-Dépouillés, c'est un monde incroyablement doux et agréable où ils pourraient avoir envie de rester. Leonora et Daniel, de plus en plus faibles (par manque d'Amance) s'y trouvent enlacés dans le lit de Daniel, à l'adresse où les PJ sont censés être passés au début.

En arracher Leonora pour la faire s'éveiller peut paraître inhumain...

Ce moment dans les rêves est une occasion de détente et de douceur pour les pauvres PJ. Peut-être les aventuriers viendront-ils tenter

de récupérer Leonora aussi (malgré le risque de prendre une fois de l'Amance), sans doute Daniel ne se laissera-t-il pas faire...

Et si les PJ s'enfuient de la petite Dvern ?

Si ça ne se passe pas au tout début, tant mieux ! Ce sont des Dépouillés et à l'extérieur de la ville, personne ne jouera le jeu de les prendre pour les aventuriers. Les habitants de la petite Dvern sont vus au mieux comme des fous, au pire comme des monstres. Dehors, les PJ seront mal à l'aise, de plus en plus gênés, pris par une peur grandissante de l'inconnu. Faites se craqueler l'illusion, jusqu'à ce qu'ils retournent, la queue entre les jambes, dans la petite Dvern pour se présenter devant le prince.

Les indices de l'illusion

Voici quelques indices pour que les PJ se rendent compte qu'ils ne sont pas ceux qu'ils pensent être, à distiller au fur et à mesure pour faire monter l'ambiance.

- Premier indice : le froid intense qu'ils res-



sentent, qui est un effet du manque d'Amance que même l'illusion du prince n'arrive pas à dissiper. S'ils sont observateurs, ils se rendront compte que tous ne semblent pas avoir aussi froid.

● Second indice : la faim. Chaque repas, chaque verre de vin est surnaturellement réconfortant.

● S'ils voient de l'Amance, les billes de sang leur paraissent chaudes et vivantes, fascinantes, laissant sur leur vision une étrange rémanence (bien sûr, ils croiront que c'est l'effet normal puisqu'en théorie, ils n'en ont jamais vu avant).

● Karl et Jurgen paraissent gigantesques, puisqu'ils sont beaucoup plus forts que les PJ.

● Dans un miroir ou dans une vitre, un PJ aperçoit sa véritable apparence (de Dépouillé), sans obligatoirement comprendre que c'est lui. Et dès qu'il regarde avec attention, le mystérieux personnage disparaît.

● Un rêve/souvenir : ils sont debout au milieu d'un cercle de torches. Des figures grimaçantes les observent. Devant eux, un homme nu est agenouillé, il semble pleurer. Il se relève, ses yeux sont un vide étincelant, insupportable. Il pleure des larmes d'argent en fusion, il paraît souffrir, puis il rit... Alors chaque PJ a l'impression de se retrouver griffé par un vent inouï qui lui arrache la peau. C'est un souvenir de l'étrange cérémonie où Jaran Daï Nelles les a ensorcelés, leur faisant oublier qui ils étaient pour leur faire endosser le rôle des aventuriers.

● Un autre rêve/souvenir : ils sont dans une grande cave voûtée. Des bassins sont creusés dans le sol, remplis d'eau fumante. Des billes rouges par centaines y flottent en suspension. Sentiment qu'ils sont en train de transgresser un terrible interdit. Les Dépouillés viennent de pénétrer dans les caves du palais, Tigre ne va pas tarder à les surprendre.

● Un autre rêve/souvenir : un soleil brûlant s'approche de leur front (le médaillon, lors de la bénédiction). Ils en ont peur, mais la brûlure apporte aussi une étrange lucidité...

● Lors des parties avec Melchior, un PJ peut se découvrir une compétence aux cartes ou aux échecs. Tous les gens de la petite Dvern savent jouer.

● À la Spirale, Icône se déplace en familière des lieux. De même que Chandelle, puisque toutes les deux y ont servi.

● Icône a perdu deux doigts à une main. Un PJ peut se rendre compte qu'il lui manque deux doigts.

Notes

1. Chez les Thiléens, le nom de famille précède le prénom. La famille Lorelan est une famille assez connue et respectée.

2. Les Dépouillés prennent souvent le nom d'un objet, pour marquer leur déchéance.

3. Voir l'article sur les personnages dans *Casus Belli* n°23.

4. *Idem* note 1.



J'étais belle, tu sais. Tu ne me trouves pas belle ? J'avais la beauté, la jeunesse, l'argent pour m'offrir de belles toilettes... J'avais un amant, un amour, Daniel, si doux et si sensible... Et j'avais du talent. Il n'y a pas meilleure joueuse d'échecs que moi dans tous l'Est de l'Empire. Mon père m'avait initiée aux secrets des armées de seize soldats : roi, dame, figures et pions. La dame est la plus forte. Je battais tous les hommes, et ceux qui ne voulaient pas jouer, succombaient à mes charmes. Voilà comment je vivais, dans la bonne société.

On m'avait parlé de Jaran Daï Nelles, frère du prince de Dvern, qui régnait sur la petite Dvern, le quartier muré, l'ancien ghetto. Il avait trente ans et avait fait de ces quelques rues un quartier de plaisirs... On le disait joueur, prêt à parier sa fortune et sa vie. J'ai parié quant à moi que je le séduirais et que je m'enrichirais sur son dos. Je me croyais si forte...

J'ai passé le portail toujours ouvert, j'ai senti sur mes épaules l'ombre des grands murs de basalte. J'ai acheté un masque, ovale lisse et mystérieux, peint dans des couleurs cuivrées. Je me suis choisi un nom... Ambre.

J'ai déambulé dans les rues aux façades peintes, sous les lampions colorés. Dans la petite Dvern, même les réprouvés, les pauvres et les mendiants avaient un air de fête. Ils ne portaient pas de masques, mais leurs corps nus étaient peints et tatoués de couleurs vives... Je ne voyais alors pas le désespoir dans leurs yeux teintés d'argent, je ne savais pas encore pourquoi on les appelait les Dépouillés.

Aux courtisans masqués qui m'interrogeaient sur mes talents et le but de ma visite, voilà ce que je répondais d'un air assuré : je jouais aux échecs, j'étais la meilleure joueuse de l'Empire, je voulais défier le prince. Ma prétention les faisait rire. Qu'ils rient, qu'ils rient, je m'en moquais. J'ai patienté plusieurs jours, dormant dans une hôtellerie, observant les coutumes du lieu, attendant que Jaran Daï Nelles accorde une audience à ses citoyens.

Et ainsi, au milieu d'une foule gaie et colorée, Dépouillés aux corps peints et courtisans masqués, je me suis retrouvée dans la salle du trône du seigneur des chimères et des instants enfuis, comme le proclamait son héraut. À sa vue, pour la première fois ma belle assurance a vacillé. Ces yeux...

Il n'était pas vraiment beau. Sa peau claire, ses longs cheveux blancs, ses vêtements d'un gris pâle, tout en lui me faisait penser à de la fumée, à quelque chose d'insaisissable et fuyant. Mais ces yeux... Des gouttes d'argent, de mercure vif et brillant. Un regard de l'autre monde.

D'autres courtisans avaient dans le regard des reflets d'argent, il était leur digne seigneur. Un très jeune homme au masque de Tigre était agenouillé à sa droite.

Il m'a remarquée. J'étais belle, tu sais... J'avais la taille fine, une jolie poitrine, et je laissais voir sous mes jupons une cheville à la courbe gracieuse. Il m'a souri, je lui ai plu, j'ai retrouvé confiance en moi.

« C'est donc vous, Madame, qui voulez me défier sur le pré carré ? Vous savez, je ne joue que quand l'enjeu en vaut la peine... »

Je me suis mise en avant et j'ai fait une révérence.

— Voici tout ce que j'ai à offrir. Si vous gagnez, je vous appartiendrai, je serai à vous pour tous vos caprices. Quant à moi, je me contenterai de votre richesse. »



Crédits photos : Aleksandar Jovanovic

Mon audace l'a fait rire, son orgueil l'a fait céder. Mon prix correspondait bien à l'humour décadente des lieux. C'était entendu, nous jouerions cette nuit-même. La dame avait séduit le roi adverse.

Il jouait bien. Et l'atmosphère, et les masques, et ses yeux... Tout me déconcertait. Mais j'étais la meilleure. À l'aube j'ai pris sa dame et j'ai mis mat le roi de la petite Dvern. Il a applaudi et a claqué dans ses mains :

« Ma richesse, Madame. »

Le jeune homme au masque de Tigre a apporté une petite boîte contenant une vingtaine de billes de verre pleines de sang grenat. Je voyais de l'Amance pour la première fois.

J'avais entendu parler de la drogue que prenaient les habitants de la petite Dvern, je savais combien certains très riches courtisans étaient prêts à offrir pour une seule de ces billes. Je les ai toutes vendues, sauf une, que j'ai gardée pour moi. J'ai envoyé mes gains à Daniel et, le lendemain soir, j'ai fêté ma victoire présente et toutes celles qui viendraient en compagnie de Jaran lui-même, hôte charmant et beau perdant. J'ai brisé la bille, je me suis entaillé les doigts sur ses fins éclats, j'ai regardé le liquide épais comme du sang se mêler à mon vin. Et j'ai bu.

Le sommeil m'a pris. On m'avait parlé des beaux rêves provoqués par la drogue. Et j'ai rêvé. Rouge, rouge, rouge mon rêve. Une mer de sang sous un ciel rouge où j'ai failli me noyer. Jaran m'a tendu la main, m'a tirée hors de là et m'a dit

« Concentrez-vous. C'est tous les jours pareil, la première fois... Vous vous noyez dans le sang. Mais ça ne dure pas... Contemplez maintenant le Palais Chimère ! »

Un monde s'est ouvert à moi. Dans le chaos incohérent des rêves, l'Amance permettait aux rêveurs de se sculpter des demeures, des paysages, des refuges. Jaran m'a menée en voyage à travers les terres de ses sujets. Cavernes de cristal, théâtres silencieux. Château dans un champ de fleurs, cavernes volcaniques de dragon. Forêt féerique dont les arbres devenaient les piliers d'une cathédrale... Et partout, des portes donnant sur les corridors aux sols de marbre du Palais Chimère, la

demeure rêvée du prince Jaran.

J'ai compris pourquoi dans la petite Dvern on pouvait tuer pour une bille d'Amance. Combien cette drogue était précieuse, si elle permettait de retrouver, d'embellir ces paysages merveilleux... J'ai remercié mon guide avec chaleur, il m'a souri.

« Je suis sensible à la beauté des femmes, dame Ambre. Ainsi qu'au plaisir de mes sujets... »

J'étais de toutes les fêtes, de toutes les soirées. J'étais la dame à ses côtés... Nous jouions ensemble, je le battais à chaque fois, je le distrayais et je devenais riche. Quelles folies ! Je ne sortais plus de la petite Dvern, j'oubliais Daniel qui m'attendait. Bientôt, bien assez tôt, je quitterais les rêves et les plaisirs, mais pas tout de suite, pas encore...

Un soir, Jaran Daï Nelles a ri et a ordonné :

« Demain, nous jouerons au Palais Chimère. Nous aurons un échiquier grand comme une salle de bal, il y aura de la musique et tous les rêveurs danseront avec les pièces chassées de l'échiquier. Ce sera notre plus belle partie... »

Nous avons pris de l'Amance, tous. Nous nous sommes retrouvés dans la salle de bal dont Jaran avait rêvé et les pièces se sont disposées sur le dallage noir et blanc, obéissant à notre volonté. Mais mon âme n'était pas sereine. Juste avant que le sommeil nous recouvre, j'avais été troublée par le regard intense d'un Dépouillé au corps teint de noir. Ses traits me rappelaient mon Daniel.

Et comme nous jouions, assis sur des trônes de chaque côté de l'échiquier, j'échafaudais des hypothèses. N'avait-il pu être lassé de m'attendre ? Et vouloir me rejoindre ? Je n'osais imaginer l'effet de la petite Dvern sur un tempérament imaginatif comme le sien. Et moi, je ne lui avais envoyé aucune lettre, je ne lui avais donné aucune nouvelle...

Sous l'effet de l'Amance, toutes ces préoccupations prenaient une dimension absurde, et Jaran le sentait et la partie était indécise. « Seigneur, ai-je dit au prince, j'ai cru voir un nouveau Dépouillé, au visage teint de noir... Est-il ici avec nous ce soir ? »

– Dame Ambre, je vais chasser vos doutes. » Il a claqué des mains, Tigre est apparu, tenant la main du Dépouillé au visage noir et triste, la main de mon amant, de mon amour, la main de Daniel. Les deux se sont agenouillés aux pieds du trône du prince. Tous deux étaient nus, dans toute la beauté de leurs jeunes corps, et le prince les caressait tous deux d'un regard amoureux. J'ai crié, j'ai pleuré et ils ont ri. Les



Dépouillés ont ri, les monstres, les courtisans, les statues et même les pièces de notre

jeu ont ri de cette belle plaisanterie. Si mon roi était en échec, alors la dame ne valait plus rien... Et lui, lui que je croyais seigneur lent et vulnérable à mes charmes, je le voyais caresser le cou de ses gitons. La dame ennemie me transperçait maintenant de son regard de vif-argent.

Les pièces ont valsé en riant, mes stratégies, mes plans et mes pensées se sont dissous dans le rêve. Comment réfléchir dans les pays absurdes et illogiques de l'Amance ? Toute la foule de ses sujets se moquait de moi et contemplait ma défaite avec avidité. J'ai perdu, je suis venue me réfugier auprès de son trône.

« Seigneur, prenez ce qui vous revient. Il a souri, m'a passé doucement la main sur la joue.

– Je suis sensible à la beauté des femmes, vous savez. Ainsi qu'au plaisir de mes sujets...

Il s'est levé face à la foule avide.

– Prenez, elle est à vous. »

Laurent Kloetzer

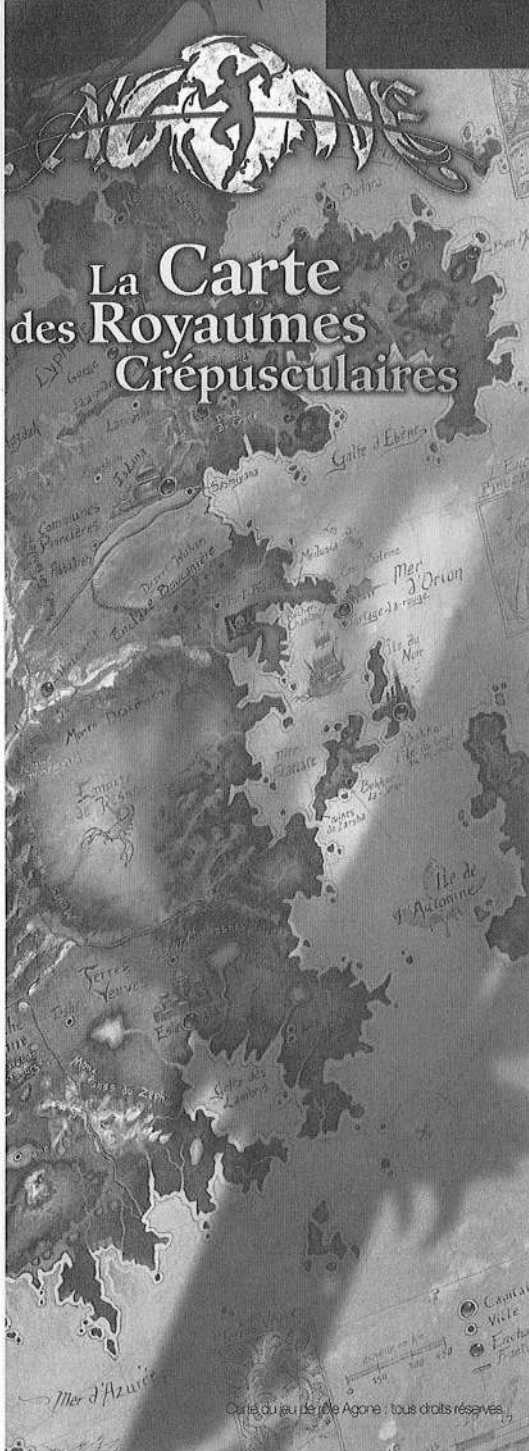
Lisez aussi pour la Petite Dvern :

Présentation du monde :

Casus Belli 22, daté octobre-novembre 2003.

Galeries de personnages, règles et secrets pour le MJ :

Casus Belli 23, daté décembre-janvier 2003.



La Carte des Royaumes Crépusculaires

Une Saison de Larmes et de Cendres

Scénario de Pierre Copet — Illustrations Aurélien Police

Ce Drame est prévu pour une Compagnie débutante ou expérimentée. Il serait préférable qu'elle comprenne quelques Inspirés de type guerrier mais aussi des diplomates et un érudit connaissant quelque peu les Parages. Pour crédibiliser l'Acte I, il serait préférable que les décors des premiers et seconds Actes aient été introduits au cours de Drames précédents.

La possession du supplément *L'Harmonie* n'est pas nécessaire, mais permettra aux Éminences Grises de développer le troisième Acte qui se déroule dans les Parages.

La cause de tout cela

Murmure la Morgane (cf. *Le Violon de l'automne* p. 116) a entamé son plan de réveil du Monarque des Jonquilles. Pour celui-ci, elle a fait construire une machine de glace et d'acier froid par Enguerrand de Mortebrise (cf. *Le Monarque des jonquilles* p. 49) en Encre, machine censée modéliser l'amour et pouvoir, le moment opportun, distraire le Masque pour permettre la libération de son aimé.

Pour construire cette machine, Murmure a dû pénétrer dans le secret du Masque, le lieu où il entasse les miroirs dérobés aux Architectes de la Perdition (cf. *Les Automnins* p. 138) : le Ben Morkh.

Hélas, l'odeur et la chaleur de Murmure ont réveillé Morkh qui sommeillait jusque-là sous la glace. Le sang du dieu s'est écoulé d'une antique plaie et a réveillé le volcan qui sommeillait jusqu'à présent, libérant le dieu de la glace pour lui permettre d'assouvir sa soif de vengeance.

Résolution de batailles

Vous pouvez bien sûr laisser la gestion des batailles à un jet opposant la caractéristique Armée du Domaine de vos Inspirés (correspondant uniquement au nombre d'hommes entrant en lice), + Stratégie du commandant de cette troupe contre DIFF les Caractéristiques des troupes paragéennes engagées et les Compétences de leurs chefs.

Chaque jet opposé réussi par un camp entraîne la perte d'un point de la caractéristique Armée du camp adverse. Jusqu'à ce que cette caractéristique soit égale à 0 ou que la retraite soit ordonnée.

Nous vous conseillons toutefois d'émailler ces jets d'événements où vos Inspirés pourront agir brillamment (un entre chaque jet) et peut-être obtenir par leurs actes des bonus au prochain jet. S'ils ont pensé lors du prologue à préparer des défenses, peut-être méritent-ils également quelques bonus. De toute façon, les armées amassées par les Paragéens sont telles qu'ils en auront bien besoin.

direction. Cela fera monter la tension et leur permettra de se préparer à la bataille, voire de chercher des alliés.

troupe de Hurlleurs paragéens parvient aux frontières du Domaine des Inspirés. Jusqu'ici, les guerriers étrangers n'étaient qu'une vague rumeur : des barbares à demi-nus, saisonins et géants pour la plupart, qui traversaient les royaumes dans un but fou. Par un matin d'hiver, les Inspirés doivent se rendre à l'évidence : la guerre est à leurs portes.

Prologue : par une journée d'hiver

La terre a tremblé dans les Parages et son sang a jailli. Des gouffres se sont ouverts, engloutissant arbres et habitants et libérant des torrents de lave. Dans le ciel, une colonne de fumée et de cendres porte la nuit sur le royaume tout entier. Nul doute : une catastrophe vient de se produire. Les signes sont là, et les shamans du clan Chamta sont affirmatifs : Morkh les a visités. Il s'est réveillé de son sommeil millénaire et appelle les clans au combat contre le mal et le mensonge. Leur premier ennemi se terre dans un Domaine de l'Harmonie : celui de votre Compagnie.

Note : Il sera également bon pour vos Inspirés de leur laisser un petit peu de temps pour se préparer au premier Acte, et de jouer sur les rumeurs de l'avancée d'importantes troupes paragéennes, visiblement dans leur

Acte 1 : Embrasement

Le premier Acte commence lorsque la

Premier contact

Selon la façon dont vos Inspirés souhaitent entrer en relation avec les Paragéens, le premier contact pourra être pacifique ou non.

S'ils choisissent la diplomatie, les Inspirés rencontrent un émissaire : Vent Parlant du clan Rorik, un humain d'une vingtaine d'années à la voix tonnante. Sans se soucier de faire des secrets, le jeune homme demande à voir le dirigeant du Domaine. Si ce dernier refuse, il parlera à la personne qui semble commander la mission diplomatique.

Il jette un épéu couvert de sang séché au pied de son interlocuteur (un test d'Intelligence + Us & coutumes :

Parages contre DIFF 10 permet d'identifier celui-ci comme la Pique sanglante, le symbole de l'appel à la guerre des clans paragéens unis) avant d'annoncer que Morkh est sorti de son sommeil pour annoncer le dernier combat, celui de la vérité contre le mensonge. Il a ordonné aux clans de tourner leur puissance vers le Domaine des Inspirés, qu'il nomme le tombeau du mensonge. L'armée paragéenne ne propose aucune clémence, hormis aux faibles (femmes et enfants) du Domaine à qui elle laisse deux jours pour quitter les lieux. Passé ce délai, l'ost donnera l'assaut, avec la bénédiction de son dieu.

Vent Parlant n'est présent que pour transmettre son message. Il ne négocie pas et s'étonnera même si les Inspirés le laissent repartir vivant. Interrogé (CHA + Éloquence ou Baratin contre DIFF 15), il laissera échapper une référence aux vents des plaines qui ont porté les graines du mensonge hors des Parages. Il ajoutera, si besoin est, que les Paragéens anéantiront par la suite les Domaines prêtant main forte à celui qu'ils attaquent ainsi que ceux qui abriteront ses dirigeants s'ils venaient à fuir.

Si vos Inspirés choisissent d'affronter les troupes paragéennes, n'hésitez pas à décrire une bataille grandiose et à faire briller les capacités guerrières de vos PJ. Les troupes assemblées par les Paragéens semblent innombrables et comprennent leur lot de Hurlleurs humains, de géants machines de guerre et de nains sapeurs. Les réserves de l'armée, qui n'interviendront pas pour la première bataille, comprennent également des lutins montés sur des cerfs-volants géants qui se chargeront volontiers d'émailler la bataille en lançant des projectiles enflammés sur leurs adversaires.

L'ost paragéen en lui-même correspond à une Armée de 10 dirigée par Ventbise Borgnemort (Stratégie 9). L'attaquer de front dans une première bataille sera sans nul doute une erreur fatale (un test d'Intelligence + Stratégie contre DIFF 15 permettra de s'en rendre compte).

Ce que peuvent faire les Inspirés

La première partie de cet Acte ne doit pas désespérer les personnages. Ils sont certes dépassés en nombre, mais vous devriez leur accorder quelques victoires tout en les repoussant vers une place forte adaptée (voir plus loin). Ils doivent comprendre qu'ils ne pourront pas vaincre par les armes. N'hésitez pas à user des artifices suivants :

- Les groupes isolés : les Paragéens ne forment pas une armée unie. Ils opèrent par clans qui ne se mêlent pas et il est possible aux Inspirés de séparer des troupes de plus petite taille, menées par des chefs moins expérimentés, pour affaiblir l'armée ennemie.



- La magie : les troupes paragéennes ne comprennent aucun Mage. Les effets de Sorts obscurantistes tels que Sphère enflammée peuvent pourtant mettre à mal de grands nombres de personnes. Si en plus ils sont maniés par des Chorégraphes... Bien entendu, les Chorégraphes sont rares et peut-être les Inspirés pourraient-ils en chercher (c'est là l'occasion de mettre en place des Dramas annexes si l'inspiration vous en prend).

- La fourberie : attaques nocturnes, plans tordus... Encouragez vos joueurs à tenter de

saboter les cordes qui relient les lutins aéroportés à l'armée pour que ceux-ci soient emportés par le vent. Faites-les attaquer l'armée ennemie couverts de craie pour se faire passer pour des fantômes. Le mot d'ordre est improvisation.

- Leur propre peuple : vos Inspirés sont des héros et c'est pour eux l'occasion de le prouver. Sur leur passage, les Paragéens pillent et violent. Vos Inspirés doivent avoir l'occasion de combattre pour sauver de jeunes paysannes innocentes, de se lancer dans de grands discours pour remotiver leurs troupes (CHA + Éloquence contre DIFF 10 à 20) voire pour inciter les gens du peuple à la lutte (valeur d'Armée divisée par deux étant donné leur manque d'armes et d'entraînement).

Au fil des batailles, les Inspirés devraient toutefois se voir contraints à toujours reculer, jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus qu'une place forte où se réfugier. C'est là que se jouera la fin de cet Acte.

Par une nuit sans lune...

La place forte où se sont réfugiés vos Inspirés est un endroit très ancien et facilement défendable. Un test d'INT + Histoire & légendes contre DIFF 10 leur permet de savoir que la forteresse n'a jamais été prise. Des marges de réussite supérieure permettront d'affiner ces informations en révélant qu'elle a été construite à la fin de la Flamboyance par une femme fuyant l'Empire du Septentrion, dont le blason était une rose des vents (gravée en plusieurs endroits sur les murailles) et (avec une grande marge de réussite) dont le nom était Ilne.

La situation

Les clans sembleront concentrer leurs efforts devant la forteresse et s'installeront pour un siège (en vérité, le symbole de la rose des vents leur indique qu'ils sont arrivés là où Morkh le voulait. Ils se préparent donc au dernier combat contre leurs ennemis).

À la tombée de la nuit suivante, les lutins aéroportés tenteront de mettre le feu aux bâtiments alors que les sapeurs nains se mettront à creuser la pierre. Quelques troupes se lance-

ront à l'assaut des murs au moyen d'échelles et de grappins. Elles devraient être repoussées sans trop de problèmes.

Avec le siège, les batailles devraient étre décrites et non plus faire l'objet de tirages. Le bruit des sapeurs broyant la pierre pour faire tomber les murailles ne cesse pas et met les défenseurs à cran. Quant aux ennemis, ils attendent et lancent parfois des assauts pour tester les défenseurs.

Nuage mortel

Dans la nuit, Ventbise Borgnemort, une Cendre envoyée par Morkh pour mettre à bas ses adversaires s'envole sous la forme d'un nuage de cendres, inaperçues dans le chaos de la bataille. Il s'introduit dans la forteresse et cherche un corps d'enfant pour s'abriter.

Seul un Inspiré regardant le ciel lors de l'assaut et réussissant un jet de PER + Vigilance contre DIFF 20 repérera ce nuage qui s'infiltre malgré le vent dans l'une des cheminées de la forteresse.

Pour amplifier l'horreur de cette scène, il serait mieux que l'enfant possédait un lien avec la Compagnie (qu'elle l'ait sauvé dans une scène antérieure ou, mieux, qu'il fasse partie de leur propre famille). Dans ce corps, Ventbise cherche la femme dont Morkh veut se venger. Il pose quelques questions à des adultes, qui ont mieux à faire, puis, devant le manque de réponses, il choisit de s'attaquer à des enfants et des personnes âgées pour les forcer à révéler où se cache Ilne. Après quelques essais, il comprend que personne ne sait où est la femme et qu'il ferait mieux d'aider ses troupes à prendre la forteresse.

Une heure après avoir torturé son dernier vieillard, il se dirige donc vers le cellier du château pour y empoisonner la nourriture et, si possible trouver le moyen de gâter l'eau du puits (en y jetant l'une de ses victimes par exemple). Ceci fait, il tente d'ouvrir le portail de la forteresse et de profiter de la confusion que causeront ses troupes pour assassiner le souverain du Domaine.

Agir contre Ventbise :

Ventbise est rusé, mais il n'est guère subtil. Il est probable que des Inspirés cherchant à s'éloigner de la bataille croiseront son corps d'accueil, qui leur paraîtra vaguement malade ou apeuré. Nul doute, si l'enfant leur est précieux, que les Inspirés cherchent à le surveiller ou à l'aider. Ventbise ne connaît rien du passé de son hôte ou de ses manières. Il agit comme le ferait un jeune paragéen, fier voire insolent, mais soumis à ses aînés. Il manque de manières, en particulier s'il est incarné dans une fillette.

Si un Inspiré tente de le guérir ou de l'aider, le masque tombera vite : le corps de Ventbise est très chaud et s'il est un peu bousculé, son œil gauche tombera pour dévoiler une orbite vide qui ne saigne pas (celle par laquelle le nuage de cendres est entré).

Si les Inspirés évitent les quartiers des enfants, il est probable qu'un gamin, resté caché pendant le carnage occasionné par Ventbise, vienne informer un Inspiré, en pleurant, que « *Ma copine, elle est devenue folle. Elle a pris le couteau et elle a frappé mon frère jusqu'à ce qu'il soit rouge. Elle hurlait « Où est Ilne, où ? » avec une voix forte, comme un homme.* »

Découvrir Ventbise deviendra alors un jeu de cache-cache mortel dans des couloirs ou des entrepôts plongés dans le noir, alors que les sons de la guerre se font parfois entendre au dehors.

Une fois révélé, Ventbise se manifeste hors de son corps d'accueil pour profiter de son intangibilité et tenter d'étouffer ses ennemis. Si, en contemplant sa forme de cendres, un Inspiré réussit un test d'INT + Histoire & légende contre DIFF 15, il reconnaît la description de Ventbise et se souvient de sa légende. Prononcer son nom suffit alors à arracher le héros paragéen au contrôle de son dieu.

Ventbise s'effondre alors devant les Inspirés et leur révèle qu'il a été choisi par Morkh pour mener sa guerre contre le mensonge, et que son esprit restait prisonnier du dieu jusqu'à ce que son nom soit prononcé. Ventbise pense que cette guerre ne concerne pas les Parages, mais est incapable d'agir contre Morkh. Tout au plus peut-il guider les Inspirés jusqu'à lui ou, s'ils le souhaitent, stopper le conflit dans leur Domaine. Cette dernière solution ne durera cependant que le temps que Morkh apprenne sa trahison et le remplace (Morkh a ressuscité des dizaines de héros comme lui).

Quoi qu'il en soit, il conseillera aux Inspirés d'en apprendre plus sur Ilne. Morkh était persuadé qu'elle vivait ici, dans

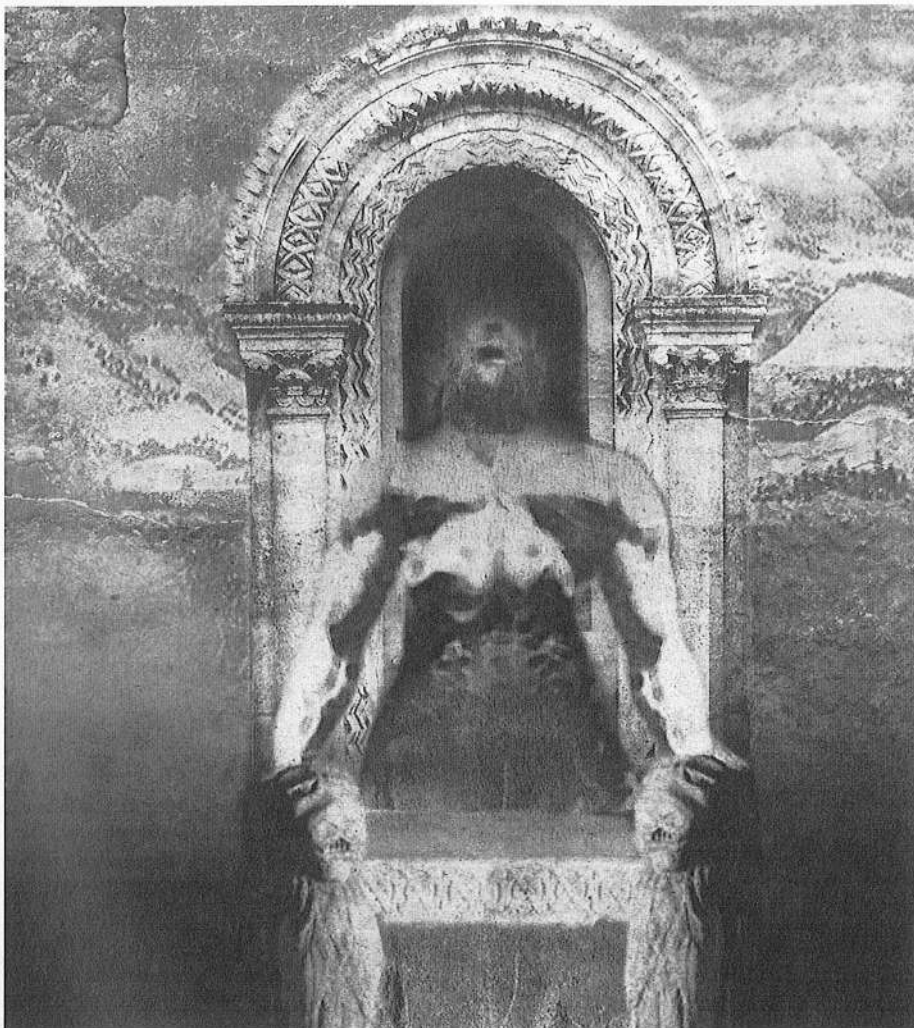
Entracte : le monastère des soupirs

Sur la piste de Ilne

Découvrir où se cache Ilne sera difficile et la rencontrer encore plus. En effet, la piste de la mère de Morkh est froide depuis plus de mille ans.

● Tout Inspiré parlant quelque peu la langue paragéenne comprendra que le nom ILNE vient de l'ancien paragéen.

● Un test d'INT + Lois contre DIFF 10 permettra aux PJ de découvrir que leur Domaine était il y a quelques siècles une



cette forteresse. Il voulait la récupérer avant d'embraser l'Harmonde dans sa croisade contre le mal. Peut-être sait-elle comment le vaincre ?

Note : si les Inspirés se contentent de détruire Ventbise, l'enfant qu'il possédait pourra les aiguiller grâce à ce qu'il a entendu des marmonnements de la Cendre lorsqu'elle possédait son corps. Il mourra sûrement des suites de la possession (et dans tous les cas restera borgne). Dans ce cas, également, n'oubliez pas que les troupes ennemies restent aux portes de vos Inspirés. Elles seront toutefois plus facilement désorganisées sans Ventbise et peut-être les Inspirés pourront-ils ranimer quelques haines claniques ancestrales ?

partie d'un Domaine plus vaste comprenant notamment les Domaines proches.

● Un test mettant en jeu le Renseignement du Domaine et des Compétences comme Histoire & légendes, Intrigue ou Architecture ésotérique contre DIFF 15 permettra aux Inspirés de découvrir qu'il existe un autre endroit arborant le symbole de la rose des vents : le monastère de Parsimone dans un Domaine voisin. Ce monastère est au moins aussi vieux que la forteresse et est construit de la même façon.

Le monastère de Sylaine

Histoire et lieux

Des années après avoir quitté Morkh, Ilne

comprit qu'elle ne trouverait pas le repos même protégée de la forteresse qu'elle avait bâtie dans ce qui est aujourd'hui le Domaine des Inspirés. Elle choisit donc de s'enfermer dans un monastère qu'elle construisit elle-même. Pour tromper son ennui, elle adopta de jeunes orphelines qu'elle instruisait dans les arts de la pierre et de la chair. Lorsqu'enfin elle sentit ses vieux jours arriver, elle se mit à craindre la solitude de la mort. Désespérée, elle trouva le moyen de survivre dans la fusion du Décorum et de la Cyse. Elle enseigna à ses filles adoptives des positions érotiques qui ouvraient des Tableaux-mondes dans les dessins de leurs corps entrelacés. Elle put se réfugier dans l'un d'entre eux, où elle vit encore, gardée en vie par les énergies sexuelles des jeunes filles.

Aujourd'hui, le monastère est un Vestige de la Flamboyance d'aspect massif et ancien. Il pourrait facilement abriter cent personnes, mais n'accueille dans ses halls qu'une cinquantaine de femmes de cinq à cinquante ans. Celles-ci vivent de la décoration des bâtiments du Domaine. Pour la plupart humaines, leur supérieure n'est ni plus ni moins qu'une fée noire qui réside ici depuis au moins trois Appels. Attention, les habitants du Domaine considèrent les sœurs de Sylaine comme de véritables saintes à qui la pierre obéit. Ils ne toléreront pas que la Compagnie leur fasse du tort. Comme de plus les hommes sont interdits dans l'enceinte du cloître, les Inspirés auront fort à faire. Bien entendu, la plupart des habitants ignorent tout des activités sexuelles des sœurs. Seuls quelques-uns colportent des rumeurs prises par tous comme des ragots (test de CHA + Intrigue contre DIFF 15 pour les entendre).

Participer à l'orgie

Il sera difficile de pénétrer le Tableau-monde. Celui-ci ne s'ouvre que lors de la cérémonie de la nouvelle lune, lorsque les activités saphiques des sœurs atteignent leur paroxysme. S'il y a des femmes dans la Compagnie, ou des hommes suffisamment habiles pour se déguiser en femmes (CHA + Déguisement contre DIFF 20 et beaucoup de roleplay), ils pourront assister à la cérémonie et à l'ouverture du Tableau-monde. Une autre solution est de séduire Tennerita, la supérieure de l'ordre. Cette fée noire qui commence à se lasser des amours de ses sœurs sait qu'Ilne recherche la paix et ne souhaite pas être dérangée. Mais, pour peu qu'un Inspiré puisse satisfaire ses ardeurs, elle acceptera de faire participer les Inspirés aux rites des sœurs. Ce sera pour les Inspirés l'occasion de voir un spectacle érotique des plus intenses à l'apogée duquel les corps féminins sembleront se mêler, se fondre, et former une carte où les seins deviennent des monts, les bouches des lacs et la blancheur de la peau se confond avec la neige. Toucher un corps projettera les Inspirés dans le Tableau-monde.

Ilne

Le Tableau-monde présente un paysage montagneux en hiver. Aucune trace de vie n'est présente si ce n'est de formidables sculptures de glace et, au loin, un château de neige. C'est dans celui-ci que les Inspirés rencontreront Ilne affairée à sculpter dans la

neige les arbres qui lui manquent tant. À leur arrivée, elle sera extrêmement surprise et cherchera à fuir. Elle est cependant très vieille et ne pourra pas tenir devant des Inspirés capables d'efforts physiques. Si les Inspirés parviennent à lui faire comprendre qu'ils ne sont pas des alliés de Morkh, elle acceptera de les écouter.

Ilne est une Inspirée légendaire qui pourrait fort devenir un Génie si elle n'était pas si attachée à son corps (l'atmosphère glaciale du Tableau-monde empêche sa Flamme d'échapper à son corps). Elle refusera d'aider les Inspirés en toute autre chose que la situation actuelle et répugnera à enseigner ses Arts magiques. Elle a beaucoup réfléchi sur les conséquences des actes de sa cabale au temps de la Flamboyance et estime maintenant que les siens ont été punis pour leurs crimes. Pourtant, elle est prête à raconter son histoire (cf. encadré) et à donner des conseils aux Inspirés sur la psychologie de Morkh.

La mention de l'obsession du dieu paragéen sur la vérité et le mensonge lui fera comprendre combien il est obsédé par elle. Faisant le lien avec l'emprise mentale qu'exerce Morkh sur ses Cendres, elle avouera aux Inspirés que le nom véritable du dieu paragéen pourrait lui éclaircir l'esprit et le rendre plus raisonnable. En échange de ce nom, elle demandera aux Inspirés d'empêcher les sœurs de continuer leurs dévotions pour que le Tableau-monde soit à tout jamais libre de flotter dans le Vide. Le nom de Morkh est celui que reflètent les miroirs installés dans son antre. Celui que ses shamans ont oublié : Hkrom.

Acte 3 : Couvrir les braises

Excursion paragéenne

Après être sortis du Tableau de l'Hiver, les Inspirés devront entamer le long voyage qui les mènera dans les Parages. Le territoire paragéen est recouvert d'une chape de cendres et de ténèbres que jamais le soleil ne perce. Seule lumière à l'horizon : celle des flots de lave qui s'échappent du Ben Morkh. On voit voler dans le ciel des papillons géants et partout la neige est tachée de cendres. Les tribus sont toutes sur le pied de guerre, entre elles ou en préparation de la croisade de leur dieu. Le plus simple pour arriver au Ben Morkh sera sans doute pour les Inspirés de se déguiser en Paragéens, si possible.

Éminence, ce sera à vous d'ajouter des péripéties pour rendre ce voyage difficile. Les Inspirés devront s'infiltrer jusqu'au sommet du Ben Morkh et traverser les rangs du clan des Rorik, des fanatiques qui voient en leur dieu une chance de devenir le premier clan des Parages, mais également celui des Chamta, un clan de géants gardiens des lois paragéennes et défenseurs ultimes de la sainteté de la tombe de Morkh. N'oubliez pas que les pouvoirs des géants Chamta leur permettent d'utiliser les animaux pour défendre et surveiller leur domaine. Lorsqu'enfin les Inspirés arrivent au Ben Morkh, ils doivent traverser des fleuves de lave pour accéder au glacier qui trône en son sommet. Là se trouve le trône de glace de Morkh, vide. À ses pieds sont jonchés les cadavres de centaines de chefs et de shamans ainsi que des amoncellements d'objets

La vérité sur Morkh

Au cours de la Flamboyance, une cabale d'Inspirés chercha à percer le mystère des Éternels. Cherchant à devenir comme eux, ils construisirent un dispositif dans ce qui allait devenir le Ben Morkh afin de puiser la Flamme dans le Centresprit. Ce fut heureusement impossible et les créatures qui se voyaient infliger la Flamme pure du Centresprit étaient incapables de l'accepter (il leur manquait l'innocence, secret de l'Inspiration) et mouraient calcinées.

La cabale se tourna alors vers les Saisons. Ilne, maîtresse d'ouvrage du projet, réussit à charmer les lutins de Noirdessein et à leur dérober certains de leurs secrets, notamment l'existence des Racines aînées et l'accès à quelques boutures de celles-ci. C'est en utilisant ces secrets et les arts flamboyants que le fils d'Ilne fut hybridé avec la Sève pure des Racines aînées. Morkh était né. Son ascendance et les armes merveilleuses que lui forgèrent ses « parents » firent de lui le héros mythique des sagas mais ses créateurs finirent par réaliser leur erreur : Morkh affaiblissait les Racines aînées et, avec son activité, la Faille qui reliait les Parages aux Abysses s'agrandissait. Avant que la cabale ne tente de détruire Morkh, Ilne assassina ses membres pour protéger son fils. Puis, pour l'empêcher de puiser sa force dans les Racines pour ses exploits héroïques, elle se retira avec lui dans un Tableau-monde où le temps passait moins vite et d'où le héros pouvait contempler son peuple au loin.

Lorsque les Abysses envahirent une nouvelle fois les Parages, Ilne ne put retenir Morkh. Celui-ci partit combattre les Démons avec son peuple. S'il put les repousser, son effort affaiblit à tel point les Racines que les Parages commencèrent à s'affaïsser et la Faille à grandir. Morkh ne put qu'user de son emprise sur elles pour la refermer, mais l'effort était si grand qu'il dut partir chercher sa mère pour lui demander conseil et l'aider à maintenir la suture qui refermait la Faille. Ilne, quant à elle, avait compris que Morkh finirait par chercher à nouveau l'aventure et que ses actes détruiraient les Racines aînées et avec elles l'Harmonie.

Lorsque Morkh revint au Tableau-monde, sa mère l'attendait et, dès qu'il fut entré, elle commença à en effacer l'accès. Morkh ne put franchir la sortie qu'à moitié avant que sa mère n'endommage suffisamment le Tableau-monde pour le fermer. Il ne reste plus aujourd'hui de la cabale qu'Ilne, réfugiée loin de son passé douloureux, Morkh lui-même, prisonnier entre deux mondes et les quelques Flammes tirées de l'expérience initiale et données aux géants du clan Chamta.

de métal et de glace (un jet d'INT + Serrurerie contre DIFF 10 révélera que plusieurs d'entre eux sont des rouages de glace). Il faudra que les Inspirés fouillent derrière le trône, dans son ombre, pour trouver le passage qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne.

Dans la montagne sacrée

Il est important de faire sentir aux Inspirés l'immensité du glacier : colossal, ancien et écrasant. Ses passages forment un labyrinthe de boyaux de glace. Il serait normalement impossible de s'y diriger sans se perdre si, lors de son passage, Murmure n'avait pris soin de le baliser en fixant des morceaux de son écharpe rouge sur les chemins qu'elle avait empruntés.

Le glacier comporte bien des mystères enfouis, mais au cours de ceux-ci, les Inspirés peuvent croiser :

- Des araignées de glace qui tissent des ponts de cristal qu'il faudra emprunter pour franchir les gouffres qui s'ouvrent parfois dans le glacier (utiliser les caractéristiques des mécanismes offensifs de Morkh).

- Des corps d'anciens héros, momifiés par la glace et incrustés dans la paroi.

- D'antiques créatures et démons prisonniers de la glace. La plupart sont morts mais certains vivent encore, impuissants. Le boyau qu'emprunte la compagnie a d'ailleurs été creusé au travers de la cage thoracique de l'un d'entre eux, un ancien dragon. En traversant ses entrailles gelées, les Inspirés pourront constater que son cœur bat encore faiblement.

Lorsqu'enfin les Inspirés arrivent dans la partie rocheuse de la montagne, la température commence à monter et le sol devient taillé. Ils finissent par accéder à une pièce colossale : les courants de chaleur de la lave en bas font tourner un mobile de miroirs de glace suspendus au plafond. Ceux-ci reflètent la lumière pour former une figure toujours changeante qui fascine ceux qui la regardent (test de VOL contre DIFF 15 pour résister à la fascination ; en cas d'échec, le temps est suffisant pour que les mécanismes vivants cherchent à s'emparer des intrus).

En bas, le lac de lave est cerné par des mécanismes pris dans la glace, en train de lentement se dégivrer à la chaleur du volcan réveillé. Ce sont des créatures d'aspect steampunk ressemblant à des insectes de glace, de bois et de cristal. Les plus petits volent, les plus grands s'occupent de l'appareillage de la cabale en bas. Certains des mécanismes se sont remis en marche, d'autres sont à moitié pris dans la glace et remuent sans pouvoir se libérer. Grâce aux soins des insectes libérés, une chaîne alchimique d'outils de verre distille la chaleur de la glace au travers d'alambics emplis d'ichor d'yeux humains pour l'introduire de force dans les corps de momies des grands héros paragéens enterrés ici. Sous les yeux des Inspirés, l'un de ces corps commence à se transformer en Cendre et est emmaillotté par les insectes pour qu'il achève sa transformation.

À l'opposé de la salle, Morkh observe tout ceci sur son trône de pierre, encore pris dans la glace. Le trône est en train de dégeler mais il est évident que le dieu des Paragéens n'est autre qu'une moitié de corps qui tente de s'extirper d'un Tableau-monde effacé au

Hurlleur paragéen

Utiliser les caractéristiques de la milice (cf. AGONE, p. 305) en substituant des haches aux halberdes.

Géants machine de guerre

Utiliser les caractéristiques du géant errant (cf. AGONE, p. 124). Les géants de ce Drame ne sont pas Inspirés et n'ont donc pas de bonus d'Aspects.

Ventbise (ou tout autre Cendre)

Ventbise occupe le corps d'un jeune enfant. Sous cette forme, il possède les caractéristiques suivantes :

Init. 2, Mêlée 4, TAI -1, BD -1, MV 2, PdV 30

Ventbise se bat avec les armes disponibles (restreint aux armes de petite taille). Il maîtrise la plupart des armes avec une compétence de 8.

S'il abandonne le corps, par exemple si celui-ci meurt, Ventbise devient un nuage de cendres intangibles qui ne peut être tué que par dispersion (par exemple par le vent ou une forte pluie qui alourdira ses cendres). Il se déplace avec un MV de 2 et peut étouffer ses ennemis (test d'AGI contre DIFF 20 pour rompre le contact, en cas d'échec, on applique les règles d'asphyxie (cf. AGONE p. 194) et l'Inspiré doit réussir le même jet chaque round pour ne pas rester dans l'emprise de Ventbise. Ventbise peut asphyxier jusqu'à trois personnes simultanément. Il peut posséder un individu mort d'asphyxie et utilise alors ses caractéristiques.

Ventbise a besoin de se reposer dans un corps à sang chaud au moins quatre heures par jour sinon ses cendres deviennent froides et il meurt. Il peut être repéré par tous les moyens détectant la Flamme.

Mécanisme insectoïde

TAI +1, MV 3, PdV 63, SGB 21, SBC 31

Init. : 14, morsure 10, mandibules 15

Attaque : morsure 11 (dom. : +1 T/P), mandibules 14 (dom 0/C)

Défense au contact : mandibules 13

Esquive : 3

Défense à distance : 1

Armure : 5 points

Morkh

Morkh est un héros des temps passés. Il ressemble à un humain colossal de plus de trois mètres de haut, à moitié fusionné dans un mur d'où jaillissent encore les couleurs ternes d'un Tableau-monde à demi effacé. Il porte une blessure à son côté dont le sang coule dans le lac de lave (c'est le sang qui a communiqué la rage de Morkh au volcan). Morkh est barbu et irradie de puissance. On peut voir à son côté les ondulations végétales qui le lient aux Racines aînées et lui donnent sa force.

Morkh est immortel tant qu'il est lié aux Racines et qu'une partie de son être est prisonnière du Tableau-monde. Le détruire nécessiterait d'effacer le restant du Tableau-monde (encore prisonnier de la glace) ou l'explosion du volcan qui sommeille sous le Ben Morkh. Sa seule attaque vise à attraper un individu trop proche (portée de mêlée) pour le broyer dans ses bras puissants.

POT d'attaque (mains nues) : 22.

Init. +5

Dom. +10

moment de son passage. Morkh est prisonnier et complètement fou.

Débat avec un dieu

Traiter avec Morkh sera difficile. Le dieu est perdu dans la douleur de la trahison et l'amour de sa mère est amplifié par les miroirs de désirs du Masque. Il prendra la Compagnie pour des émissaires de ses shamans et leur demandera si Ilne lui a été apportée. Si oui, il ordonnera qu'elle lui soit menée pour qu'il assouvisse une vengeance digne de sa légende. Si non, il demandera des explications sur leur intrusion.

Si les Inspirés l'appellent par son nom, son regard se fera moins flou et il parlera d'une voix toujours aussi forte, mais plus raisonnée. Le dieu des Paragéens n'est plus qu'un grand enfant trahi qui recherche la paix et le réconfort, mais il est également amer et aigri. Il ne peut franchir le Tableau-monde et devra se contenter de happer les Inspirés trop proches pour les broyer.

Pendant tout le temps de la discussion, les mécanismes insectoïdes encercleront les Inspirés, prêts à les détruire s'ils attisent la colère de leur créateur.

Si les Inspirés parviennent à l'apaiser et à l'assurer de l'amour de Ilne et des raisons de sa trahison, Morkh s'endormira à nouveau et les Cendres des Parages s'envoleront pour rejoindre leurs cocons initiaux. Alors que les yeux du héros se ferment, ses larmes coulent dans le lac de lave en dessous et commencent à le calmer. Une croûte noire se forme et la lave s'assombrit. En une heure, le volcan se calme et la glace recommence à prendre dans la pièce, se refermant sur les mécanismes et le merveilleux atelier de la Flamboyance. En quelques jours, tout sera pris à l'exception du lac de lave apaisé et de quelques passages où les shamans paragéens viendront à nouveau apporter les héros morts.

Note : quelques informations sur les légendes paragéennes sont disponibles à l'adresse suivante : <http://boriscourdesses.free.fr>

Une nuit en DONJ

Une nuit en donj' est un scénario prévu pour un groupe de quatre personnages de niveau 6-8, pour DD 3.5. Bien que mettant en scène un donjon « classique », cette aide de jeu vous propose une variation sur le thème : cette fois-ci, ce sont les PJ qui défendent le donjon contre des envahisseurs !



Illustration : tous droits réservés.

Rapport de bataille

Escalade du conflit

Une nuit en donj' n'est pas véritablement un scénario. C'est plutôt une situation de jeu que nous vous invitons à insérer dans votre campagne. Ainsi, certains détails ne sont pas abordés afin de vous faciliter le travail. Le principe de cette aide de jeu est double : mettre les PJ dans la situation habituelle des monstres, à savoir celle de défenseur du donjon, et les confronter à une horde d'adversaires plus faibles individuellement. Je vous invite d'ailleurs à noter soigneusement toutes les ingénieuses tactiques que pourraient utiliser vos joueurs durant cet affrontement, vous les utiliserez la prochaine fois que vos monstres auront à défendre un donj' !

Une nuit en donj' met en scène une forge naine fortifiée, Fort Kardamo. Cette forge est construite à l'écart de la civilisation, dans une région de votre choix. Les nains, eux, n'ont pas choisi cet emplacement ; c'est celui d'une bataille mythologique contre un ennemi maléfique. À la suite de cette bataille, le dieu tutélaire des nains – ou le dieu nain des forges – a béni le site de la victoire. Celui-ci est donc devenu propice à l'établissement d'une forge sacrée et magique.

Dans le reste de cette aide de jeu, le dieu qui a sacré l'endroit sera appelé « le Dieu ». Pour mettre efficacement ce décor en scène, je vous

conseille de bien relire le chapitre du *Guide du maître* concernant l'intérieur du donjon (cf. *Guide du maître*, p. 58).

Tout irait bien si un vampire – le seigneur Weiter Mink – n'avait pas décidé de conquérir cette forge pour son propre compte. Nous laissons la raison exacte de son



attaque à votre discrétion.

Vous pouvez choisir dans la liste suivante :

- Weiter Mink est un sbire du Mal ; il désire pervertir le site sacré des nains.
- Weiter Mink a un compte à régler avec les nains ; c'est à cause d'eux qu'il a été vampirisé.
- Weiter Mink a un compte à régler avec les nains ; il faisait partie de l'armée maléfique défaite ici même.

• Weiter Mink est un génial brigand ; il veut s'approprier les réserves de métaux précieux de la forge.

• Weiter Mink veut capturer un des nains du clan Kardamo.

Quelle que soit la motivation de Weiter Mink, *Une nuit en donj'* confrontera vos PJ à l'attaque de ce dernier.

Paramètres de mission

Au début de cette situation, les PJ sont déjà dans Fort Kardamo. À vous – et à eux – de décider de la raison de leur présence. Voici quelques propositions :

- Les PJ ont escorté un marchand qui se rendait à Fort Kardamo.
- Les PJ sont venus acheter des armes, magiques ou pas, à Fort Kardamo.
- Les PJ font simplement escale au Fort.
- Les PJ sont venus prier au temple du Fort.
- Les PJ rendent visite à un proche.

Quelle que soit la raison de leur présence, les PJ arrivent à la tombée de la nuit. Laissez-leur quelque temps pour s'installer et faire connaissance avec leurs hôtes. Cependant, en tant que visiteurs, ils doivent rester dans le hall du Fort. Seuls les fidèles du Dieu sont autorisés à visi-

Fallait pas l'inviter !

Vous le savez sûrement, les vampires sont affligés d'une limitation traditionnelle : ils ne peuvent entrer dans un lieu où ils n'ont pas été invités. Dans le plan de Mink, cette tradition représentait un sérieux obstacle.

Qu'à cela ne tienne, Mink s'est présenté aux portes du Fort avec ses vampires et s'est fait passer pour un noble en voyage (cf. « Fatal spectacle »). Il a ainsi demandé aux gardes nains : « Puis-je entrer dans le Fort Kardamo ? », ce à quoi les nains ont répondu par l'affirmative, scellant ainsi leur destin. Les autres vampires étant les vassaux de Mink, l'invitation faite à celui-ci vaut aussi pour eux.

ter le temple, mais pas plus loin.

Bien que ce clan soit l'héritier de preux guerriers, il est aujourd'hui tourné vers le commerce et n'entend plus grand-chose à l'art de la guerre. Une fois le fatal spectacle donné (voir plus bas), le clan s'en remettra aux aventuriers, bien plus aguerris qu'eux. C'est donc à vos joueurs d'organiser la défense du Fort. À ce titre, il est judicieux de leur donner la responsabilité des jets de dés des PNJ du Fort, et de leur remettre les fiches de ces derniers.

Cependant, les nains du clan Kardamo s'astreignent à certaines règles de vie et exigeront que les PJ s'y plient. Même la victoire ne vaut pas de transgresser les règles suivantes :

- Les nains ne fuiront pas : « Mieux vaut mourir debout que vivre à genoux ! »
- Les nains refuseront de saboter le niveau inférieur (voir plus bas). Il s'agit d'un site sacré et il ne saurait être endommagé.
- Les nains refuseront de négocier avec Weiter Mink.

Planning des opérations

Comme son nom l'indique, *Une nuit en donj'* se déroule en une seule nuit, ni plus, ni moins. Les PJ n'auront donc pas la possibilité de réapprendre leurs sorts et de se reposer. En revanche, il « suffit » qu'ils résistent à l'envahisseur pour réussir ce donj' : à l'aube, Weiter Mink fuit ou est détruit par le soleil. Dans l'un comme l'autre cas, accordez les points d'expérience à vos PJ comme s'ils avaient vaincu eux-mêmes le seigneur vampire.

Vous trouverez dans l'encart ci-contre une chronologie indicative de *Une nuit en donj'*.

Le champ de bataille

Fort Kardamo, vue extérieure

Chronologie

19 h 00	Tombée de la nuit
19 h 30	Arrivée des PJ à Fort Kardamo
20 h 30	Fatal spectacle
22 h 00	La brume se lève
00 h 00	Les zombies attaquent
02 h 00	Les vampires attaquent
05 h 00	Derniers retranchements
06 h 00	Lever du soleil

Généralités

Sauf mention contraire, toutes les portes de Fort Kardamo sont des portes de fer. De même, les portes secrètes sont toutes des portes en pierre (DD 20). En revanche, toutes les meurtrières du Fort sont parfaitement évidentes, à l'exception de celles placées sur la façade extérieure. Tous les pièges sont des pièges mécaniques munis d'un verrou caché pour être contourné par les nains.

Au fond d'un magnifique amphithéâtre montagneux, au-delà d'une forêt de sapins, vous apercevez l'auguste forge naine : Fort Kardamo. Creusé à l'intérieur même de la montagne, ce fort présente au monde extérieur un solide rempart de pierre sculptée, ainsi qu'une lourde porte en acier, marquée de la rune sacrée de la forge. Sur les côtés, les plus vigilants d'entre vous remarquent des meurtrières dissimulées dans les contreforts rocheux de la paroi naturelle.

La porte extérieure du fort dispose des caractéristiques suivantes : **Solidité : 15 ; Points de résistance : 80 ; DD pour être enfoncée : 30/30.**

1 : le hall Kardamo

Alors que les gonds de l'auguste porte grincent encore sur le sol de pierre polie, vous découvrez le hall du Fort, une gigantesque salle aux murs de maçonnerie renforcée. La pièce est éclairée par des torches disposées aux murs à intervalles réguliers, mais elle est dénuée de tout mobilier. Deux soldats nains à l'allure austère en surveillent l'accès et vous saluent de la tête. D'autres visiteurs et marchands séjournent dans le hall, le seul lieu du Fort que vous êtes autorisés à visiter.

En effet, une fois par mois, ce hall se transforme en halle et les marchands venus de la civilisation y achètent les armes de la forge ou vendent à cette dernière les marchandises dont elle manque.

Les zones 1a, 1b et 1c sont des salles de garde dépourvues de mobilier. En temps normal, deux nains y surveillent les alentours par les meurtrières.

2 : les réserves

À peine avez-vous ouvert la double porte de cette pièce que vos narines sont assaillies d'un mélange d'odeur pour le moins insolite : renfermé, moisi, mais aussi encens, épices et victuailles salées de toutes sortes. Les ballots montent si haut dans cette salle aux murs de maçonnerie que les nains doivent avoir entassé là de quoi ripailler une année entière ! Les quelques lanternes disposées ici ne suffisent pas à éclairer tous les recoins de la pièce et vous ne distinguez que partiellement quelques charrettes oubliées dans un coin.

Il y a effectivement de quoi tenir un siège de plusieurs mois. En revanche, il ne s'y trouve

rien d'utile contre les vampires. Ces réserves offrent aussi de nombreuses cachettes. Un personnage se cachant dans les réserves bénéficie d'un **bonus de +2 à ses jets de Discrétion** et d'un abri en cas de combat.

3 : les cuisines

Déjà depuis le couloir, vous devinez la fonction de cette salle. Les odeurs appétissantes qui s'en dégagent et le doux tintement des casseroles ne font aucun doute. Une fois la porte ouverte, vous découvrez une cuisine naine fort bien tenue et d'une propreté exemplaire. De grandes tables en bois servent de plans de travail, et une rangée de fourneaux est appuyée contre les murs de maçonnerie qui vous font face. Un ingénieux système de tuyaux permet à la fumée de s'échapper par des cheminées creusées dans le plafond. Ici, il ne reste que les bonnes odeurs.

Malgré le caractère sympathique de l'endroit, celui-ci ne sera que de peu d'utilité aux PJ. Cependant, des PJ astucieux pourront y trouver une réserve conséquente d'ail ! Il y en a suffisamment pour « sécuriser » une salle ou pour protéger une dizaine de personnages.

4 : la salle de banquet

Les murs de maçonnerie de cette majestueuse salle sont tous recouverts de fresques et de bas-reliefs figurant le Dieu, ainsi que la bataille fondatrice de Fort Kardamo. Des braseros installés en haut de perches métalliques éclairent parfaitement toute la salle. Au centre de celle-ci trône une auguste table de banquet de bois massif, capable d'accueillir une bonne vingtaine de convives. Hormis cette table et les fauteuils taillés dans le même bois, cette salle ne contient aucun mobilier. Une double porte métallique et massive occupe le mur du fond et porte les runes sacrées du Dieu, gravées à même le métal.

La porte qui mène au niveau inférieur dispose des caractéristiques suivantes : **Solidité : 15 ; Points de résistance : 80 ; DD pour être enfoncée : 30/30.**

Par ailleurs, la table de banquet peut être utilisée comme fortification provisoire :

- La renverser nécessite un jet de **Force (DD 30)**. Si les joueurs le précisent avant d'effectuer le jet, ils peuvent couper la salle en deux, dans le sens de la diagonale.

- La raboter pour mieux la placer nécessite de lui administrer **30 points de dégâts (Solidité : 5)** ou de réussir un **jet d'Artisanat (Charpenterie) (DD 15)**. Ce test nécessite une heure de travail.

Le couloir qui mène à l'escalier est piégé.

Piège : Chute de pieux depuis le plafond. (FP 6)

5 : les quartiers

Vous découvrez une gigantesque pièce emplies de lits en bois, de cantines militaires et de grands placards. Malgré le nombre important de personnes qui séjournent ici, il y règne un ordre qui ferait pâlir de jalousie une garnison militaire.

Dans un coin de ces immenses quartiers se trouve un bassin profond d'eau vive. Elle coule depuis des conduits souterrains naturels et sert visiblement pour les bains des nains.

Dans la partie opposée des quartiers se tiennent les carrés des maîtres forgerons et des prêtres du Fort Kardamo. Ces chambrées sont séparées du reste des quartiers par un solide mur en bois et sont accessibles par deux portes en bois épais.

C'est ici que vivent tous les nains du Fort. Ils y entassent leur matériel et leurs possessions. Reportez-vous aux annexes pour déterminer ce que peuvent y trouver les PJ. Même si les nains du fort s'efforcent de rester ordonnés, les quartiers sont bien encombrés. Malgré le vide visuel présent sur le plan, il est possible de se cacher dans cette pièce, et un personnage à plat ventre y bénéficiera même d'un abri en cas de combat.

L'eau des bains nains est une eau naturelle, elle affecte donc les vampires comme indiqué dans le *Manuel des monstres*. Les nains ne verront aucune objection à transformer leurs quartiers en abattoir pour vampires. Au contraire !

Par ailleurs, les conduits par lesquels arrive l'eau sont trop étroits pour que quiconque puisse s'y glisser. L'eau circule pourtant sans problème, on peut même sentir un léger courant dans la « piscine ».

6 : le temple

Cette vaste salle est visiblement un temple, mais surprend par son dépouillement. Aucun banc ne vient encombrer les allées et même si les murs de maçonnerie accueillent des fresques religieuses, celles-ci restent sobres, bien qu'évocatrices de la fureur des forges naines. L'autel lui-même, en marbre, adopte la forme d'une enclume et des colonnes gravées de runes forment une allée au centre du temple. La base de ces colonnes est métallique et abrite un fourneau dont les braises rougeoyantes illuminent faiblement le temple, comme si on était au cœur d'un âtre ensommeillé.

Bien que techniquement, la salle soit éclairée, la luminosité y est faible. Il est donc possible de se cacher ici en utilisant comme couvert les colonnes ou l'autel. En revanche, si les PJ prennent la précaution de renforcer l'éclairage, il devient impossible de se dissimuler ici. Cependant, même dans ces condi-

tions, il est possible d'utiliser des attaques à distance en restant à couvert derrière les colonnes ou l'autel. Si vous aussi, vous avez aimé les scènes de combat des *Matrix*, défoulez-vous !

7 : le hall inférieur

L'escalier en colimaçon descend dans les profondeurs de la forge et la paroi de maçonnerie est bientôt remplacée par une simple rambarde métallique, alors que vous descendez dans un hall suffisamment haut pour y faire tenir un géant.

Comme son grand frère du niveau supérieur, ce hall est dénué de tout mobilier, mais parfaitement éclairé par des torches enchâssées dans des supports métalliques, perchés haut sur les murs. Ces derniers sont de maçonnerie et le sol de pierre polie ne laisse aucune aspérité ni aucun recoin derrière lequel se dissimuler.

Il n'y a rien dans cette pièce ; il ne s'agit que d'une zone tampon pour les nains. La conception de l'escalier permet de tirer sur les intrus un round avant qu'ils ne posent le pied dans le hall. Les zones 7a et 7b sont des salles de garde dépourvues de mobilier. En temps normal, deux nains y surveillent les alentours par les meurtrières. Le sas situé au milieu est pourvu d'un piège.

Piège : fosse hérissée de pieux (FP 4)

8 : l'armurerie

Cette pièce aurait pu paraître vaste si elle n'était à ce point encombrée de râteliers et d'étagères. Pourtant, passée la première impression, il est clair que tout ici est rangé avec soin et suivant une logique aussi imparable que rigoureuse. Des outils de forge et des armes prêtes pour la vente y sont entreposés à côté d'armures et d'un imposant arsenal de matériel de mineur, probablement utilisé pour l'entretien de l'édifice.

C'est ici que les PJ seront amenés s'ils demandent du matériel lourd aux nains. Malheureusement, ils n'y trouveront aucune arme magique. Il s'agit d'articles précieux,



qui ne sont réalisés qu'à la commande. En revanche, les PJ pourront y emprunter – et malgré tout, les nains insisteront sur le terme – toutes les armes et armures du *Manuel du joueur*, et qualité de maître s'il vous plaît !

De même, c'est ici que se trouve le matériel que pourront utiliser les PJ pour faire écrouler des couloirs (voir plus bas).

9 : la chambre-forte

La double porte qui vous fait face est probablement la plus solide du complexe. Forcée dans l'acier le plus dur, elle est renforcée de barres métalliques et munie de nombreuses serrures. Il faudrait une petite armée pour la défoncer.

Une fois la porte franchie, vous découvrez une chambre-forte emplies de métaux de diverses sortes, tous répertoriés et soigneusement rangés sous la forme de lingots réguliers. La densité de ce trésor et la froideur des étagères métalliques dans lesquelles il est entreposé rendent cette chambre-forte imposante, presque étouffante.

La porte de la chambre forte dispose des caractéristiques suivantes : **Solidité : 15 ; Points de résistance : 80 ; DD pour être enfoncée : 30/30**. Pour ouvrir toutes les serrures, il faut réussir un **jet de Crochetage (DD 40)**. De plus, la porte est piégée et si bien ajustée qu'elle est hermétique ; les

vampires ne peuvent pénétrer dans la chambre-forte en état gazeux.

Piège : Aiguille empoisonnée (FP 2)

10 : la forge sacrée

La chaleur de cette pièce est étouffante, et pour cause ! Une dizaine de forges y sont installées. Elles sont toutes marquées de la rune du Dieu et toutes regorgent de braises bien vives. Des tabliers de cuir sont suspendus à des râteliers à côté de la porte et de nombreux outils ont été rangés près des forges. Éclairée uniquement par les fourneaux, la pièce prend une teinte rouge digne des enfers.

C'est ici que se situe le site sacré du Dieu. Si le pire devait arriver, c'est ici que les nains monteraient leurs dernières défenses.

Contaaaaaaaact !

Fatal spectacle (NR 10)

Alors que vous vous installez dans le hall de Fort Kardamo, vous découvrez les autres visiteurs du fort. Ce sont des saltimbanques et des nobles en voyage. Eux aussi se sont mis à l'aise, déployant des tapis et des étoffes aux couleurs chaudes, en harmonie avec la lumière rougeoyante renvoyée par les nombreuses torches disposées tout autour de vous.

Ces saltimbanques ne sont autre que Weiter Mink et six de ses serviteurs vampires. Ils ont placé suffisamment de torches dans le hall pour que personne n'ait d'ombre, masquant ainsi une de leurs particularités de vampires. Si vos joueurs sont méfiants, qu'ils effectuent un **jet de Détection (DD 25)**. En cas de réussite, ils remarquent cette proportion anormale de torches. De même, un PJ qui discute avec un homme de Weiter Mink peut effectuer un **jet de Psychologie (DD 20)**. En cas de réussite, il a un mauvais pressentiment.

Si les PJ ne déclenchent pas les hostilités, les serviteurs de Weiter Mink se livrent à un fatal spectacle. À ce moment, le hall est occupé par ces derniers, les PJ, 4 nains de la forge et 8 autres marchands, innocents.

L'une des saltimbanques s'approche du centre du hall tandis que ses compagnons entament une musique au rythme langoureux. La saltimbanque laisse tomber certains de ses vêtements pour révéler un ensemble de voiles qui ne dissimulent que très partiellement son intimité. Entamant une torride danse du ventre, elle captive l'attention de l'assemblée. Ses hanches invitent au plaisir et son opulente poitrine attire le regard et attise le désir. Alors que la musique redouble d'intensité, elle saisit une outre de vin et s'approche de [choisissez un PJ]. La saltim-



Illustration de Renaud Garcia

banque fait alors couler le vin depuis son poignet jusqu'à sa cheville, te faisant boire à son pied. Elle jette l'outre au loin, se place à quatre pattes devant toi, telle une bête fauve, et te montre... ses crocs.

Init !

Bien évidemment, cette mise en scène n'a d'autre but que de prendre tout le monde au dépourvu. Les vampiriens se jettent sur les nains présents, tandis que Weiter Mink se dirige vers les portes de la forteresse. Les autres marchands se défendent comme ils peuvent, mais sont trop effrayés pour attaquer les vampires.

Si personne ne l'en empêche, Weiter Mink ouvre les portes de la forge à ses troupes de zombies tandis que ses serviteurs s'infiltrent aussi loin qu'ils peuvent dans le fort. Pour empêcher cela, les PJ ont deux solutions :

- Neutraliser deux vampiriens.
- Faire perdre à Mink la moitié de ses points de vie.

Lorsque l'une de ces conditions est remplie, Mink ordonne la retraite, surpris par l'intervention des PJ, mais sûr qu'il pourra les épuiser avant l'aube.

Vampirien (6) : FP 4

Weiter Mink : FP 8

Trésors : les possessions des vaincus.

La brume se lève (NR 10)

Weiter Mink a compris que la force brute ne suffirait pas. Il ordonne à 8 vampiriens de s'infiltrer en état gazeux dans la forteresse pour reconnaître les lieux. Ces vampires entrent pour moitié par la zone 1b, pour moitié par la zone 1c. Par la suite, ils se répartissent ainsi :

- 2 vampires inspectent les quartiers
- 2 vampires inspectent les cuisines et les réserves
- 2 vampires passent par le temple et inspectent les passages secrets
- 2 vampires passent par le temple, les quartiers, et inspectent la salle des banquets. Si personne ne les stoppe, ils découvrent l'escalier vers les niveaux inférieurs.

Lorsqu'un vampire pénètre dans une salle où se trouve un personnage, il faut résoudre une opposition entre la **Discretion du vampire** et la **Détection du personnage**. Si le vampire est détecté par un PNJ, un combat éclate et les PJ peuvent entendre les bruits de ce dernier en réussissant un jet de **Perception auditive (DD 10 s'ils sont au même niveau, DD 15 sinon)**. Ce jet est affecté d'un **malus de -5** si les PJ font autre chose que monter la garde.

En revanche, si un groupe de vampires n'est

pas détecté et est supérieur en nombre aux personnages de la salle, ils se matérialisent et les attaquent par surprise. S'il s'agit de PNJ, considérez que ces derniers sont éliminés sans bruit et vampirisés, à moins que les PJ ne réussissent un jet de Perception auditive (**DD 20 ou 25, comme ci-dessus**). Pourtant, s'ils arrivent après plus de trois rounds, il est trop tard pour les PNJ. Si les vampires ne sont pas repérés durant leur assaut, ils reprennent leur progression. Chaque groupe fonctionne indépendamment ; ainsi, les PJ auront quatre combats à livrer, pourchassant les vampires à travers le fort, comme s'ils étaient eux-mêmes les monstres du donj' et les vampires les PJ. Une fois qu'un groupe de vampires a inspecté la zone mentionnée plus haut ou qu'il a inspecté le niveau inférieur, il fait demi-tour et part faire son rapport à Mink.

Les zombies attaquent (NR 14)

La scène qui suit est un hommage respectueux à *Resident Evil 2* et *Ghost of Mars*.

Malgré l'éloignement, vous entendez le bruit de coups de haches. À travers les meurtrières, certains d'entre vous aperçoivent des arbres qui s'effondrent.

Quelques minutes plus tard, une armée de zombies s'avance vers vous, brandissant des armes de fortune et portant des béliers improvisés. Éclairés par quelques torches vacillantes, leurs visages sont animés d'ombres menaçantes, et la nuit est hantée par leur gémissement monotone ainsi que par les bruits visqueux que les zombies produisent. Lentement, mais sûrement, l'armée s'avance vers le Fort.

L'armée de zombies est visible à **100 m** des portes de la forteresse et peut être prise pour cible à cette distance. Cependant, elle bénéficie d'un **camouflage**. Arrivés à **50 m**, plus aucun camouflage ne protège les zombies. Ces derniers se déplacent à leur vitesse normale. Les vampires ne sont pas visibles. Pendant l'avancée de l'armée, laissez les PJ faire du « Tir au zombie ». Cependant, les meurtrières ne permettent de tirer qu'à deux personnages. Les PJ peuvent décider d'ouvrir les portes pour sortir et se mettre en batterie, mais ils ne devront pas oublier qu'il faut **2 rounds pour fermer les portes**. De plus, si les portes sont ouvertes, les vampires se précipiteront en état gazeux pour empêcher les PJ de les refermer.

Une fois devant les portes fermées, les zombies mettent en action leur bélier (cf. *GdM*, p. 99).

L'armée est massée devant la forteresse et toutes les meurtrières peuvent faire feu. Dès qu'un zombie servant un bélier tombe, il est remplacé par un autre venant de l'armée. À chaque round, les zombies attaquent la porte de la forteresse.

Si les portes cèdent, les zombies se déversent dans le Fort et avancent vers le point le plus loin inspecté par les vampires, en massacrant tout ce qu'ils trouvent sur leur passage et en défonçant les portes fermées – ils effectuent les mêmes jets que s'ils étaient des PJ ! Mink et ses vampires attendent que les PJ se manifestent pour les engager au corps à corps.

Voici comment les PJ peuvent arrêter ce cauchemar :

- Tuer Mink.
- Massacrer tous les zombies.
- Se retrancher au niveau inférieur ou derrière un éboulis.

Tant que l'une de ces conditions n'est pas remplie, continuez le combat. Cependant, laissez les PJ se retrancher derrière des portes, contourner l'ennemi et le laisser avancer pour lui tendre des embuscades. Il s'agit bien plus d'une bataille que d'un combat classique. Pourtant, continuez de décompter le temps en rounds de combat, afin de rester « raccord » par rapport aux règles que vous utiliserez – jets de Discretion, enfonçage de porte, etc. Vous obtiendrez probablement un combat de plusieurs dizaines de rounds, mais ce n'est pas grave !

Les vampires attaquent (NR 11)

Qu'il ait réussi à pénétrer dans Fort Kardamo ou pas, Mink décide de lancer un dernier assaut avant le lever du soleil. En effet, s'il est à l'extérieur de la forteresse, il ne peut risquer de s'exposer à l'astre solaire. S'il est à l'intérieur, il préfère tout de même continuer à harceler les PJ. La raison est simple : du haut de ses huit niveaux, Mink est un vieux routard de *Donjons et Dragons*. Il sait qu'au matin, les PJ récupéreront des points de vie et des sorts. Surtout, il sait que les prêtres récupéreront leur capacité à repousser les morts-vivants. Mink en conclut que le temps joue contre lui, même si, apparemment, il est en position d'attente.

Lui et ses vampires se transforment à nouveau en état gazeux et profitent des orifices naturels de Fort Kardamo pour attaquer les PJ à revers. Voici les points d'infiltration possibles :

- Les cheminées des cuisines (3)
- L'évacuation de la fumée dans le temple (6)
- L'évacuation de la fumée dans les forges (10)

Une fois infiltrés, les vampires attaquent tous les occupants dans la salle où ils sont arrivés. Ils utilisent les mêmes méthodes que dans « La brume se lève ». Si cela n'alerte pas les PJ, Mink et ses vampires repassent en état gazeux. La suite dépend de la situation stratégique :

- S'il reste encore une armée digne de ce nom à Mink et que celle-ci est bloquée de l'autre côté d'une porte, Mink et ses vam-

pires partent ouvrir celle-ci de l'intérieur. On se retrouve alors dans la même situation que dans « Les zombies attaquent ». Cette nouvelle attaque des zombies peut elle-même s'achever en un nouveau match nul, engendrant à son tour un nouveau « Les vampires attaquent ». Et ainsi de suite jusqu'aux « Derniers retranchements ».

- Sinon, Mink et ses vampires partent à la recherche des PJ. Dès qu'ils les trouvent, ils les attaquent, si possible par surprise. Désormais, Mink ne peut plus reculer, c'est donc un combat à mort.

Cette attaque ne peut se conclure que par la mort des PJ ou celle de Mink. Dans le premier cas, si vous êtes vraiment retors, Mink vampirise les PJ. Vos joueurs peuvent toujours interpréter leurs personnages, mais ceux-ci sont désormais des vampires et ils sont un peu plus mauvais qu'avant ! Dans le second cas, si des zombies ou d'autres vampires sont toujours « en vie », les premiers attendent bêtement qu'on leur donne des ordres ou qu'on les attaque, tandis que les seconds prennent la fuite.

Derniers retranchements

Au fil des attaques et des infiltrations de Mink, il est possible que les PJ perdent progressivement du terrain au profit de l'armée du vampire. Dans ce cas, ils ont besoin d'installer une nouvelle ligne de front, une nouvelle barrière aussi infranchissable que les portes du Fort. S'ils n'y parviennent pas, l'attaque des zombies continue (cf. « Les zombies attaquent »). Pour cela, les PJ ont deux solutions :

- **Se retrancher au niveau inférieur** : la porte qui y mène est aussi solide que celle de l'entrée.

- **Faire effondrer un tunnel** : Kardamo comprend deux sortes de tunnels, ceux qui font une case de large et ceux qui en font deux. Pour les premiers, il faut une heure de sape pour les faire effondrer, deux pour les seconds. De même, il faut réussir un **jet d'Artisanat (Architecture) ou de Profession (Ingénieur de siège)**. Le DD est de 15 pour un tunnel d'une case, 20 pour un tunnel de deux cases. Il est possible de faire tout le travail et d'effectuer les jets de compétences sans que le tunnel s'effondre véritablement ; il est juste sur le point de céder. Un simple coup de pioche suffit à tout effondrer, éventuellement sur des attaquants pris au piège.

Pourtant, les obstacles physiques ne bloqueront pas les vampires en état gazeux. Là encore, il existe deux solutions :

- Si les PJ utilisent des moyens profanes – torchons mouillés, barricades, etc. – il est fort probable que leur « bouchon » ne soit pas complètement hermétique. Les vampires peuvent donc tout de même passer, mais au rythme de deux par round seulement.
- Si les PJ utilisent des moyens magiques à

même de créer un bouchon hermétique, les vampires ne peuvent passer. Cependant, ils peuvent rester ainsi indéfiniment. Aussi, si les PJ estiment leur boulot fini et s'en vont avant que les nains du Fort n'enlèvent le bouchon, ces derniers seront massacrés par les vampires. En revanche, les PJ peuvent parfaitement attendre le lendemain matin, afin d'être frais et dispos pour livrer le « match retour » contre Mink et ses vampires.

Comme indiqué plus haut, à moins d'avoir trouvé un bouchon hermétique, les PJ livreront un dernier combat contre Mink avant le lever du soleil.

Annexes

Weiter Mink

L'historique exact de Mink est laissé à votre discrétion. Cependant, voici le concept de base : Mink était un humain relativement puissant, un seigneur ou un chef militaire. Il fut vampirisé contre son gré et a sombré petit à petit dans la folie et le mal. De son passé humain, il garde une prestance et une classe certaines, dignes des aristocrates.

Mink a donc l'apparence d'un humain d'une trentaine d'années aux traits fins, à la voix délicate et aux habits de seigneur. Son statut de vampire ne fait qu'accentuer la froideur de son regard et son look « beau ténébreux ».

Mink est un guerrier de niveau 8 vampirisé. Pour constituer sa fiche de personnage, utilisez le guerrier pré-tiré du *Guide du maître* et les règles sur les vampires du *Manuel des monstres*.

Les vampires de Mink

Ce sont des vampiriens du *Manuel des monstres*. Ils sont habillés comme de jeunes aristocrates dilettantes ou des bardes de haut vol. Ils sont dix : six hommes au sourire enjôleur et quatre femmes aux formes attirantes.

L'armée de zombies

Mink a constitué une armée de 100 zombies. Ils sont tous habillés de hardes et équipés d'armes rouillées, brisées ou pourries. Ils se comportent comme des soldats normaux, ce qui peut être assez déroutant pour un observateur extérieur. Ils communiquent entre eux par des gémissements et de petits cris.

Les protégés

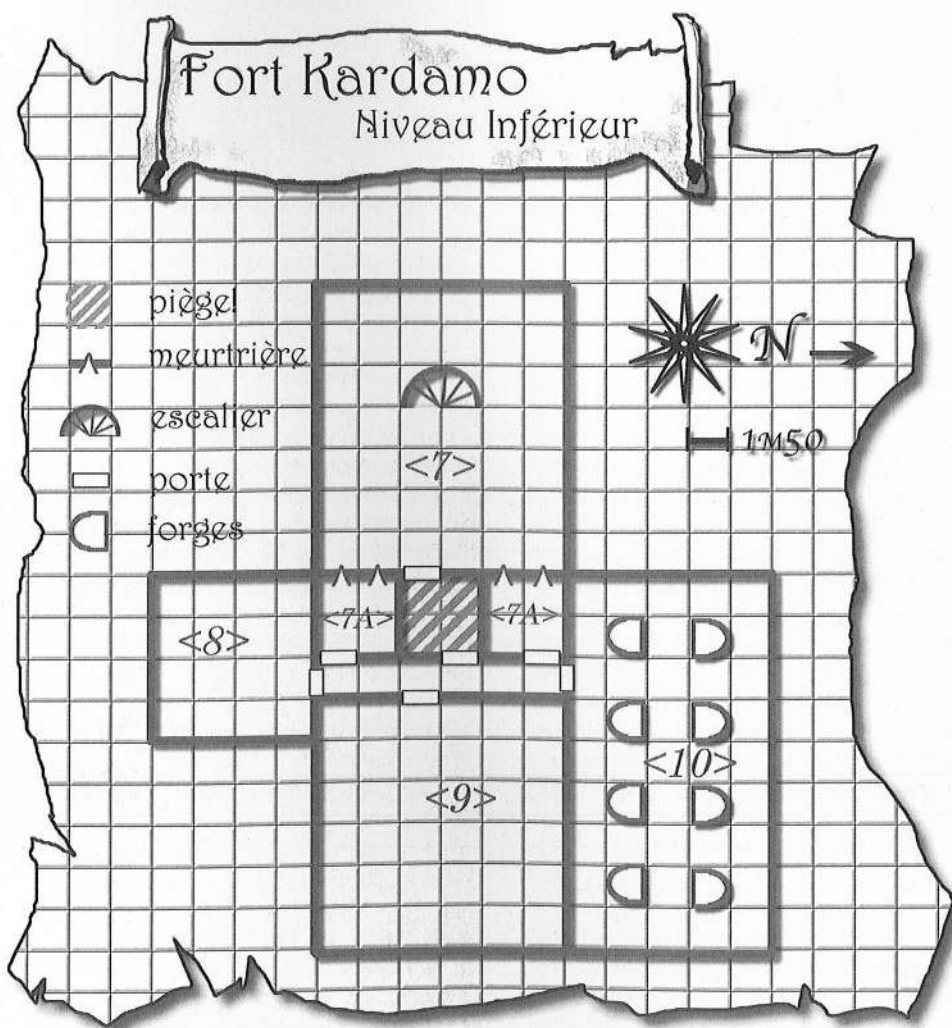
Le Fort Kardamo compte 32 nains et, au moment de l'attaque, 8 marchands en visite. Voici comment sont constituées ces populations :

- 2 nains noble 1
- 1 nain magicien 6
- 7 nains expert 5 (Artisanat : fabrications d'armes et d'armures)
- 3 nains expert 3 (Artisanat : architecture, charpenterie et maçonnerie)
- 9 nains gens du peuple 1
- 10 nains hommes d'armes niveau 1
- 4 marchands expert 1
- 4 marchands homme d'armes 1

Tous les nains portent autour du cou la clef qui permet de désamorcer les pièges du fort.

Arnaud Cuidet

Ce scénario est respectueusement dédié à tous les défenseurs des forges de Kundrukar.



Fort Kardamo

Niveau Supérieur

double porte

porte

eau

meurtrière

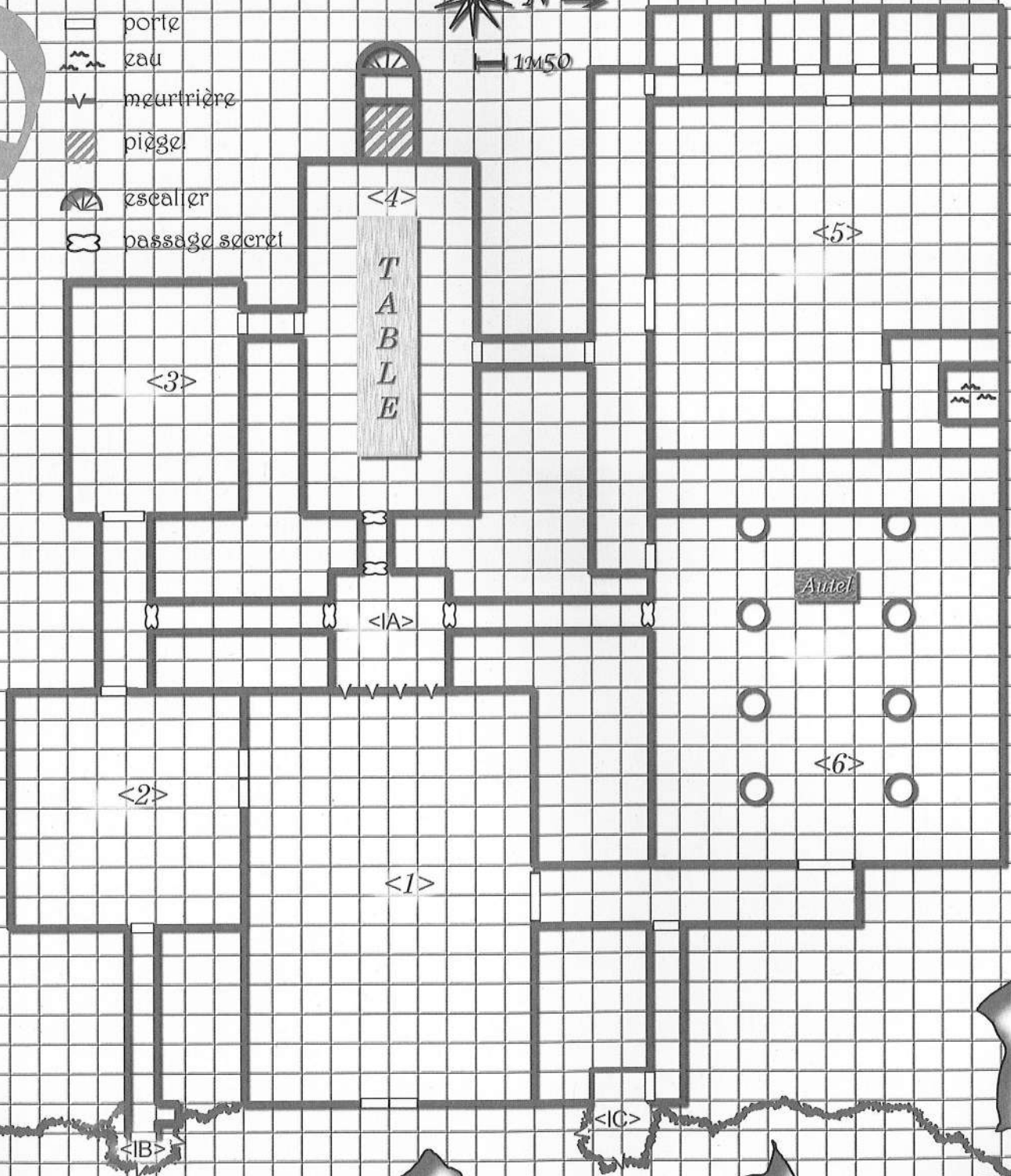
piège

escalier

passage secret



1M50



Plans de Vincent Bedu

Counter Belli contre Canis Strike

Textes : Arnaud Cuidet et Yann Soitinho - Crédits photo : Fabrice Condominas et Yann Soitinho



Cette année comme tous les deux ans se tenait le salon du jouet du Cyber guerrier, mais avec des armes bien réelles. Dans ce salon professionnel réservé aux forces de sécurité de tous poils, nous avons découvert des « joujoux » à faire baver vos personnages et avons pensé leur en faire profiter. Voici donc un florilège des objets technologiques actuels et 100 % réels qui raviront vos PJ pendant vos longues soirées d'hiver. Pour chacun d'entre eux, nous vous indiquons les caractéristiques techniques sous le système D20 et pour nos amis de L.A., le système de Cops !

À l'abordage

Vous avez aimé Errol Flynn ? Les pirates vous fascinent ? Pour sauter en haut d'un immeuble, nous vous conseillons cette version moderne du grappin avec son lanceur. Sa portée utile de 100 m environ ne sera limitée que par la longueur de votre câble, alors lancez-vous à l'assaut de ces nefs scintillantes que sont nos beaux immeubles de bureaux. Taïaut !

Effet D20 et effet Cops : ce lance-grappin est utilisé comme une arme, si ce n'est que plutôt que d'infliger des dégâts à sa cible, il y accroche un grappin. Se hisser grâce à la corde nécessite ensuite un jet d'Escalade (D20) ou d'Athlétisme/Corure (Cops).

Trio de customisés

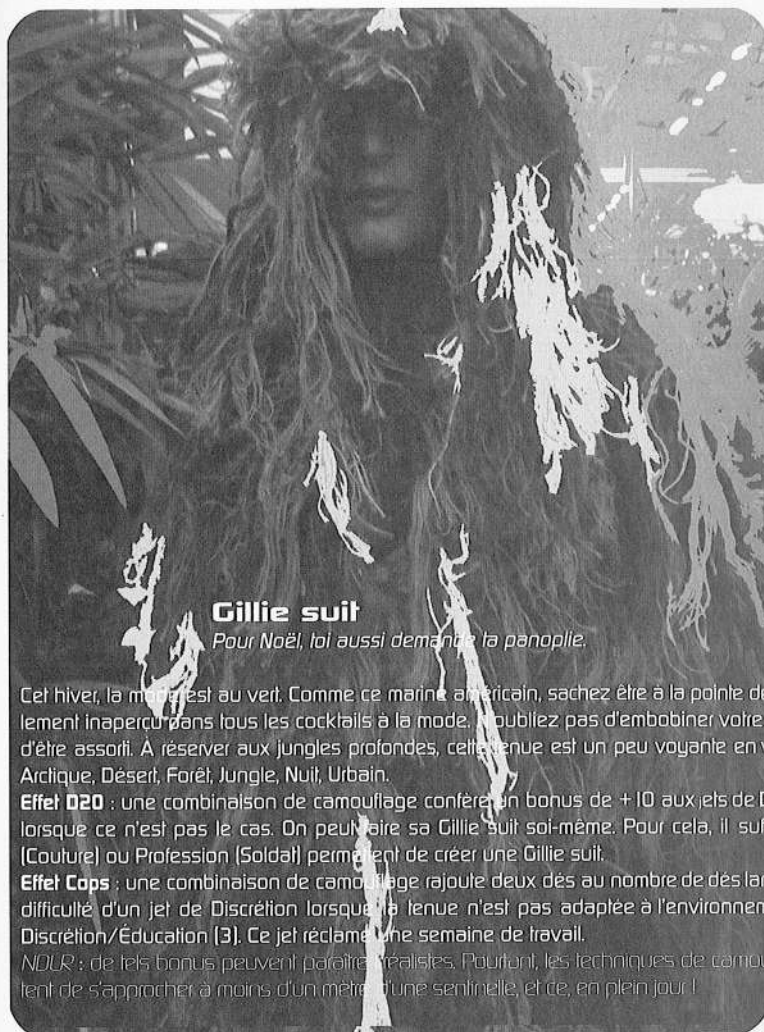
Vous customisez votre portable ? Eux aussi !

La customisation est très répandue dans les armes de guerre afin de mieux les adapter à des situations précises. Poignées ergonomiques, disperseurs de chaleur, silencieux et scopes font partie des plus prisés.

Le disperseur permet d'éviter une élévation de température du canon trop forte déformant ce dernier et rendant le tir imprécis. Par ailleurs, en ce qui concerne les silencieux, n'oubliez pas que si vous n'utilisez pas des munitions subsoniques, autant vous passer de cet accessoire. En effet, la détonation d'un automatique est due en grande partie au passage du mur du son par la balle ! Avec un silencieux et les bonnes munitions, vous perdrez en portée mais ne réveillerez plus les voisins. De nombreux modèles vous attendent, que ce soit pour votre .22 de poche ou votre fusil d'assaut favori.

Effets D20 : le silencieux inflige un malus de -15 à l'utilisation de la compétence Perception auditive pour repérer le tir. De même, la plupart des silencieux sont aussi pare-flammes, auquel cas ce malus s'applique aussi à la compétence Détection. En revanche, le facteur de portée de l'arme est divisé par deux. Installer un disperseur sur une arme lui donne le statut d'arme de maître.

Effets Cops : repérer un tir effectué à l'aide d'un silencieux réclame un jet d'Instinct de flic/Perception (2), (3) si le silencieux est pare-flammes. La portée d'une arme équipée d'un silencieux est divisée par deux.



Gillie suit

Pour Noël, toi aussi demande la panoplie.

Cet hiver, la mode est au vert. Comme ce marin américain, sachez être à la pointe de la mode avec ce camouflage de chez Fungus : vous passerez totalement inaperçus dans tous les cocktails à la mode. N'oubliez pas d'embobiner votre fusil de sniper de toile camouflage, car comme le sac à main, il se doit d'être assorti. À réserver aux jungles profondes, cette tenue est un peu voyante en ville. Ainsi, on considère qu'il existe différents types d'environnements : Arctique, Désert, Forêt, Jungle, Nuit, Urbain.

Effet D20 : une combinaison de camouflage confère un bonus de +10 aux jets de Discrétion lorsqu'elle est adaptée à l'environnement, un malus de -10 lorsque ce n'est pas le cas. On peut être sa Gillie suit soi-même. Pour cela, il suffit d'utiliser les règles d'Artisanat habituel. Les compétences Artisanat (Couture) ou Profession (Soldat) permettent de créer une Gillie suit.

Effet Cops : une combinaison de camouflage rajoute deux dés au nombre de dés lancés pour un jet de Discrétion. En revanche, elle augmente de deux la difficulté d'un jet de Discrétion lorsque la tenue n'est pas adaptée à l'environnement. On peut faire sa Gillie suit soi-même en réussissant un jet de Discrétion/Education (3). Ce jet réclame une semaine de travail.

NDLR : de tels bonus peuvent paraître réalistes. Pourtant, les techniques de camouflage moderne et l'utilisation pertinente de ces combinaisons permettent de s'approcher à moins d'un mètre d'une sentinelle, et ce, en plein jour !

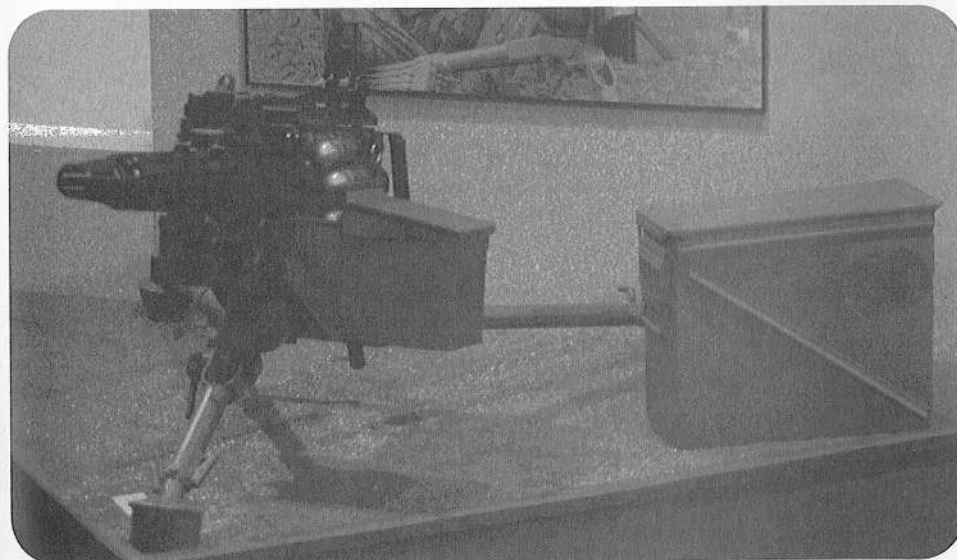
Lunettes impossibles

La télé comme à la maison !

Fin les lunettes caméra trouvées sur Internet ! De toute façon, tous vos copains sont autour de vous alors quel intérêt de retransmettre ce que vous voyez ? Pour une sécurité de périmètre optimale, optez pour cette discrète paire de lunettes qui vous permet d'avoir dans un coin du verre, une image transmise par une caméra de surveillance. Ne vous laissez plus surprendre au détour d'un couloir, laissez la caméra vous montrer ce qu'il s'y cache !

Effet D20 : tant que le personnage équipé de ces lunettes se trouve dans le périmètre surveillé par le réseau de caméra, il bénéficie d'un bonus de +10 à ses jets de Détection.

Effet Cops : un personnage équipé de ces lunettes peut utiliser les règles des caméras de sécurité (cf. *Hitek-Lotek*, p. 106). De plus, il bénéficie de deux dés bonus à ses jets d'Instinct de fil/Perception.



Un lance-grenades, un vrai

Mais moi c'est pas des taupes, c'est des rats !

C'est sûr il faut parfois savoir à qui l'on a affaire, et si au lieu d'une taupe solitaire vous devez faire face à une véritable infestation, il faut savoir passer à la vitesse supérieure. Heureusement, nous avons pensé à vous avec ce joli lance-grenades automatique. Il tire des grenades standards de 60 à l'unité ou en rafale. Fini l'épicerie, vous aussi devenez grossiste !

Effet D20 et effet Cops : consultez le tableau à la fin de cet article. Cette arme est effectivement un monstre, mais il s'agit d'une véritable arme de guerre, comparable aux lance-roquettes et autres bazookas.

Le catalogue de Counter Belli

Silencieux simple : 500 \$
 Silencieux pare-flammes : 750 \$
 Gillie suit : 300 \$ toute faite, 10 \$ si vous la faites vous-même !
 Lunettes impossibles : 500 \$
 Camionnette de surveillance : 100 000 \$ toute équipée.
 Mallette de surveillance : 1 000 \$
 Pare-brise pare-balles : 5 000 \$
 Nono : 25 000 \$

Nom	Type	Perf	Surv	Trans	Ports	Dissimulation	Autonomie	Transportable	Actif ?	Prix
Sentry	Omega2	S	+1	2 km	0	5 O/I	secteur	Véhicule	Non	3 000 \$
Thompson	Super7	MP	+1	100 m	0	3 O/I	secteur	Véhicule	Non	2 000 \$
Sentry	RedInputz	OT	+1	50 m	0	5 O/I	secteur	Véhicule	Non	2 500 \$



J'ai pas d'enfants !

C'est sûr, c'est un problème, pas le temps entre deux missions... Bref, pour la peine, vous n'avez pas de minivan. Rien de grave, voici un modèle portable qui vous donnera entière satisfaction. Cette mallette contient tout ce qu'il vous faut pour placer des écouteurs et des caméras de surveillance chez votre cible, ainsi que tout ce dont vous avez besoin pour recevoir les données. Cela demande une pose préalable, mais pour la peine on le transporte partout !

Effet D20 : les micros et les caméras contenus dans cette mallette ont un facteur de portée de 30 m. Ils doivent être cachés à l'aide d'un jet de Discrétion, mais octroient alors un bonus de +10 à ce jet. Leur utilisation nécessite un jet normal de Perception auditive ou de Détection.

Effet Cops : cette mallette contient une dizaine de mouchards Tie et une Toshiba S+, ainsi que l'équivalent d'un Sentry L2030 équipé pour recevoir les informations des appareils déployés (cf. Hitek-Lotek, pp. 88, 102 et 104).

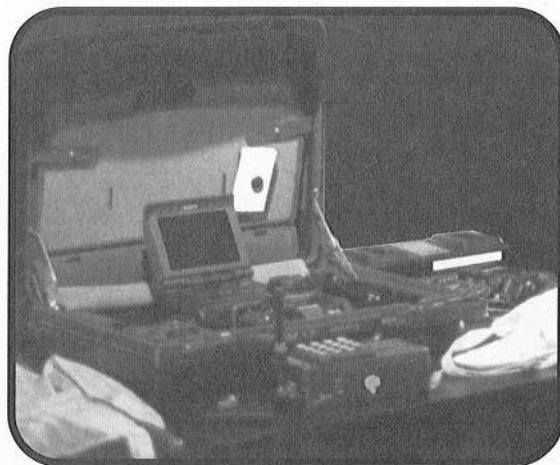
Camionnette de surveillance

Le minivan ne sert pas que pour partir en vacances ...

Les enfants sont à l'école ? Vous devez pourchasser des malfaiteurs avec les copains ? Voilà de quoi équiper votre véhicule : scanner de fréquences pour intercepter les conversations téléphoniques, systèmes acoustiques pour écouter les conversations au travers des murs et optiques thermosensibles pour voir au travers de ces mêmes murs. Si ça ne suffit pas et que votre cible part en voiture, vous avez un écran de contrôle à côté du tableau de bord pour une retransmission impeccable pendant que vous conduisez. Systèmes radio, téléphone et liaison vers votre réseau informatique sont en option.

Effet D20 : le scanner permet d'effectuer un jet d'Électronique ou de Surveillance (DD 20). En cas de réussite, la communication radio ciblée est captée. Par ailleurs, la camionnette contient l'équivalent d'un micro parabolique puissant. Grâce à un jet de Perception auditive (DD 20), il permet d'espionner les conversations à distance – son facteur de portée est de 30 m. Les optiques thermosensibles permettent d'effectuer des jets de Détection sans se soucier des abris, des camouflages et des conditions de luminosité. En revanche, elles imposent un malus de -2 aux jets de l'utilisateur.

Effet Cops : en 2030, une telle camionnette transporte un scanner Sentry Omega2, un micro parabolique Thompson Super7 et des optiques thermosensibles Sentry Red Impulse. Ces derniers permettent de procéder à une surveillance sans tenir compte des modificateurs dus à la luminosité ou la visibilité (cf. Hitek-Lotek, p. 100).



Un fusil « d'homme »

J'en ai marre des faupes !

Si vous aussi vous en avez assez de voir votre potager détruit, faites comme nous, faites confiance à Barrett. Même si la faupe se trouve à 1 500 m ce n'est pas grave, vous l'aurez ! Elle est dans une voiture blindée ? Aucune importance, la voiture explosera avec. Elle est dans un tank ? Visez la tourelle ! Si vous ratez, rien de grave, votre chargeur 12 coups vous permet d'essayer à nouveau. Se cachant mal sous un blouson, préférez-lui la camionnette pour un transport discret.

Effet D20 et effet Cops : consultez le tableau à la fin de cet article. Ici encore, les dégâts peuvent vous paraître excessifs, mais la dure réalité démontre qu'une balle tirée par ce monstre reste létale après avoir traversé un mur de béton. Certains s'en servent comme presse-papiers !





Pare-brise pare-balles

Même pas mal !

On vous avait dit que ça ne servait à rien de tirer... Et pourtant vous insistez. Voici ce que donnent des tirs dans un pare-brise blindé. À gauche, la signature caractéristique du UZI – trois balles en triangle –, au centre, l'AK-47 qui fait de son mieux. À gauche, au-dessus du UZI, il y a bien un impact, c'est du .357 magnum. Sous l'impact d'AK-47, le Famas : il ne faudra qu'un chargeur pour aveugler le chauffeur du véhicule doté de ce pare-brise. Tout en haut à droite du 7.62 ; rien n'y fait, ça ne casse pas !

Effet D20 : ce pare-brise dispose des caractéristiques suivantes : Solidité : 10, Points de résistance : 20, DD pour casser : 23.

Effet Cops : ce pare-brise dispose de 10 points de Résistance (cf. *Hilek-Lolek*, p. 110).

Le catalogue de Canis Strike

Version D20

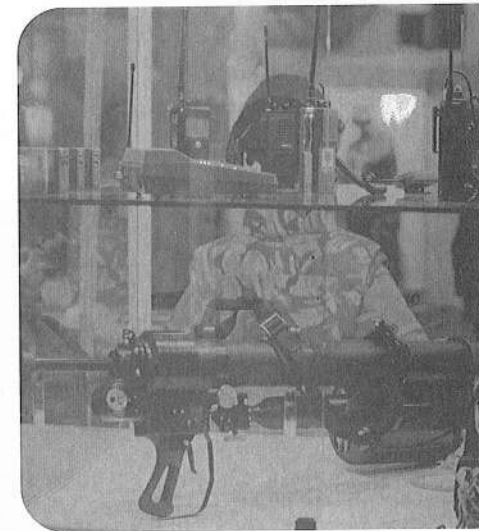
Arme	Dégâts(P)	Dégâts(M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Barett	4d8	4d10	18-20/x2	90 m	15 kg	Perforant
Lance-grenades*	4d10	4d12	x2	30 m	30 kg	Tranchant
Lance-grappin	–	–	–	10 m	10 kg	–

* : Le lance-grenades utilise les mêmes règles que le fusil à répétition (cf. *GdM*, DD3.5, p. 147), si ce n'est que la zone est de 15 m et le jet de Réflexes est DD 20.

Version Cops

Arme	PR	PU	FA	Portée	VC	CT	M	Prix
Barett	1*	6	2	600 m	6	1	12 c	10 000 \$
Lance-grenades	–1	3D6	6	100 m	3	3	20 bd	15 000 \$
Lance-grappin	–1	–	–	50 m	–	1	1	2 500 \$

*: comme pour le sharp 251 LL



Nono D20

Vitesse : 15 m
CA : 20
Points de vie : 50
Attaque : fusil à pompe
Dégâts : 2d6 (P), 2d8 (M)
Particularités : solidité 10

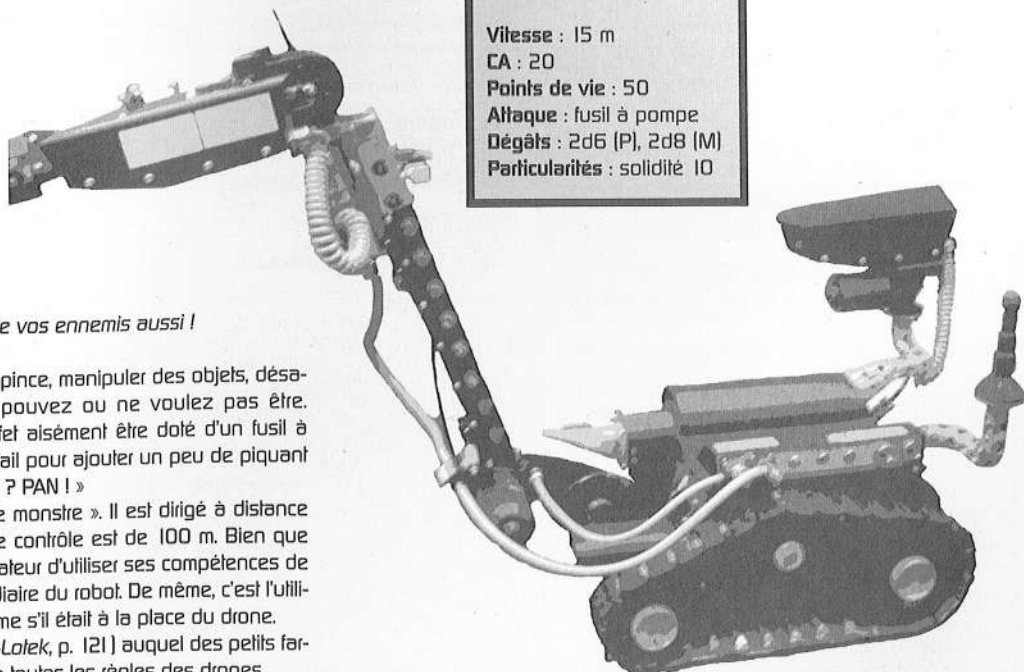
Nono le petit robot

L'ami d'Ulysse ? Pas seulement... Le cauchemar de vos ennemis aussi !

Ce petit robot bien sympathique peut, grâce à sa pince, manipuler des objets, désamorcer des bombes, bref être là où vous ne pouvez ou ne voulez pas être. Cependant il a un autre avantage. Il peut en effet aisément être doté d'un fusil à pompe qui vient se placer le long du bras de travail pour ajouter un peu de piquant à vos rencontres. « Hep, Joe, l'as vu le robot rigolo ? PAN ! »

Effet D20 : Nono dispose de sa propre fiche « de monstre ». Il est dirigé à distance comme une voiture télécommandée. Sa portée de contrôle est de 100 m. Bien que Nono n'octroie aucun bonus, il permet à son utilisateur d'utiliser ses compétences de Désamorçage/Sabotage à distance, par l'intermédiaire du robot. De même, c'est l'utilisateur qui résout lui-même les jets d'attaque, comme s'il était à la place du drone.

Effet Cops : Nono est un drone démineur (cf. *Hilek-Lolek*, p. 121) auquel des petits farceurs du MSD ont rajouté un Benelli. Nono obéit à toutes les règles des drones.



Parutions

Voici la liste des produits, JdR ou apparentés, parus récemment ou attendus dans un futur proche.

Dates : Les jeux sans mention de date sont théoriquement sortis (jusqu'à deux mois auparavant) quand vous lirez ces lignes.

Le mois de parution est celui annoncé par l'éditeur, sous toute réserve. Un « ? » signifie que la date est très incertaine ou inconnue.

Abréviations : Scn: scénario. Cmp: campagne. Bkg: background. AdJ: aides de jeu. Acc: accessoires de jeu. Supp: supplément. Sbk: source-book. JCC (ou CCG): jeux de cartes à collectionner. JCPC: jeux de cartes pas à collectionner (« jeux apéritif »). JP: jeux de plateau.

Les éditeurs francophones

Asmodée/Siroz www.asmodee.com

INS/MV
Ecran
Fire & ICE Tome 1
Fire & ICE Tome 2
Jésus revient (campagne pour les anges)
(janvier)
Extension en avril (vie quotidienne des anges et démons)
L5A
Créatures de Rokugan
Les secrets du Lion
La Voie du Shugenja (mars)
Voie de la mante (juin)
COPS
Lignes blanches
Gansta Paradise
Hitek Lotek
Helter Skelter
10-99 (février)
Extension (mai) (consacrée aux médias et à l'entertainment)
Système d20
Trilogie Malemort (en stand by)
Jeux de cartes pas à collectionner et jeux de plateau
Toc toc toc (série des Kangourous)
(janvier)
La course aux fruits (série des Kangourous)
(janvier)
L'Age des dieux
(jeu de plateau médiéval-fantastique)
(mars 2004)

Darwin Project/Halloween

Polaris
Volkana (en stand-by)
République du Corail (en stand-by)
Prophecy 2
La Colère des Dragons
Tome 1 : De Chair et d'écailles
Tome 2 (février)
Jeux de cartes pas à collectionner
Réédition de : Il était une fois...
(nouvelle couverture)
Réédition de Crôa (boîte carrée)
Compte à rebours
Micro Mutants
Sillage

2d Sans Faces

www.2dsansfaces.com

Nobilis
Ecran + scénario (Perfidie)
Jeu de puissance (règles + scénarios)
Carnet pour jouer en murder ou grandeur-nature.
Un Envol de paroles (campagne maison)
(2004)
La Haute Société des Fleurs (adj) (2004)
Nightprowler 2
Parution de la seconde édition du jeu
(fin 2004 ?)
Gamme Éprouvette
Armmme (courant 2004)

Hexagonal

www.hexagonal.net

Aquelarre
Livre de base (décembre)
Scénario : les danses macabres + écran
(février-mars)

Les Exaltés

Le livre des trois cercles
Time of Tumult (1er trimestre 2004)
Exterminateurs
Juge
Walking dead
En Stand by
Loup-Garou
Guide du conteur
En Stand by
Mage - L'Ascension (3^e éd.)
Cult of ecstasy (stand by)
Monde des ténèbres
Vampire - Ere victorienne
London by night (février-mars)
Vampire - La Mascarade
Encyclopedia Vampirica
Réédition du livre de base en couverture souple (disponible)
Vampire - Âge des Ténèbres
Dark Age 2^e édition
Ecran
Cycle des clans 2
Europe
Cycle des clans 3 (1er trimestre 2004)
Princes (2004)
Ravenloft (pour D&D 3^e éd.)
Atlas
L'arsenal de Van Rochten (début 2004)
Le Seigneur des anneaux
Le Guide de la communauté de l'Anneau
Créatures déchues et magie merveilleuse
(décembre)
Les Terres balafrées (d20) & D20 system
Atlas général de Ghelspad
Le Player's guide to Wizards, Bards and Sorcerers compatible avec les Terres Balafrées et entièrement écrit en respect de D&D édition 3.5
La forêt des Licornes (disponible)
Player's guide to Fighters and Barbarians (début 2004)
Guide des joueurs alternatif (2004)
Jeux de cartes à collectionner
Le Seigneur des anneaux
La Bataille du Gouffre d'Helm
Ents of fangorn

Oriflam

www.editions-oriflam.com

Post Mortem
Premier volume de 32 pages
Donjon
Nécromonicon
Brainwaste (février)
Golgothad (mars)
God Grad (Mondes des ténèbres)
(avril)
Dying Earth
Livre de base en VF
Cugel Companion (février)
Archipels
d20 system
Trilogie des Arkonautes : deuxième tome
Le destin des Arkonautes (janvier-février)
Brillance: jeu de plateau (mai)
Le Baron de Munchausen
Le jeu de rôle en 16 pages ! (2004)
Encyclopedia Arcana
Démonologistes
Nécromanciens
Chaoanciens (1er semestre 2004)
Feng Shui
En Stand by
La main du guide (mai)
Hawkmoon
En Stand by
Odysée
En Stand by
Pendragon

En Stand by

Pandora Créations www.pandoraweb.net

Cendres
Livre de règles
Ecran
Frontière (AdJ + Scn) (2004?)
Rennes (AdJ + Scn) (env. 100 pages)
(2004?)
Te Deum pour un massacre
Livre de règles (2004?)
En Stand by

7^e Cercle

www.7emecercle.com

Kult
Echos du passé
Theolithis
Inferno
Black madonna (mars 2004)
L.A. 2035
Nouvelle édition révisée du jeu (Stand by)
Little Fears
Livre de règles
Campagne en cours (2004)
Macho women with guns
Livre de règles
... Et courant 2004 (?), un jeu de cartes pas à collectionner.
Obsidian
Les Terres dévastées (janvier-février)
Recueil de deux scénarios inédits (printemps 2004)
Sorcellerie
Codex des mystères (2004)
Unknown Armies
Coriolis - L'Ascension de Marie-Madeleine
Livre de base (février)
Tribe 8
Livre de base
Ecran
Les Enfants de Lilith (février)
Jeux de cartes pas à collectionner
Les Pygmées cannibales de la jungle maudite (mars)

Spellbooks

www.asmodee.com

D & D 3^e édition VF
Le guide des personnages monstrueux
Player VF 3.5
Master VF 3.5
Monster VF 3.5
Les races de Faerun
Fiend Folio (Livre de monstres)
(février 2004)
Deux scénarios (mars) : Standing stones
(niv. 7) et Speaker in dreams (niv.5)
Dragon Lance (avril 2004) confirmé

Manifestations

Réalisé avec la FFJdR. Sur leur site, un formulaire détaillé vous permet d'inscrire votre manifestation sans oublier les informations essentielles : <http://www.ffjdr.org>

Retrouvez le calendrier des Grandeur-nature sur www.fedegn.org

31 janvier et 1^{er} février 2004 Convention du Troll penché

Organisé dans les locaux de l'UTBM à Sévenans près de Belfort.

Au programme :

Au programme :
La convention aura pour but de rassembler aussi bien les rôlistes confirmés que le néophyte ainsi que les wargamers de tous horizons. Les afficionados des jeux de cartes seront également les bienvenus. Le thème de cette convention sera cette année "X".
Différents tournois se dérouleront : tournois de Warhammer JdRF, Vampire, Elric, appel de Cthulhu, Agone, Cops, D&D 3.5, Fading Suns et INS/MV4 pour le JdR, également tournoi de Warhammer Battle et 40K, HeroClix et Bloodbowl (règlement disponible sur simple demande par mail ou par courrier), d'Elixir, de Magic type 2 homologué et de figurines peintes.
De plus de nombreuses tables libres seront organisées tout au long du week-end et auront pour but de faire découvrir jeux de rôle, jeux de cartes, jeux de plateaux et wargames au plus grand nombre. Enfin, diverses animations seront proposées comme du paint ball et surtout un concert de Pen Of Chaos et de toute sa troupe le Naheulband.

Contact : vincent.baudry@utbm.fr

14 et 15 février 2004 Les Nocturnes Foréziennes

À Firminy; à côté de Saint-Étienne.

Au programme :

Au programme, tournois de JdR, de Magic, de Wargames; concours de peintures sur figurines, semi-réal, wargame historique, découverte de jeux de plateaux pendant tout le WE, nombreux stands et invités, forum avec les invités, jeux multitaibles....

Contact : <http://nocturnes.free.fr>

21 et 22 février 2004 1^{ère} Convention Cévenole des jeux de simulation

Salle Garrigues, à 10 mn de Nîmes.

Au programme :

- 2 tournois de jeux de rôle, avec comme jeux proposés : L'appel de Cthulhu, D&D 3 - Archipels, Vampire, L5A, Elric, Le seigneur des Anneaux, Shadowrun, Les secrets de la 7^{ème} mer, Warhammer, Star wars, D&D 3.5, Guildes
- un tournoi de Warhammer 40 000
- un tournoi de HEROCLIX, en paquets scellés
- un tournoi de L5R - jeu de cartes (format Diamond)
- une Murder-Party
- des parties de la campagne officielle D&D "Living Greyhawk"
- des parties de démonstration de Dying Earth (vi) et de Post Mortem, avec la présence des éditeurs (ORIFLAM)
- des parties libres (jeux de rôle, figurines, cartes, jeux de plateau,...)
... et bien d'autres surprises !
Un snack bar sera à disposition tout le week-end pour se restaurer, et les moins résistants pourront même piquer un roupillon dans un coin ! (prévoir sac de couchage)

Contact : www.lemaletils.fr.st
Renseignements : lemaletils@fr.st

28 et 29 février 2004 4^e édition de la C'hoari Ar Roll, Lannion(22)

Organisé par l'ENSSAT dans ses locaux, à Lannion (Côtes d'Armor).

Au programme :

Nous avons pour ambition de réunir de réunir des personnes de toute la Bretagne (voir de plus loin) pour un week-end de divertissement et de découverte.
- Jeux de rôle (scénario d'initiation ou scénari courts l'après-midi ; scénari longs le soir ; scénari détente dimanche matin),
- Jeux de plateau (tournoi Warhammer battle, organisation suivant le nombre de participants en pré-inscription),
- Jcc (L5R, Magic l'assemblée, autre ; aussi suivant la demande, alors inscrivez vous vite !),
Buffet froid le soir- petit-déjeuner le matin- sandwich pour le retour le dimanche.
Tombola après le repas du soir (de nombreux lots à gagner !)
Pré-inscription à compter du 3 novembre 2003 sur le site web.
La partie d'initiation est gratuite.

Tarif : 5 à 8 euros pour les joueurs (demi-tarif pour les MJ); repas compris.

Contact : jdr@projet-eden.net
Oùbe : <http://jdr.projet-eden.net>

19, 20 et 21 mars 2004 Éclipse 2 (Rennes)

Organisée par l'ASCRES à la Cité universitaire de Beaulieu-Mirabeau.

Au programme :

Nous avons pour ambition de réunir des personnes Il y aura au programme de nombreux jeux (dont INS/MV, Monde des ténèbres, COPS, Polaris, Jovian chronicles, INS/MV, Fading Suns, ...). Un programme vous sera envoyé très prochainement.

29 et 30 mai 2004 8^{ème} Rencontres rôlistes de l'X Ecole polytechnique

Organisé par le binet Faërix de l'Ecole Polytechnique. Palaiseau (91)

Au programme :

Au programme :
Trois rondes de jeu de rôles
25 salles de jeu
Scénario originaux pour de nombreux jeux
Concert du Donjon de Naheulbeuk le Samedi soir
Présence de nos sponsors le Samedi midi
Au moins une Soirée Enquête proposée
Jeux de plateaux
Tournoi de Confrontation (Samedi)
Nombreux lots

Contact : Binet Faërix 01 69 33 50 81
Mathieu Leocmach (Respo Conv) :
01 69 33 51 06
Fax : 01-69-33-30-33 bien préciser
Faërix en en-tête.

Ouverture le 14 Février

Troll Jeux

Nouvelle boutique sur PARIS

Cartes à collectionner
Figurines
Jeux de rôle
Jeux de société
VPC
Occasion
Espace de Jeu

22, rue Hector Malot
75012 PARIS

ANGEL

l'autre façon de jouer aux vampires

Devant la réussite de son adaptation en jeu de rôles de la série télévisée *Buffy*, il aurait été incompréhensible que l'éditeur Eden Studios n'imité les producteurs de cette série confrontés à son spectaculaire succès : sortir un *spin-off*. C'est désormais chose faite avec la publication du jeu de rôle *Angel*.

On ne change pas une équipe qui gagne

De même qu'*Angel* est une série totalement autonome par rapport à *Buffy* – même si elle se déroule dans le même univers – *Angel* est un jeu de rôle complet et non un supplément pour *Buffy*. On retrouve la luxueuse présentation toute en couleurs et abondamment illustrée par des photographies tirées de la série, et la mise en page claire et soignée. Le texte est écrit dans un style imitant avec bonheur le ton des dialogues – eux-mêmes souvent repris – de la série : drôle, léger et plein de références à la culture populaire américaine.

Une mécanique éprouvée

Comme tous les jeux de l'éditeur, *Angel* s'appuie sur l'Unisystem : six attributs, une vingtaine de compétences aux domaines d'application assez larges, des qualités et des défauts susceptibles d'apporter des pouvoirs spéciaux. Pour résoudre une action, rien de plus simple : d10 + attribut + compétence doit être supérieur à 8.

En cas de succès, une table reproduite sur chaque feuille de personnage permet de connaître instantanément le niveau de réussite : simple et efficace. La création de personnage se fait grâce un système de points à répartir sui-

vant le concept désiré. Pour les plus fainéants (ou les plus pressés), douze archétypes prêtirés et assez représentatifs de la diversité de l'univers d'*Angel* sont disponibles ; pour les fans les plus acharnés, les feuilles de personnage de chacun des protagonistes de la série permettront, le temps d'une partie, d'endosser le pardessus noir d'*Angel* ou de chausser les lunettes de Wesley. Le système de combat offre une grande variété de manœuvres et les joueurs ont la possibilité de noter celles qu'ils préfèrent sur leur feuille de personnage. Ces manœuvres (coup de poing, coup de pied tournoyant, attaque au pieu, etc.) permettent de restituer les combats frénétiques de la série même si, il faut bien l'avouer, ils sont souvent gagnés d'avance et sans véritable risque. Comme souvent dans les jeux encourageant les conduites héroïques, une réserve de points d'action autorise divers effets spectaculaires comme de faire des attaques dévastatrices ou de revenir d'entre les morts.

Changement dans la continuité

L'atmosphère d'*Angel* est différente de celle de *Buffy* : elle est plus sombre, plus adulte, plus urbaine, plus complexe et si elle reste manichéenne, les relations avec les méchants sont

parfois ambiguës. Pour refléter ce changement, les personnages d'*Angel* sont plus compétents et plus expérimentés que les adolescents de *Buffy* ; ils sont aussi mieux organisés, ce qui se traduit par l'apparition de nouvelles règles – l'apport majeur d'*Angel* – pour gérer les organisations auxquelles les PJ appartiennent. Les joueurs reçoivent un capital de points à répartir pour construire leur organisation, ce capital permet d'acheter l'influence (dans les sphères criminelle, financière, gouvernementale et occulte), le quartier général et l'équipement. Le capital initial est faible si le groupe contrôle l'organisation et beaucoup plus important si les joueurs restent de simples membres ou employés. Avec ce système, il est aussi facile de créer une petite structure similaire à *Angel Investigations* qu'une puissante administration comme la CIA.

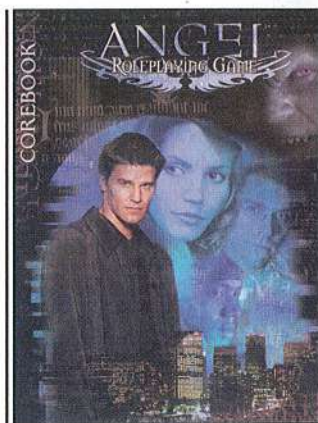
Bis repetita placent

Comme son prédécesseur, *Angel* constitue une adaptation fidèle et d'excellente qualité de la série télévisée qui donne envie d'enfiler un pardessus de cuir noir et de combattre les démons à mains nues, et nul ne doute que les fans de la série apprécieront le jeu de rôles. Les conseils au MJ abordent principalement la structure narrative par épisodes et par saisons, ce qui destine plutôt *Angel* à une utilisation en one shot ou en campagnes courtes. Enfin, le scénario d'introduction, même s'il présente correctement les différentes règles et facettes du jeu, n'est pas complet puisqu'il se terminera dans le livret qui accompagne l'écran : un peu frustrant.

Christophe Mouchel



Illustrations : tous droits réservés



Jeu de rôles en VO
Genre : Contemporain fantastique
Éditeur : Eden Studios
Prix indicatif : 40 €



Inspiration



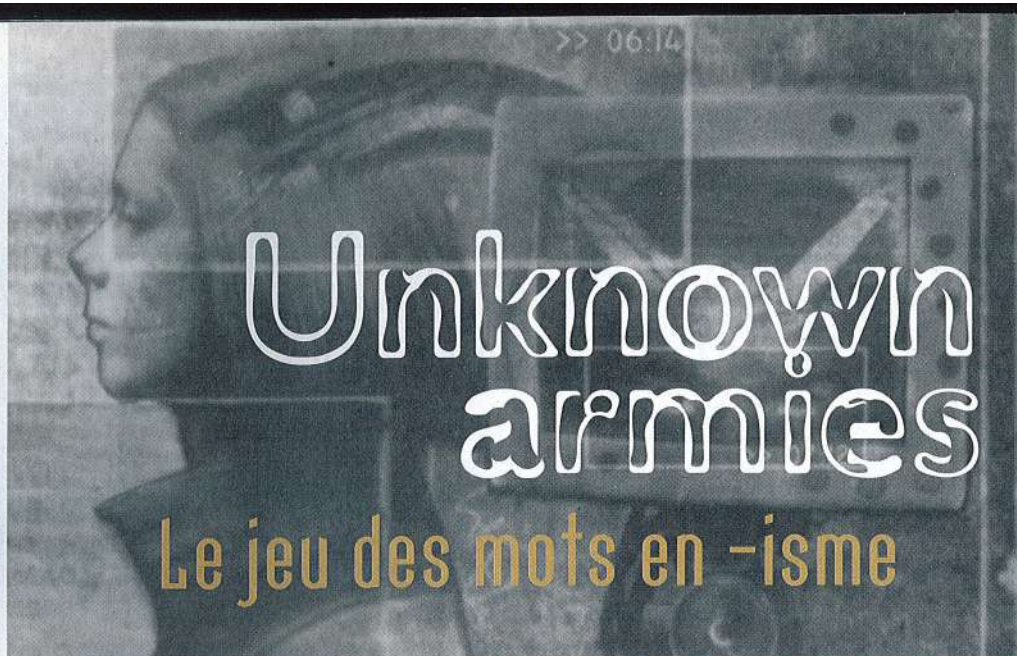
Gameplay

Les +

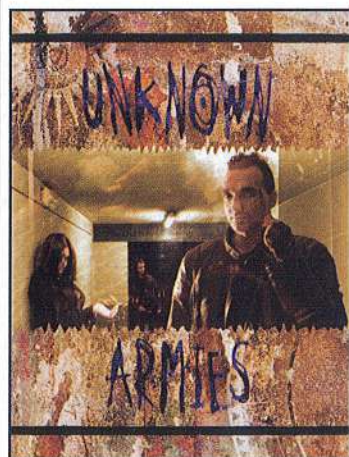
- Les règles sur les organisations
- Autonomie par rapport à *Buffy*

Les -

- Règles redondantes par rapport à *Buffy*
- Peu d'infos pour jouer ailleurs qu'à L.A.



Unknown Armies, UA pour les intimes, n'est probablement pas le jeu le plus connu de John Tynes (*Delta Green*) et Greg Stolze (*Godlike*), mais il est certainement celui qui leur tient le plus à cœur. Le public français va enfin pouvoir découvrir pourquoi car ce monstrueux pavé de plus de 300 pages arrive enfin en français dans une traduction réalisée par le 7e Cercle, éditeur bien connu pour son amour des jeux fantastiques contemporains.



Jeu de rôle en français
Éditeur : Le 7ème Cercle
Prix indicatif : non communiqué

La thématique principale de *Unknown Armies* est assez classique : la quête de pouvoir occulte. Là où *UA* se distingue des jeux ayant fait de l'ésotérisme leur fonds de commerce, comme *Kult*, *Nephilim*, ou *Mage*, c'est en proposant en lieu et place d'une cosmologie complexe et cohérente une synthèse de croyances et d'idées, reflet syncrétique du *Zeitgeist*. L'occultisme traditionnel est mort, et la magie n'est plus le fruit d'études approfondies mais d'une croyance irraisonnée dans un système de valeurs – c'est la voie de l'Adept. À celle-ci s'oppose celle de l'Avatar : à un certain niveau de réalité existent des archétypes jungiens de l'inconscient collectif, et il est possible de détourner leur pouvoir en tentant de les incarner.

Unknown Armies fait feu de tout bois, et mélange horreur surnaturelle et action furieuse en proposant d'évoluer dans un univers totalement iconoclaste, où se télescopent idéologie *New Age*, *Chaos Magick*, et post-modernisme de pacotille. Le livre est le fruit d'un véritable travail d'auteur : jeu engagé et critique sociale d'une certaine sous-culture américaine, *UA* est aussi bourré de références, comme David Lynch pour le cinéma, Tim Powers pour la littérature, et Alan Moore pour les comics.

With great power come great responsibilities

L'Underground, le réseau assez lâche de « ceux-qui-savent », est au cœur du jeu. S'y affrontent les cabales impliquées dans la quête de pouvoir et de connaissance occulte. *UA* peut se jouer de trois façons, qui correspondent aux trois parties du livre de base, et aux trois niveaux d'enjeux, de responsabilités, et de puissance.

Au niveau urbain, les PJ suivent la musique : ils forment une cabale mineure, et tentent de se faire une place au soleil. Au niveau global, les PJ sont les musiciens : ils forment une cabale majeure et sont des personnages-clés de *L'Underground*.

Au niveau cosmique, enfin, les PJ sont les compositeurs : leurs luttes façonnent la réalité, et les acteurs de *L'Underground* ne sont que des marionnettes entre leurs mains. Il est possible de se cantonner à un niveau de jeu comme de progresser de l'un à l'autre. Tout dépendra des PJ, car ce sont eux qui seront au centre de l'histoire. Plus que les valeurs chiffrées, ce sont leurs traits de caractère qui les définissent : personnalité, obsessions, peurs et désirs... Tous ces éléments sont déterminés au tout début de la création de personnage.

Le retour du d100

Le système de jeu se veut rapide et fluide, que ce soit au moment de la prise en main ou en cours de jeu. Les personnages sont définis par quatre caractéristiques, desquelles dépendent des compétences. Celles-ci sont totalement libres, et le joueur peut inventer celles qui correspondent le mieux à son personnage – en même temps que leur définition. Tous les scores sont notés en pourcentage, et sont en général très bas, car en principe on ne jette les dés que dans les cas les plus extrêmes. Les MJ appliquant des malus circonstanciés devront perdre leurs habitudes sous peine de condamner leurs joueurs à des séries d'échecs catastrophiques.

De nombreuses subtilités viennent se greffer sur ce principe très simple, comme la possibilité dans certains cas de faire un flip-flop, c'est-à-dire de permuter le résultat des deux dés et de transformer par exemple un médiocre 72 en superbe 27.

Les mécanismes régissant le combat et la folie sont les deux domaines où la volonté des auteurs de faire prendre conscience aux PJ des conséquences de leurs actes est la plus visible. La grille de folie mesure à la fois la sensibilité et l'endurcissement à un nombre défini de stimuli (peur, isolement, etc.). Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages courent autant le



risque de perdre la raison que de devenir d'insensibles sociopathes – ce que garantit l'usage régulier de la violence. Les combats, « solutions » de dernier recours, seront expédiés en peu de rounds. Le même jet sert à déterminer le toucher et les dommages. Le montant de ceux-ci n'est connu que du MJ, qui en décrit les effets au joueur. En général, il suffit d'un coup pour obtenir des effets comme « ta vision se brouille et se teinte de rouge alors qu'une douleur cuisante te vrille l'épaule, et ton bras devient immédiatement insensible. », plus pertinents qu'un « Touché ! 32 de dégâts dans le bras gauche. »



Avatars & Adeptes

La magie est au cœur du jeu, et les règles permettent de simuler de nombreux phénomènes surnaturels, mais les principaux acteurs de l'*Underground* restent les Adeptes et les Avatars. La magie obéit à des règles précises, en particulier celle de la Tension Symbolique, qui fait reposer son fonctionnement sur une forme de paradoxe : il est nécessaire de se

soumettre à son principe directeur si l'on veut l'utiliser. Un dipsomancien a besoin de se saouler pour utiliser les effets de l'alcool, et un entropomancien manipule le hasard en s'y fiant. Chaque école de magie est fondée sur une croyance particulière (comme « C'est en martyrisant mon corps que je domine la chair »), faisant des Adeptes de dangereux monomaniaques consacrant le plus clair de leur temps à la collecte d'énergie magique, par exemple en se plantant des clous sous les ongles. Les Avatars ne sont guère plus fréquentables, puisque leur but est d'incarner dans tous ses aspects un Archétype. C'est en

renonçant progressivement à son identité et en tentant de ressembler le plus possible à son modèle abstrait qu'un Avatar gagne en pouvoir...

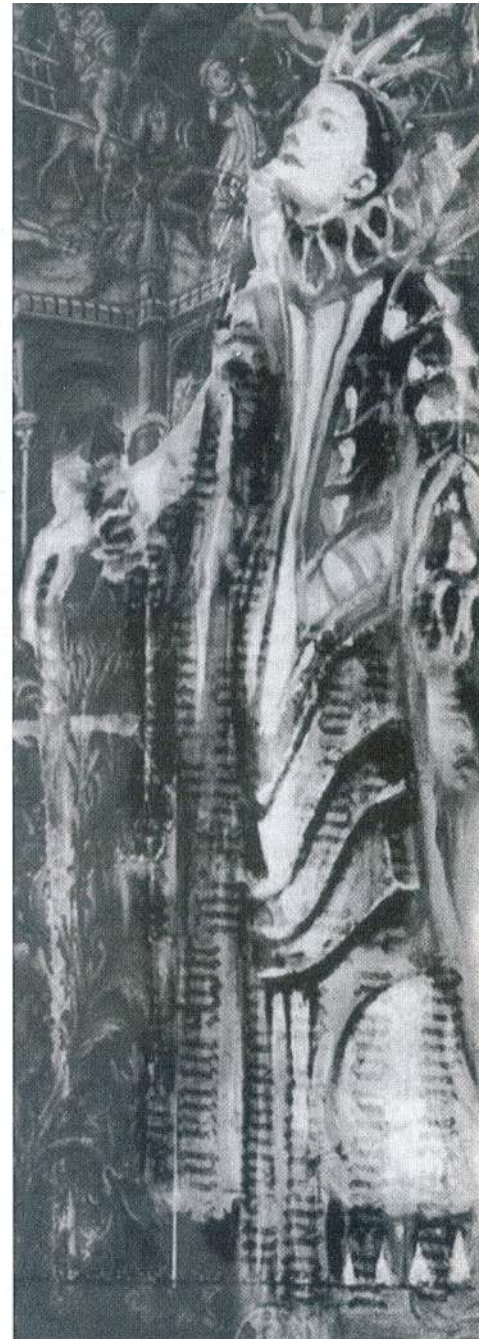
French Underground

Traduire en français ce jeu atypique représentait une sacrée gageure : outre son background centré sur les

sous cultures américaine, le livre est rédigé dans une gouaille argotique et scandée aux références culturelles difficilement accessibles. Pour réussir la transposition du jeu dans un terreau différent, l'équipe du 7ème Cercle a fait appel à Julien Blondel, chargé de coordonner et d'adapter la traduction. Pour ceux qui désirent en savoir plus, le GROG (<http://www.roliste.com>) a d'ailleurs réalisé une interview de sieur Blondel (rubrique « Dossiers » du site). La traduction proprement dite est l'œuvre de Jérôme Vivas, Angel Garcia, et des piliers du 7ème Cercle Kristoff et Neko. Question graphisme, la version originale sera améliorée par Damien Venzi (*ApoKryph*, *Vermine*), à qui a également été confié la réalisation de l'écran, de création française.

Le travail titanesque que représente la traduction de ce bouquin colossal est la raison pour laquelle sa sortie est repoussée à février – et explique pourquoi la présente critique n'a été faite qu'à partir d'une partie des fichiers informatiques de l'ouvrage. Gageons toutefois que le soin apporté à la traduction fera que le résultat sera à la hauteur des attentes...

Philippe Fenot



Illustrations : tous droits réservés.

La gamme Unknown Armies

Pour un jeu ayant cinq ans d'existence, le nombre de suppléments est très réduit. Deux ouvrages de référence abordent respectivement les thèmes des Adeptes et des Avatars : il s'agit de *Postmodern Magick* et de *Statusphere*. Une partie de leur contenu a été intégrée dans la seconde édition, traduite en français, mais ils constituent encore de précieuses mines d'information.

Des *splatbooks* sont consacrés aux plus connues des cabales : *Lawyers*, *Guns and Money* traite de la Nouvelle Inquisition, *Hush Hush* des *Sleepers*, et *Break Today* de *Mak Attax*. Il s'agit d'ouvrages moins généraux, qui n'intéresseront que les MJ qui collent au plus près au background officiel. Mais c'est surtout ses scénarios qui révèlent tout le potentiel de *Unknown Armies*. La gamme propose un recueil de scénarios one shot intitulé... *One Shots*, contenant entre autres le célèbre Jailbreak ; un superbe recueil de scénarios à insérer en campagne intitulé *Weep* ; et, tout récemment, une campagne complète, *To Go*.

En VF, le premier supplément sera l'écran de création française, qui contiendra la dernière partie du livre de règles, celle destinée au MJ. Viennent ensuite un recueil de scénarios et *Postmodern Magick*, que le 7e Cercle adaptera à la 2nde édition – ce qui avait été fait avec *L'Ascension* de Marie-Madeleine, scénario d20/UA anecdotique critiqué dans le dernier *Casus*.



Inspiration

Gameplay

Les +

- Un formidable moteur à scénarios
- Un jeu protéiforme, qui permet tout type d'ambiance
- Des mécanismes simples et faciles à prendre en main

Les -

- Un background typiquement américano-américain, pas facile à aborder
- Des règles reposant parfois trop sur l'arbitraire du MJ

Races de faerûn



Illustrations : tous droits réservés



Les Royaumes oubliés s'étoffent en VF d'un nouveau supplément indispensable : 192 (très denses) pages de background sur cet univers qui s'est imposé, ces dernières années, avec ses forces et ses tares. Sans jamais trop s'éloigner des archétypes du Manuel des Joueurs, Races de Faerûn adapte les races si chères aux amateurs de fantasy tolkienienne aux Royaumes oubliés. Innovation ou platitude ?

Le nouveau catalogue est arrivé !

Fidèle à sa gamme, ce nouveau volume encyclopédique a du cachet : utilisation de la couleur, illustrations plus nombreuses que dans bien des JdR qui marchent, couverture en dure et reliure digne de ce nom (pas à la Descartes !). Le sommaire n'étonne personne. *Races de Faerûn* est un catalogue. Après une brève introduction dans laquelle on trouve des définitions (idiotes et dangereuses) de « race », « ethnie »... qui ne seront que rarement utilisées telles qu'elles ont été définies, les différentes espèces sont détaillées : demi-elfes et elfes (pas dans le même chapitre), gnomes, halfelins, humains (de la vraie nouveauté ici avec une présentation des cultures humaines), nains, orques et demi-orques (dans le même chapitre), planaires (pour les nostalgiques de PlaneScape, comme moi) et les races minoritaires (« mineures » dans la VF !). C'est dans cette dernière partie que les amateurs de gobelins et d'hommes-lézards trouveront leur bonheur.

Avec du rôle dedans

Toutes les « races » obéissent aux mêmes formats de description. Ainsi, chaque chapitre

s'ouvre sur un rappel sur les origines d'une race, histoire de justifier certains regroupements ou certains écarts. Cette entrée en matière à l'avantage de balayer les grandes lignes de l'évolution d'une espèce tout en mettant en perspective son développement sur *Faerûn* (et parfois même l'ensemble d'Abeir-Toril !). Puis tour à tour les races (enfin, les cultures pour les humains, les ethnies pour les elfes...) se succèdent avec leur histoire (bien faite et riche en pistes d'histoire de campagne), leur vision du monde et l'organisation de leur société (C'est nouveau dans *Dungeons & Dragons*® : il n'y a pas que du porte-monstre(s)-trésor(s), mais aussi du jeu de rôle !) ainsi que leurs relations à la magie et aux cultes.

Le tout sans oublier...

Les informations clefs que sont les langues parlées, les objets magiques et les équipements particuliers.

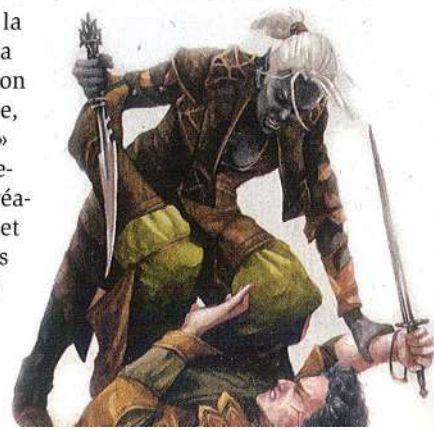
Et pour ne pas déroger à la sacro-sainte règle de la conclusion de toute publication de la gamme officielle, *Races de Faerûn* « s'achève » (25 % du livre) sur un fourre-tout où vrais add-on à la création de personnage (dons et classe de prestige, dont les chanceliers, les hauts mages elfes et les seigneurs

de guerre orques) côtoient équipements et nouveaux monstres en pagaille.

La lecture de l'ensemble n'est jamais indigeste. La synthèse des informations, distillées au petit bonheur la chance dans l'édition précédente, est réussie. Les articles sont équilibrés, en volume comme en informations utiles, même si la classification sur laquelle ils s'appuient fait parfois sourire parfois soupirer tant elle est caricaturale pour répondre aux besoins donjonnesques. Cela dit, même les vieux routards des *Royaumes oubliés* y découvrent des informations nouvelles.

Bref, *Races de Faerûn* est plus qu'un catalogue. C'est un complément indispensable aux *Royaumes oubliés*.

Sébastien Célerin



Supplément de JdR
Genre : médiéval-fantastique
Éditeur : Wizards of the coast
(VO)/Spell Books (VF)
Prix indicatif : 36 euros



Inspiration



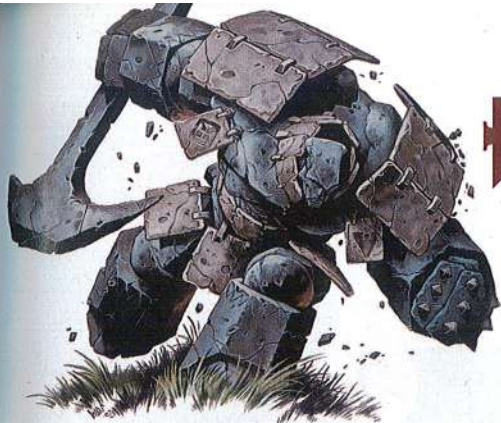
Gameplay

Les +

- Des nouveautés sur les humains.
- Contient du jeu de rôle et pas que du d20 system.
- La synthèse d'anciens suppléments AD&D 2.

Les -

- Un certain communautarisme anglo-saxon qui conduit à des amalgames sur les races, les cultures, les ethnies...
- Des traductions un peu hasardeuses.



FIEND FOLIO

LE MANUEL DE TOUTES LES DANGERS

Ah, le *Fiend folio*, voilà une belle occasion de faire son numéro de « Moi, d'mon temps, Donj', c'était mieux... ». Coup de chance, à l'époque, je jouais pas à Donj' ! Je vous épargnerai donc la minute de nostalgie sur la superbe couverture bleu électrique et l'angoisse qui étreignait les joueurs lorsque le MD feuilletait ce recueil des pires vacheries qu'on pouvait trouver à l'époque. Non, point de sentimentalisme passéiste. En avant pour le donjon et au-delà !

Donj' d'accord, mais pour quelle édition ?

En commençant ma lecture, je fus pris d'assaut par le doute. En effet, l'introduction du *Fiend folio* me rappelait furieusement celle du *Manuel des monstres*... troisième édition ! Eh oui, en effet, le *Fiend folio* est un supplément 3.0 et non 3.5. Du coup, l'organisation des chapitres de règles reprend celle de l'édition précédente et cela en désorientera certains. En tout cas, moi, ça m'a énervé, d'autant que je préfère largement le *Manuel des monstres* 3.5 à sa version antérieure. De même, exit les petits paragraphes descriptifs et les conseils tactiques si bien venus !

Cependant, on saluera le professionnalisme de Spellbooks qui ne s'est pas laissé abattre par le retard « technologique » du *Fiend folio* ; le format de la fiche descriptive des monstres reprend celui de la version 3.5 ; on retrouvera ses petits au moins durant les combats.

Des monstres, des monstres, des monstres !

Évidemment, le *Fiend folio* est un catalogue de monstres, un de plus me direz-vous. On lui reconnaîtra tout de même le mérite de rassembler une belle fournée de

saloperies toutes plus bizarres et méchantes les unes que les autres. Après tout, avec un titre pareil, on s'attendait pas à y trouver des schtroumpfs !

Ainsi, vous ferez surtout la connaissance de monstres venus d'autres plans, de diables, de démons et autres mort-vivants dans les pages de ce supplément. Ce dernier ne se résume pourtant pas à cela, et vous découvrirez également des « affreusetés » bien de chez nous. Le tout s'échelonne de FP 1/8 à FP 25.

Au final, certains monstres sont parfois plus ridicules qu'effrayants, mais cela dépend largement des goûts de tout un chacun. En ce qui me concerne, la palme d'or est décernée aux « demi-trucs », à savoir les demi-fées, les demi-illithids et les demi-trolls. J'ai toujours eu un faible pour les illithids, même si j'ai du mal à écrire leur nom correctement.

Le background que les auteurs y ont mis à l'intérieur du supplément

En effet, on peut saluer l'effort de coordination avec le reste de la gamme WotC. Ainsi, on trouvera des conseils et des références pour utiliser les monstres du *Fiend folio* avec les autres suppléments officiels *Donjons et*

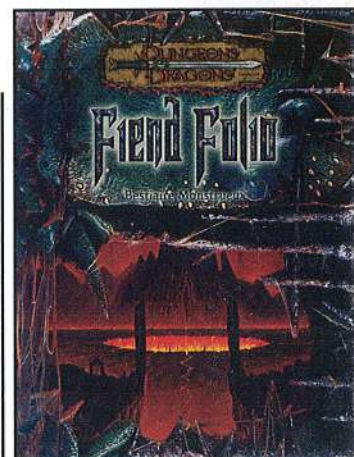
Dragons : Chapitres interdits, *Dieux et demi-dieux*, *Campagnes légendaires*, *Guide de l'orient*, *Atlas de Greyhawk*, *Manuel des psioniques*, *Manuel des plans* et *Par l'encre et le sang*.

De par ces références et un certain effort pour donner à chaque monstre une histoire et un contexte, on voit se dessiner une sorte de background générique, notamment en ce qui concerne les plans. Ce qui est intéressant, c'est de remarquer que de nos jours, les monstres des donj' « sortent de leurs fiches » : on détaille leur société, leur culture, etc. Certes, ça ne vole souvent pas haut, mais on a le sentiment que peu à peu, la structure des catalogues de monstres explose sous l'évolution « roleplay » du JdR. À quand des ouvrages de background au détour desquels on découvrira des monstres, plutôt que des suppléments de monstres au détour desquels on découvre du background ?

And now, the bonus !

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : les appendices du *Fiend folio*. Très honnêtement, il en faut plus que quelques monstres visqueux pour m'émouvoir, mais les appendices, c'est finalement ce que j'ai lu en premier ! On y trouve tout d'abord de nouvelles classes de prestige « pour les monstres », plus précisément pour les fiélons : le fiélon corrupteur, le fiélon impie et le fiélon possesseur. Ces classes ont l'intérêt de donner directement un rôle, souvent social, au monstre dans l'histoire. Ensuite, et surtout, ces appendices décrivent les symbiotes et les implants. Maintenant, plutôt que de simplement combattre les monstres, vous allez vous les mettre dans le corps. Sympa, non ?

Arnaud Cuidet



Livre de base JdR
Genre : médiéval-fantastique
Éditeur : Wizards of the coast
(VO)/Spell Books (VF)
Prix indicatif : 36 euros



Inspiration



Gameplay

Les +

- Les symbiotes et les implants
- La coordination avec les autres suppléments Donjons et Dragons

Les -

- C'est de la troisième édition !



Illustrations : tous droits réservés.

La nouvelle mode de la Fantasy



Alors que Square s'était toujours refusé à donner une véritable suite à ses jeux, voici que la nouvelle entité Square-Enix nous propose une suite à son dernier opus « off-line » : *Final Fantasy X*.



Jeu vidéo
Genre : Jeu d'aventure
Éditeur : Square-enix
Prix indicatif : non communiqué

Après plus de 15 ans de bons et loyaux services, la saga *Final Fantasy* a fini par devenir un genre en soi. Ouvrant la voie à un nouveau style de fantasy, cette série sans commune mesure, fière de sa quinzaine de titres, nous offre un nouvel opus dont l'histoire commence deux ans après *Final Fantasy X*.

Un nouveau départ

Nous voilà reparti pour les nouvelles aventures du Yuna à travers Spira. Depuis la mort de Sin et la fin des tourments de Spira, deux ans se sont passés. Bricoleuse de génie, Rikku est aujourd'hui chargée de la maintenance des machines de Yevon. Suite aux événements de *Final Fantasy X*, l'antique religion de Spira a dû abandonner ses préceptes et accepte d'utiliser ces machines des temps anciens. *Final Fantasy X-2* commence pour Yuna au pied du mont Gagazet, l'ancienne terre des Ronso. Jeune femme curieuse de tout ce qui l'entoure, elle y découvre une memosphère représentant Tidus, prisonnier. Elle court alors prévenir Yuna à Besaid. Voilà donc nos deux héroïnes partant en quête d'autres memosphères afin de retrouver ce jeune homme dont elles ont oublié jusqu'au nom. Pour compléter cette équipe 100% féminine, Paine, guerrière accomplie, se joint aux deux jeunes femmes. Machos s'abstenir...

Barbie Yuna...

Vous l'aurez compris, *Final Fantasy X-2* est un jeu d'aventure

principalement destiné à un public féminin. L'attention particulière portée aux tenues de nos trois aventurières renforce encore cette impression. Dans *FF X-2*, plus question pour Yuna d'invoquer chimères et autres Bahamut, ces dernières ayant bien mérité un peu de repos. Du coup, le système de classes de personnages fait un retour remarqué dans l'univers de *FF*. Laissé de côté depuis *FFV*, ce système propose de changer de classe comme on change de chemise. Une seule méthode pour y parvenir : les Dress-pheres. Une fois équipées, nos héroïnes changent de tenue et de pouvoirs. En tout, 17 sphères sont à trouver. Parmi celles-ci, on peut citer Black Mage, White Mage, Songstress, Dark Gunner, Alchemist, Trainer, Gambler, Samurai, etc. Toutes sont dotées de pouvoirs et de compétences différentes, et, chose essentielle, proposent un nouveau look, haut en couleurs, pour nos héroïnes. En combinant certaines d'entre elles, il est également possible de modifier les caractéristiques des demoiselles. Avant de débloquent certaines de ces habiletés, il faudra faire preuve de patience et combattre de nombreux monstres, chaque niveau gagné apportant son lot de pouvoirs débloqués. Pour tous ceux

et celles qui aiment encore jouer à la poupée. Et dire que l'habit ne fait pas le moine...

...se déchaîne

Pour les acquérir, il faudra bien entendu accomplir de nombreuses missions et quêtes secondaires. Bref, de nombreux combats attendent nos héroïnes. Ici encore, *FF X-2* se démarque en jouant la carte du temps réel (ou presque). Le système de combat, baptisé



Active Time Battle fonctionne de la manière suivante : entre chaque coup porté, une jauge d'action augmente. Une fois cette dernière remplie, la prochaine action est activée. Si deux ou trois des



personnages voient la jauge d'action se remplir en même temps, ils peuvent agir de concert et effectuer de nombreuses combinaisons de coups. Autre point important, nos trois héroïnes ne sont plus statiques et peuvent se déplacer pendant le combat, pour achever un ennemi ou intercepter un coup. Ce système, à mi-chemin entre le temps réel et le tour par tour a l'avantage d'accélérer les combats et de donner une nouvelle dynamique au jeu.

Le retour des chocobos

Tout au long de cette histoire, il sera possible de rencontrer d'anciens acteurs de *Final Fantasy X*. Les personnages secondaires et les anciens gardiens de Yuna auront, pour certains bien changé. Lulu joue plus que jamais son rôle de grande sœur auprès de Yuna, mais, enceinte (de qui ?), elle ne pourra se joindre à l'épopée. Les amateurs du genre retrouveront facilement leurs marques. Entre donjons obscurs, combats épiques, boss de fin de niveau, et ajustement de ses personnages, toute la mécanique *Final Fantasy* est bien présente. *FFX-2*, en digne héritier de ses pré-



bons massages ou encore de se lancer dans l'élevage de chocobos.

Linéaire mais pas sectaire

Jeu ouvert comme peu de ses prédécesseurs ont su l'être, l'aventure de nos jeunes héroïnes débute à bord du Celsius, un vaisseau volant leur permettant de se rendre un peu partout sur Spira. Une quinzaine de destinations sont proposées en permanence. Ces destinations reprennent pour la plupart les lieux visités dans le précédent volet de la saga et ne dépayseront pas les fans de la série. L'histoire se découpe en cinq chapitres, chacun nécessitant une poignée d'actions et de quêtes à résoudre avant de tourner la page. Si l'histoire globale est d'une grande linéarité, chaque chapitre peut s'accomplir dans l'ordre souhaité et laisse libre de s'attarder sur une quête annexe ou un mini-jeu. Pour accéder aux missions, rien de plus simple : il suffit de demander à Buddy, le pilote du Celsius de bien vouloir se rendre à la destination voulue.

Il est ainsi possible d'ignorer totalement les missions secondaires et de se concentrer sur la quête principale. Le jeu occupera ainsi une petite trentaine d'heures pour les plus acharné(e)s. *Final Fantasy X-2* étant presque impossible à débloquent à 100 % lors du premier passage, l'option Game + propose de rejouer les aventures des trois jeunes femmes en conservant objets, dresspheres et gils (l'argent *made in FF*) obtenue la première fois. Et vous voilà reparti

pour une trentaine d'heures de jeu supplémentaires.

Ambiance pop, rythmes techno

Graphiquement, *Final Fantasy X-2* ne décevra pas les fans du genre. Le moteur graphique est le même que celui utilisé dans la précédente version, et, hormis quelques détails, les graphismes de *FFX-2* ressemblent beaucoup à ceux de son prédécesseur. Quelques améliorations, des couleurs plus vives et des expressions de visages plus marquées, apportent un petit plus bienvenu. Mais quoi qu'il en soit, design global et mécanique graphique ressemblent à s'y méprendre à ceux de *FFX*. De plus, graphismes « in game » et cinématiques sont toujours de très bonne facture. Que les amateurs se rassurent, les différentes cinématiques du jeu pourront être visionnées une nouvelle fois au théâtre de Luca. Bref, aucune nouveauté.

Côté musique, Square fait une nouvelle entorse à la règle en remplaçant l'incontournable Nobuo Uematsu par Noriko Matsueda et Takahito Eguchi, ces derniers ayant travaillé précédemment sur *Bouncer*. La mélancolique symphonie des priants laisse place à un rythme plus pop et techno. Du coup, l'ambiance musicale n'est pas à la hauteur de nos espérances, même si le ton donné s'accorde finalement bien mieux à l'ambiance du jeu, plus vivant et plus drôle que *Final Fantasy X*.

Stéphane Perroud



Inspiration

Gameplay

Les +

- Un jeu vivant et plein d'humour
- Une mécanique de jeu rodée
- L'esprit *Final Fantasy* en prime

Les -

- Peu de nouveautés et d'améliorations graphiques
- Un côté poupée Barbie parfois difficile à digérer



décèsseurs, propose une multitude de mini-jeux à débloquent au cours de vos pérégrinations. Outre des mini séances de jeu comme le fait de passer un garde sans se faire remarquer, il sera possible de prodiguer de

STAR WARS



Knights of the Old Republic



Jeu vidéo
Genre: Jeu d'aventure
Éditeur: LucasArt
Prix indicatif: 45 € sur PC ; 60 € sur Xbox.



Inspiration

Gameplay

Les +

- La liberté d'action
- La beauté du jeu

Les -

- Le système d20 (aïe ! pas taper !)
- Quelques petits bugs d'affichage qui viennent troubler l'immersion
- L'absence totale de mode multijoueurs



La Force n'a pas fini de séduire petits et grands et Lucas Arts l'a bien compris. Pour ce nouveau jeu vidéo estampillé Star Wars, l'éditeur s'est associé avec Bioware, les maîtres du genre, et le succès est au rendez-vous. Après un petit tour sur Xbox, Kotor débarque sur nos PC. Attention, d20 au menu...

Il y a longtemps, bien longtemps...

Star Wars : Knights of the Old Republic (Kotor pour les intimes) prend place plus de 4000 ans avant l'épisode 1. L'ancienne République est encore protégée par de nombreux chevaliers Jedi. Mais l'ordre est considérablement affaibli par ses récents combats contre les Sith, menés par l'ancien Jedi Darth Malak. Tout commence à bord de l'*Ender Spire*, vaisseau de la République attaqué par les troupes du côté obscur. Sous les traits d'une jeune recrue, il vous faudra prendre la fuite en direction de Taris, planète sous le contrôle du Sith. Or, une autre passagère de l'*Ender Spire* y a trouvé refuge : le chevalier Jedi Bastila qu'il vous faudra retrouver.

Vous voilà projeté dans une quête de longue haleine à travers une bonne partie de la galaxie *Star Wars*. Il vous faudra faire face à de nombreux rebondissements et ne pas céder à la tentation, car la Force compte sur vous.

D20 quand tu nous tiens...

Basé sur le système d20 (nouvelle mécanique du jeu de rôle *Star Wars*), Kotor exigera de vous la création du personnage central de cette histoire. À chacun de choisir le sexe de son héros et son orientation – combat, discrétion ou technique. Quel que soit votre choix, la Force sera au rendez-vous. Devenir chevalier Jedi est

en effet l'une des opportunités de ce jeu. Donc au programme, on retrouvera également compétences, dons et pouvoirs de la Force. Le tout bien sûr, évoluera au fur et à mesure que votre personnage gagnera en expérience. Neuf personnages partageront vos aventures. Mais seuls deux pourront vous suivre en même temps.

Les combats ne dépayseront pas les amateurs de *Donjons et Dragons* et mélangent temps réel et tour par tour. Lorsqu'un combat commence, le jeu se met en pause. Puis, une fois la situation comprise, le temps réel prend la main. Pour compenser la rapidité du temps réel, il est possible de mémoriser les trois prochaines actions des personnages. Outre les coups de blasters et de sabre laser, deux autres types d'attaques sont prévues : les attaques de la Force et les lancers de grenades. À vous de gérer au mieux ces combats qui peuvent parfois devenir très tactiques.

Le côté obscur

Kotor intègre élégamment l'univers de George Lucas à ses propres fins. Si la trame principale aiguille le cours des aventures du personnage, elle ne les limite pas. Construit autour de nombreuses



missions annexes, le scénario accepte de multiples embranchements, ce qui apporte une expérience du jeu plus longue et plus riche. Il est tout à fait possible de ralentir un temps la quête principale pour devenir, l'espace de quelques heures, chasseur de prime ou médiateur matrimonial. Bref, les expériences sont nombreuses, et celles proposées par la Force et son côté obscur ne le sont pas moins. Ainsi, il devient tout à fait possible de servir le côté sombre, une fois le temps venu, sans pour autant saborder l'aventure. Cette évolution du personnage, le cas échéant, ne sera pas anodine. Elle conditionnera l'exécution des talents et de certaines compétences et influera sur le scénario. Manipulez l'esprit de votre interlocuteur pour avoir le renseignement voulu et vous approcherez du côté obscur. Sauvez la vie d'un homme et la lumière vous guidera à nouveau.

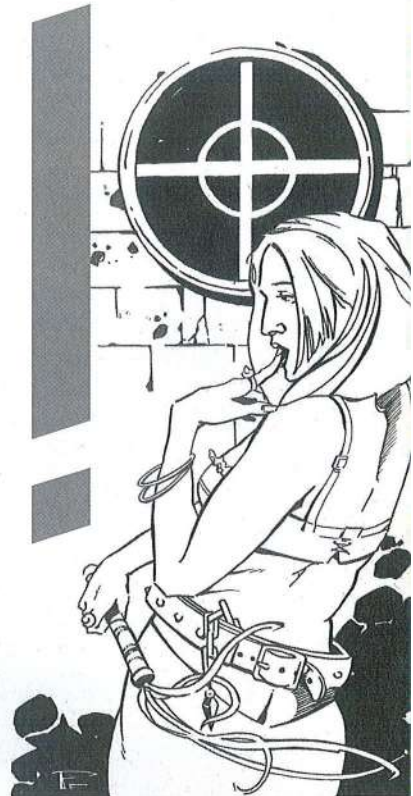
Véritable réussite, *Knights of the Old Republic* se montre plus que convaincant et les qualités graphiques et techniques du jeu servent une trame riche en rebondissements.

Stéphane Perroud





Jésus reviens



Illustrations : tous droits réservés



Hé oui, Jésus revient. Du haut de sa croix, il nous montre le chemin, lui qui le connaît si bien. Du coup, avec ce nouveau supplément, la quatrième édition d'INS/MV devient un long fleuve tranquille.

Fire and Ice avait ouvert le bal avec ses deux tomes explosifs qui avaient mis l'Enfer sens dessus dessous. Le monde des démons en était sorti transfiguré après une restructuration interne mouvementée qui avait vu de nombreux acteurs infernaux majeurs être licenciés sans indemnité. Il convenait donc de rétablir quelque peu le sacro-saint équilibre entre le Bien et le Mal et de proposer de nouvelles aventures aux anges pour éviter qu'ils ne s'endorment tandis que les démons faisaient leur petite révolution. Ainsi, *Jésus reviens !* est une campagne angélique en un seul volume qui va proposer à vos joueurs un petit voyage aux quatre coins du monde, pour la gloire de Dieu.

Cette campagne s'adresse essentiellement à des anges de grade 1 et ne nécessite pas de connaître l'univers d'INS/MV sur le bout des doigts pour être jouée ou maîtrisée. Par contre, de par sa structure non linéaire, elle réclame tout de même une bonne dose de réactivité et d'improvisation de la part du MJ qui va devoir jongler avec les différents scénarios en fonction des investigations et des décisions des personnages. En effet, la campagne est décrite en détails mais se présente plus comme une boîte à outils dans laquelle le MJ va

puiser que comme une traditionnelle suite de scénarios avec un fil rouge. La situation de départ est exposée, les motivations des PNJ sont données et leurs actions expliquées. Il ne reste alors plus qu'au MJ à prendre en compte les réactions des joueurs pour mettre en scène cette conspiration angélique.

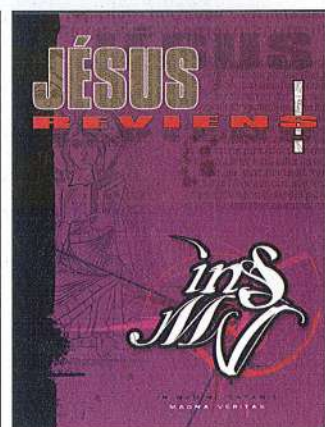
D'ailleurs, de quoi en retourne-t-il exactement ? Sans déflorer l'intrigue générale, disons simplement qu'une brochette d'archanges a décidé qu'il était temps que la Chrétienté redresse la tête et démontre à ses adversaires qu'elle n'a rien perdu de sa superbe. Une série d'actions d'éclat est alors lancée pour redorer le blason de l'axe du Bien et réaffirmer sa place de numéro un dans le Grand Jeu. Sauf que, bien évidemment, ce petit club d'archanges n'est pas totalement solidaire et que le plan qui devait se dérouler sans accroc est en fait une subtile mécanique d'horloger dans laquelle on a malencontreusement fait tomber une poignée de sable : les PJ.

Ces derniers, traditionnellement téléguidés par une hiérarchie prompt à pressentir les complots internes, enquêtent sur une série d'événements jetant le trouble dans le camp du Bien. Petit à petit, ils vont amasser des preuves conséquentes pouvant amener au scandale en jetant l'opprobre

sur d'éminents membres du Conseil Divin. Les accusés feront tout ce qui est en leur pouvoir (et Dieu sait s'il est grand) pour faire disparaître les preuves compromettantes et les enquêteurs inopportuns.

Jésus reviens ! est l'occasion de mettre en scène dans l'univers d'INS/MV des éléments réels du monde catholique tout en exagérant cyniquement sur les travers de l'intégrisme religieux actuel en prenant pour acteurs l'Opus Dei ou les fondamentalistes américains. Très proche de l'actualité de par sa thématique, c'est une campagne acidulée qui fera grincer des dents Monseigneur Lustiger à cause de son ostensible irrévérence. Toutefois, elle n'a pas l'impact d'un *Fire and Ice* puisque ses conséquences directes sont de très loin inférieures à celles qui ont précédemment secoué l'Enfer. Dès lors, on reste un peu sur sa faim puisque les enjeux n'atteignent pas les sommets himalayens que la 4^e édition avait commencé à instaurer comme standards.

Cédric Ferrand



Jeu de rôle
Genre : contemporain décalé
Éditeur : Siroz - Asmodée
Prix indicatif : 23 euros



Inspiration

Gameplay

Les +

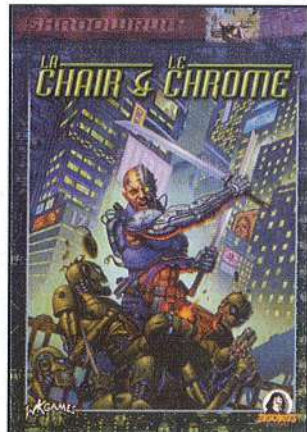
- Une campagne qui puise dans l'actualité
- Un très bon système de gestion des preuves

Les -

- Aucune implication des récents changements provoqués par *Fire and Ice*
- C'est un peu court

Critiques

Tout le jeu critiqué dans ces colonnes avec toujours la réaction à chaud de nos chroniqueurs - que résume à sa manière si personnelle notre inimitable Canis Bellus.



Shadowrun La chair et le chrome

Cette critique me fait un peu peur. En effet, j'ai peur qu'on ne me croie pas objectif sur ce coup-là. Pour être tout à fait honnête, je nourris un immense respect pour la gamme *Shadowrun* 3e édition, tout du moins pour les suppléments parus avant le rachat de FASA. Or, *La Chair et le Chrome* fait partie de cette four-née-là. Or, ce supplément est une vraie bombe ! On aurait pu aussi l'appeler *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le cyber sans jamais osé le demander*. Et encore, pas que sur le cyber ! *La Chair et le Chrome* traite également du bio-ware, de la nanotechnologie, de la chimie, des drogues et de la chirurgie. C'est un catalogue presque exhaustif concernant toutes ces technologies. Vous y trouverez des tonnes de nouveaux implants et

gadgets, ainsi que des informations d'ordre générale et théoriques, non seulement sur la science du sixième monde, mais aussi sur les acteurs économiques de ce secteur.

Et pour ceux d'entre vous qui auraient peur d'être confronté à un débordement « grossissant » de matériel absurde, qu'ils se rassurent. Enfin, un peu...

La Chair et le Chrome contient du matos à ne pas mettre entre toutes les mains, mais aussi des innovations non pas surpuissantes, mais très ingénieuses, comme l'inter connectivité des implants cyber. En conclusion : vive le chrome !

A. Cuidet

Éditeur : Jeux Descartes pour Wizkids.
Prix indicatif : 27 €



Dying Earth VF Le Compendium des avantages

indispensables de Cugel

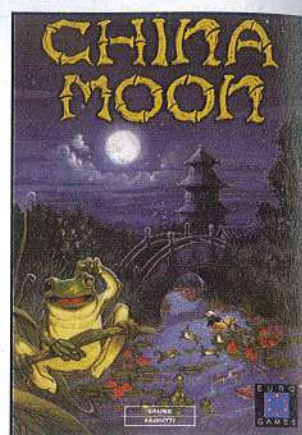
Malgré bien des artifices, *Le Compendium des avantages indispensables de Cugel* n'est pas trompeur : c'est une collection hétéroclite de petits plus bien pratiques. Certains le trouveront sans doute verbeux et inutile, mais ceux-là n'entendent rien aux charmes de *Dying Earth*. C'est justement dans le détail pittoresque, dans l'anecdote truculente et dans la verve créative que ce jeu puise sa force. À côté des sorts et des objets magiques ou non, on trouve dans cette compilation d'excellents conseils sur l'art de la discussion et surtout l'introduction d'un nouvel élément de système : les *tweaks* ou amendements, qui viennent enrichir l'utilisation des aptitudes en proposant des avantages particuliers dans des situations précises (par exemple

"Veuillez pardonner mon compagnon, tombé sur la tête quand il était petit" permet d'annuler les conséquences d'un échec en Étiquette d'un autre personnage, ou bien "Eh bien, de mon temps..." permet à un personnage âgé d'avoir un bonus momentané face à un petit jeune). Ce point de règle est si indispensable que les *tweaks* ont ensuite été repris dans tous les suppléments suivants de la gamme en VO (preuve s'il en fallait que l'idée était pour le moins ingénieuse).

NB : cette critique a été faite d'après la VO du supplément. Mais le traducteur étant toujours le même que pour le livre de base, on peut penser que la qualité de l'original sera égale dans la version traduite.

X. Spinat

Éditeur : Oriflam
Prix indicatif : non communiqué



Jeu de plateau China Moon

« Au clair de la lune, mon ami canard »... *China Moon*, le dernier Bruno Faidutti, raconte l'histoire d'un malheureux canard qui ne sait quoi offrir à sa copine. C'est là qu'interviennent les grenouilles qui lui proposent de composer un bouquet de nénuphars. Et là, ça se complique ! Car *China Moon* est loin d'être un jeu pour enfants - à partir de 12 ans, comme marqué sur la boîte. À la tête d'un groupe de trois batraciens, vous allez vous lancer de nénuphar en nénuphar pour récupérer les fleurs. À chaque tour un joueur avance trois grenouilles dont une appartenant obligatoirement à un adversaire. Certaines cases contiennent les fameux nénuphars, d'autres sont des obstacles ou offrent des déplacements supplémentaires. Attention, le premier arrivé n'est pas le gagnant. Au final, seul le joueur ayant composé le plus beau bouquet remportera la partie. Très stratégique à 3-4 joueurs, le jeu traîne en longueur à 5 joueurs et on a l'impression de ne plus rien maîtriser du tout. L'histoire du canard amoureux laisse aussi un peu perplexe. Mais *China Moon* propose un concept sympathique, sans révolutionner le genre des jeux de déplacement. Le matériel est super : on ne se lasse pas de déplacer ces charmantes petites grenouilles. Très simple et pas trop long - une demi-heure - *China Moon* est au final un bon petit jeu de plateau.

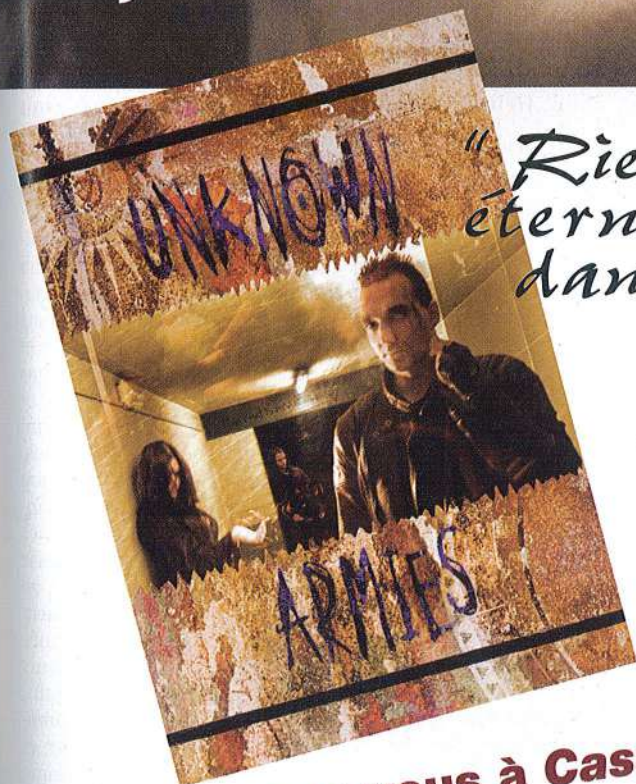
ATdJ

Éditeur : Descartes
Prix indicatif : non communiqué

Casus

b e l l i

**Abonnez-vous
pour un an :
29,50 € seulement !**



*"Rien ne reste
éternellement
dans l'ombre"*



**Abonnez-vous à Casus et
gagnez*
le jeu de rôle
Unknown Armies**

***les 10 premiers abonnés
recevront le JdR UA
avec le premier numéro
de leur abonnement.**



Nom: _____

Prénom: _____

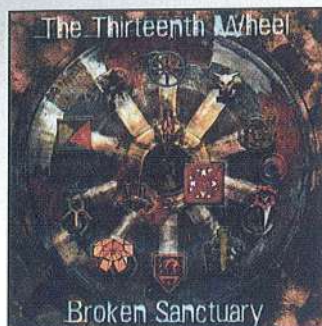
Adresse: _____

Code Postal: _____ Ville: _____

Date et signature obligatoires:

☐ 1 an (6 numéros): 29,50 euros
(Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli)
À retourner ou à recopier sur papier libre, en précisant
« Offre abonnement : UA » accompagné de votre règlement
sous enveloppe affranchie à: Arkana Press Service des
abonnements - 15, passage du Clos Bruneau - 75005 Paris
Pour toute commande d'anciens numéros, contactez le
service abonnement au 01 43 25 70 83, ou par mail:
abonnements@casusbelli.com

Offre valable jusqu'au 10/03/2004 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 traite-
ment de votre commande et sont exclusivement communiquées au desti-
nataire 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 nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

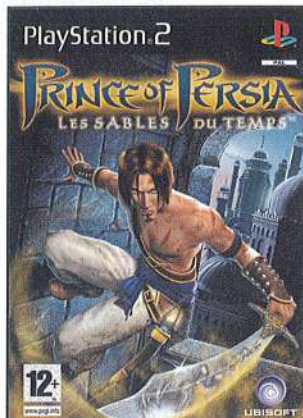


Mechanical Dream The Thirteenth Wheel VO

The 13th Wheel est, comme les suppléments précédents pour *Mechanical Dream*, un ouvrage étrange et ardu qui laisse perplexe. Sur le thème des conspirations et de l'espionnage, Steam-Logic propose un premier volet de campagne qui met en scène un complot mondial ambitieux. Le début de l'ouvrage nous plonge dans un réseau d'intrigues complexe et assez captivant, donnant de bonnes pistes pour développer des aventures dans l'univers difficile de *MD*. Mais la seconde moitié présente un scénario un peu brouillon et souvent poussif qui n'atteint pas vraiment ses objectifs et semble avoir bien du mal à adapter concrètement les mystères introduits en première partie. L'auteur multiplie des aides de jeu inutiles ou ridicules : la palme allant aux lettres "secrètes" cryptées avec un code de boyscout dans lequel les méchants font bien attention à expliquer qui est qui, à croire qu'elles ont été écrites à l'attention des PJ ! Les trois plans tracés à la va-vite correspondent à peine aux descriptions du texte, ce qui est surprenant vu la qualité du reste du design du livre. Hélas, les autres ratés qui ponctuent cette aventure minent complètement la portée de la conspiration présentée en première partie. On attend de voir les prochains tomes annoncés, mais ce premier volet, décevant malgré des idées fortes, ne sera pas vraiment utilisable sans un gros travail du MJ.

X. Spinat

Éditeur : SteamLogic
Prix indicatif : non communiqué



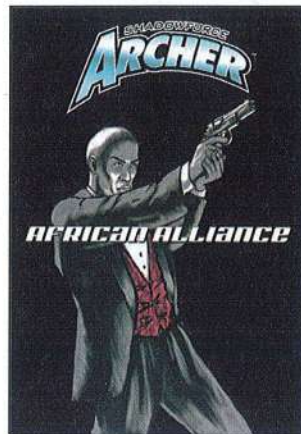
Jeu vidéo Prince of Persia

Les Sables du temps

En digne héritier de *Prince of Persia* premier du nom, *Les Sables du temps* apporte une souplesse, une dynamique de jeu qu'on avait presque oublié. Si sauts périlleux, combats acrobatiques, et cascades en tous genres sont au rendez-vous de ce titre peu commun, le jeu est conçu comme un grand puzzle à assembler. Il est découpé en une succession de tableaux à franchir, chacun apportant son lot d'énigmes à résoudre sans pour autant briser un rythme assez soutenu : pièges, blocs de pierre, hampes et murs à grimper, etc. Côté combats, ce *Prince of Persia* privilégie acrobaties et dynamisme au réalisme. Et c'est tant mieux. Le jeu ne serait pas complet sans le pouvoir de la dague du temps qui permet de ralentir le déroulement des actions (avec des scènes dignes de *Matrix*), de figer ses adversaires ou de remonter le cours du temps sur quelques secondes. Graphismes et animations sont corrects, sans plus, mais le soin apporté au design et à l'ambiance font oublier jusqu'au plus petit défaut. Très intuitif, mais un peu court, *Prince of Persia Les Sables du temps* devrait ravir tant les amateurs d'action que de réflexion.

S. Perroud

Éditeur : Ubisoft
Prix indicatif : PS2 : 60 € ; PC : 53 €

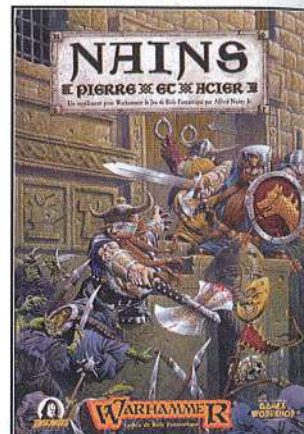


Shadowforce Arche d20 African Alliance VO

L'Alliance Africaine est la chambre de la conspiration Archer créée le plus récemment ; son QG est l'ancienne base de l'ennemi le plus farouche de la Conspiration, Helix, et son Contrôle n'est autre qu'un ancien lieutenant du mentaliste qui prévoyait de détruire l'humanité. Tout cela pourrait faire croire que les agents de l'Alliance mènent un double jeu et que ce supplément reflète cette ambiguïté : il n'en est rien. Au contraire, la relative jeunesse de la Chambre la libère du poids des traditions, et l'importante autonomie dont jouit son chef rejaille sur ses agents qui sont même capables d'initier des missions à leur propre initiative. Le style de campagne encouragé ici est très proche de celui avec lequel les amateurs de cinéma d'action sont familiers : du panache, du charme et de l'action. Ce parti pris "bondien" est illustré par une nouvelle classe de base : le *High Roller*, un agent très versatile, séducteur et à la chance insolente. Les nombreuses accroches de scénario et les nouvelles règles sur la réputation ou les pièges, permettent d'envisager des aventures hautes en couleur. Bref, un solide supplément pour les amateurs d'espionnage cinématique classique, mais plombé sur la fin par ce qui n'est rien d'autre que la décevante description d'un donjon moderne.

C. Mouchel

Éditeur : AEG
Prix indicatif : 24,95 \$US



Warhammer Nains, pierre et acier

Soyons directs, *Nains, pierre et acier* parvient à fournir de quoi parfaitement interpréter et mettre en scène les nains impériaux du jeu. Non pas ceux qui vivent dans l'Empire de Sigmar, mais ceux qui vivent à Karaz Ankor, le royaume éternel des nains. Description rapide des forteresses, personnages importants et récurrents, technologie, magie et religion, carrières... Bref, joueurs comme MJ seront comblés. L'ouvrage n'est pas exhaustif, mais traite son sujet de façon variée et synthétique. Une fois n'est pas coutume, je vais vous parler néanmoins de la présentation. D'un côté, on a les vieux dessins que traîne Games Workshop depuis trop longtemps : personnages toujours agressifs, formes caricaturales et style sans finesse ni ambiance. D'un autre côté, on a des petits bijoux qui s'attachent plus à faire ressortir l'ambiance de la vie des nains dans leurs souterrains. Malgré ce défaut, avec cet ouvrage, les nains prennent du poids à *Warhammer*, et Karaz Ankor s'affirme comme un vrai cadre de jeu. Idées de scénarios comprises.

Attention cependant : vous jouez à *Warhammer* et vous aimez les nains de *Warhammer Battle* ? Alors ce supplément est parfaitement calibré pour vous. Vous pensez que les deux univers se marient mal ? Dans ce cas, vous aurez quelques aigres d'estomac... Dites-vous que le gyrocoptère est un insecte !

G. Laakmann

Éditeur : Descartes
Prix indicatif : non communiqué



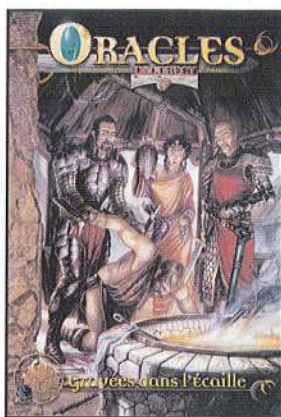
Fading Suns Les Enfants des dieux VF

Après de longues semaines de silence, fumble financier de Multisim oblige, la gamme *Fading Suns* reprend chez Ubik, avec *Les Enfants des dieux*, supplément sur les ur-Obun et les ur-Ukar. En fait, ce dernier est divisé en deux parties égales, décrivant chacune l'une des deux espèces xénomorphes, en y déclinant le même plan : histoire (la plus grande partie), idéologies contemporaines, physiologie, culture (dont un gros article sur la religion), organisation politique, économie et société, patrimoine (les planètes, villes, régions, flottes spatiales contrôlées), figures notables, synopsis de scénarios, et petits trucs utiles (objets, nouveaux pouvoirs, défauts, etc.). Bref, on a droit à un contenu varié et très dense. Ceci-dit, la partie Obun est nettement plus réussie que la partie Ukar. On a un peu l'impression que l'auteur de cette dernière a manqué de place, ce qui rend la partie historique difficile à suivre. Certains points auraient mérité des développements plus fouillés. Néanmoins, cette partie est d'un niveau tout à fait acceptable. Les Obun, eux, m'ont vraiment convaincu. Leurs systèmes religio-politiques ésotérico-collectivistes (ouf ! Je l'ai dit !) bien tordus laissent réellement l'impression au lecteur de fréquenter une culture extra-terrestre.

Les Enfants des dieux est au final un assez bon supplément, dont vous ne pourrez guère faire l'économie si vous voulez jouer avec ces races xénomorphes.

É. Paris

Éditeur : Ubik
Prix indicatif : 19, 95 €



Prophecy Gravée dans l'écaille

Prophecy présente un monde où les Dragons règnent sur l'humanité. *Gravée dans l'écaille* en explique les lois, la justice, les crimes et les croisades. Tout y passe : après un rapide exposé sur les lois, les catégories de crimes et les différentes façons de rendre la justice, les gros sujets s'enchaînent, sans que faiblisse l'attention. Les Dragons sont partout et contrôlent la pensée, le savoir comme la magie. Avec en prime de nouvelles carrières, de petites règles sympathiques pour l'Inquisiteur et un soupçon de sorts "judiciaires". S'ensuit le détail de la pratique de la justice en fonction des royaumes, ainsi qu'un tour rapide des voleurs et de leurs relations avec la caste de Khy – puisque la plupart en sont membres.

C'est déjà beaucoup, mais ce n'est pas fini ! Une synthèse sur les Croisades précède une liste "d'opérations" menées dans le cadre de la IV^e, à jouer comme autant de scénarios *one shot*. En résumé, l'équipe nous a pondu là un ouvrage qui exploite très bien les ressources de l'univers, des plus manifestes (les Croisades) aux plus subtiles (l'histoire). Le tout sans chichi, ni verbiage inutile. Et comme d'habitude, deux scénarios dans le ton du supplément, même si leurs introductions sont on ne peut plus basiques. C'est parfois frustrant la "mission" pour un personnage haut niveau...

G. Laakmann

Éditeur : Asmodée
Prix indicatif : non communiqué

Prochainement autour de votre table de jeu



« C'est une époque faite
pour les aventuriers
et les amateurs de risques,
une époque telle que le monde
n'en a pratiquement
plus connue depuis ! »

Stefan Zweig, écrivain voyageur, 1881-1942

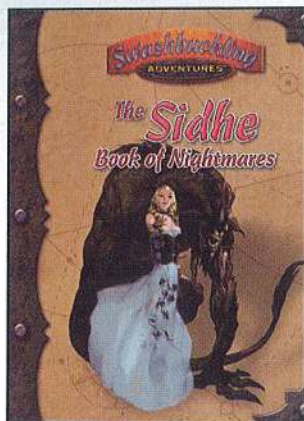
ARKOOS

Sur les traces
de civilisations disparues...

Une aventure dans l'ombre
de l'Histoire



www.ew-studio.com



Swashbuckling Adventures Knights and Musketeers

Un pour tous et tous pour un ! Découvrir les organisations martiales de l'ouest de Théah est le propos du supplément pour SA et S7M. Pays par pays, on découvre les mousquetaires du Roi Soleil, les chevaliers de la Reine Elaine, les gardes d'acier des Eisenfürsten... De nombreuses reprises des anciens suppléments mais aussi des créations post *Révolution montagnaise*. Le résultat donne l'accès à de nombreuses gardes d'élite plus fortes les unes que les autres. L'effort de création de "background" est louable mais l'originalité et la fraîcheur des *Secrets de la Septième Mer* a disparu au profit des standards du d20 system. Non indispensable, mais intéressant si vous voulez jouer un groupe de soldats d'élite. Même commentaire pour les idées et les synopsis de scénarios proposés à la fin de l'ouvrage. Les parties techniques sur les armes à feu sont fades et présentent peu d'intérêt. Elles transformeront presque vos parties de S7M en version américaine des Trois mousquetaires...

L'effort consistant à concilier les époques pré et post *Révolution montagnaise* dans un but de consensus entre les joueurs est toutefois le bienvenu et mérite d'être salué. Et une nette amélioration de l'ensemble graphique mérite un petit plus de la part de Canis.

Éditeur : AEG
Prix indicatif : 25 euros



Jeu de plateau Squad 7

Dans la jungle, personne ne vous entend crier...

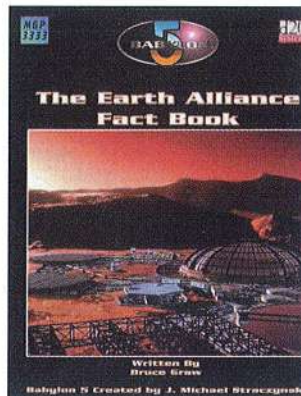
Sorti tout droit de l'imagination débordante de Roberto Fraga, *Squad 7* est un jeu au concept plus qu'innovant. Pendant les 17 minutes que dure une partie, vous allez devoir taper sur la table, courir autour, tirer au pistolet sur des zombies et autres dinosaures, etc. Tout ça pour sortir votre équipe d'aventuriers de l'enfer amazonien et ramener un maximum de trésors. Et comme si ce n'était pas suffisant, sachez qu'il vous faudra aussi vous concentrer sur la bande-son du jeu, condition *sine qua non* pour espérer rester en vie plus d'une minute.

Bref, vous l'aurez compris, *Squad 7* est un jeu explosif, qui vous promet des parties mouvementées et acharnées où votre endurance et vos réflexes seront mis à rude épreuve. De plus, le matériel est de fort bonne qualité, ce qui ne gâche rien (si l'on ne tient pas rigueur du look du pistolet, hideux pour des raisons judiciaires). On regrettera juste qu'il ne soit pas possible, avec la boîte de base, de faire participer plus de quatre fêlés à cette aventure hors norme (heureusement, de nouvelles équipes sont disponibles sur le site officiel du jeu).

Une grande réussite donc, qui mérite amplement son titre de jeu de l'année 2004.

ATDJ

Éditeur : TF1 Jeux
Prix indicatif : non communiqué



Babylon 5 The Earth Alliance Fact book

Bon, je me doutais que le supplément sur l'Alliance terrienne ne serait pas le plus intéressant. Les considérations physiologiques ou caractérogiques ne pouvant s'avérer très intéressantes. Le résultat est un supplément très complet, mais très orienté matos. Il présente en long et en large les différents États composant l'alliance (y a pas mal d'idées reçues, mais comme les Anglais en prennent aussi pour leur grade, on comprend que Mongoose n'a fait qu'appliquer le principe des archétypes aux nationalités), les planètes colonisées, le style de vie, les forces militaires et l'administration (50 p.), et bien sûr les vaisseaux (40 p.), véhicules terrestres (25 p.) et matos terriens (15 p.). À ça on ajoute l'histoire (très très détaillée) de l'Alliance entre 2080 et 2260 (20 p.), des nouveaux feats (chaque PJ humain gagne un feat gratuit lié à sa nation ou planète d'origine) et bien sûr de nouvelles classes de prestige : ambassadeur, sniper, psi spécialiste des *black ops*... Évidemment ce sont ces derniers, les psis, qui ont la cote avec un historique complet du Corps psi et de ses programmes, et 5 classes de prestige (y en a pour tous les P-rating) dont notamment le Psi experiment (ceux tripotés par le corps psi) et le Teek (pour Telekinetic). Ces dernières classes peuvent s'avérer très puissantes, mais les gains s'accompagnent de désordre mentaux ou de malus assez violents (schizophrénie ; phobie ; les échecs simples deviennent des critiques...). Au final, un supplément pas forcément très utile, sauf pour un psi humain ou des campagnes fortement liées à l'Alliance, mais il a la force d'être sacrément complet ce qui rassure quant à l'avenir de la gamme. Dans deux mois, je vous parle du supplément Minbari dont le peu que j'ai lu m'a laissé la bave aux lèvres !

V. Kaufmann

Éditeur : Mongoose Publishing
Prix indicatif : 35\$ US



Obsidian Les Terres Dévastées

Les Terres Dévastées se propose de décrire exhaustivement ce qui entoure la Zone, depuis les terres vaguement habitables où l'homme à encore sa place (de temps en temps) jusqu'aux cercles de l'enfer matérialisés sur Terre. Non content de fournir une description géographique utile, il nous régale aussi de détails des communautés humaines ou moins humaines qui survivent hors de l'influence vaguement civilisatrice de la Zone. À cela il faut encore ajouter tous les éléments nécessaires pour créer un ressortissant des Terres Dévastées (nouveaux Ethos, nouveaux vécus...), un nouveau cercle de Kultistes (la Pestilence ! Hmmm... Que du bon !), du matériel en pagaille, un bestiaire qui ferait passer l'Enfer de Dante pour un aimable jardin d'enfants et même un système pour créer ses propres villes. L'ensemble est précis et agréable à lire, bref, idéal pour une utilisation en jeu tout en évitant de se perdre dans des détails qui rendent ce genre de suppléments parfois difficile à exploiter. Et les illustrations sont splendides.

Une petite merveille, on vous dit ! Mais vous êtes encore là, à lire cette critique ??? Qu'est-ce que vous attendez ? Foncez l'acheter !

L'Ogre Mercenaire

Éditeur : 7^e Cercle
Prix indicatif : non communiqué

Casus anciens numéros

commandez les

Les Mondes Fantômes

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine et à la zone 1. 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 nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

Casus n°2 :

Scénarios :
Rats des villes... rats méchants
(Warhammer)
L'Enfant du solstice
(Shadowrun III)
Les Enfants du désordre
(Brussolo-Basic)

Casus n°8 :

Scénarios :
Le Prince des singes
(Feng Shui)
Roméo aime Juliette
(Sorcellerie)
Cet obscur objet du désir
(Hero Wars)

Casus n°14 :

Scénarios :
Le Réseau des justes
(Obsidian)
L'Ombre de Raylo
(Vampire)
Episode 1,95 : De l'autre
côté (Star Wars)

Casus n°20 :

Scénarios : Kult, Les Exaltés
Aides de jeu :
Mangamania
Manga d20
Le sentiment fantastique
DD3 : La mort vient d'en haut noir

Casus n°3 :

Scénarios :
Le cauchemar atomique
(Nephilim)
Le Fantôme de l'asile
(Witchblade)
Au bord des eaux (L5A)

Casus n°9 :

Scénarios :
J'adore ce que vous faites
(INS/MV)
L'Affaire Schainendorf
(7^e Mer)
Aide de jeu :
Les Perles d'As-sa'a

Casus n°15 :

Scénarios :
Le Majestic (Shadowrun)
Le Yatagan brisé
(Époque Dumas)
Aides de jeu : l'Exalté, Aux 3
mousquetaires : équipements
en tous genres, Plan de théâtre,
Les armes à feu en France

Casus n°21 :

Scénarios : INS/MV par Croc,
Feng Shui, Fading Suns,
Buffy RPG
Aides de jeu :
DD3 : La Chute du dragon

Casus n°4 :

Scénarios :
Les Germes du chaos
(L'Appel de Cthulhu)
L'As de pique qui laisse
sur le carreau (Zombies)
Frères ennemis (Agone)

Casus n°10 :

Dossier :
« Le Sacre de la Fantasy »
Master :
Basic, le jeu de rôle de base

Casus n°16 :

Scénarios :
Hasta siempre (Rétrofutur)
Expériences interdites
(Vermine)
Aide de jeu :
Objets magiques pas chers
(D&D 3)

Casus n°22 :

Scénarios : Post Mortem,
Shadowrun, Cops
Aides de jeu :
Le Totalitarisme
DD3 : Nouvel ordre médiéval

Casus n°5 :

Scénarios :
Flower Power
(Guildes, El Dorado)
Je ne vous ai jamais promis un
jardin de roses (D&D)
Le Sang des gitans (Vampire)

Casus n°11 :

Scénarios :
Tout flatteur vit aux dépens
(D&D 3)
Le Nouvel Arthur
(Nephilim : Révélation)
Aide de jeu :
Les Perles d'As-sa'a

Casus n°17 :

Scénarios :
Vampire, Cendres, D&D3
Aides de jeu :
Gérer son empire du mal
Jouer un perso méchant
Classe de prestige Spycraft

Casus n°23 :

Scénarios : Aquelarre, Tribe 8,
Vampire l'Âge des Ténèbres
Aides de jeu :
Underworld WW
DD3.5 : Dornj' de cristal

Casus n°6 :

Scénarios :
Date d'expiration (Laelith)
Orphelin des astres
(Space opera)
Requiem de cauchemar
(Agone)

Casus n°12 :

Soirée Enquête :
Minuit dix à Whitechapel
Scénario :
La Croix des justes
(Abyme)

Casus n°18 :

Scénarios :
Cops, Spycraft d20,
Warhammer
Aides de jeu :
JdR by night
La privation de sommeil
PNJ noctambules

Casus n°7 :

Scénarios :
Les Étriers de Guedig
(Matabara)
Le Grand Cercle Nostromo
(D&D3)
Pour l'or des Kragrans
(Premiers Âges)

Casus n°13 :

Scénarios :
Fading Suns
Nobilis
Nephilim : Révélation
(scénario débutant)

Casus n°19 :

Scénarios :
SdA, Nephilim : Révélation,
S7M
Aides de jeu :
L'enquête pour les nuls
Magique mon cher Watson
Générateur de témoins

JE COMMANDE UN ANCIEN NUMÉRO À 7,15 €

HORS-SÉRIE LAELITH À 8,40 €

(frais de port inclus - Le numéro 1 est épuisé)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Date et signature obligatoires :

Casus Belli n°

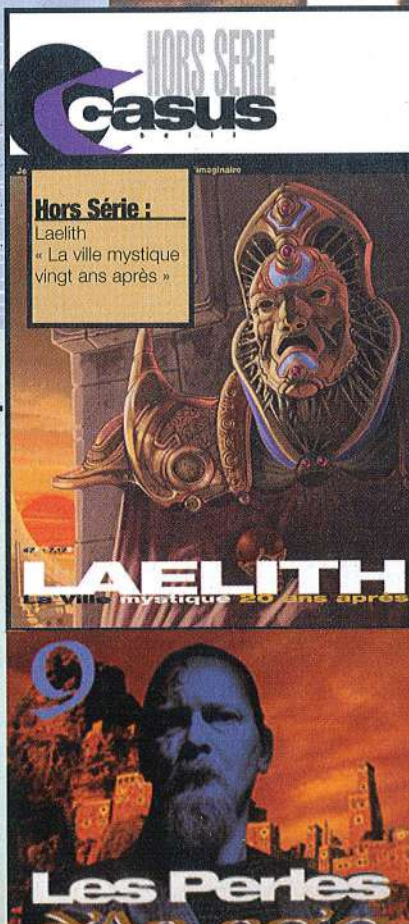
Montant total

Règlement, à l'ordre de Casus Belli, à envoyer sous enveloppe affranchie à :
Arkana Press - Service des abonnements
15, passage du Clos Bruneau,
75005 Paris

Manga
attitude

INS/MV 4

CROC - M. TWARDOWSKI
INTERVIEW CROISÉE

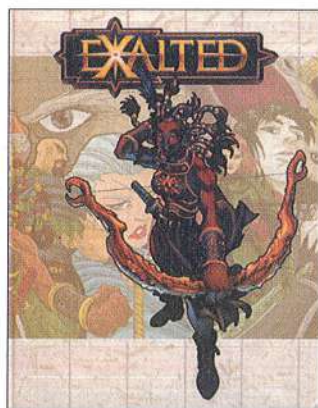


Feed back

EXALTED

L'exaltation dure-t-elle ?

L'exaltation, ça vous prend comme une envie de vous acheter un JdR. Ça vous vrille le cerveau, ça vous gonfle les biceps et vous vous retrouvez avec la même coupe de cheveux que Songoku. C'est bon, mais est-ce que ça dure ? Pour obtenir la réponse, Canis a parcouru les terres charognardes à la recherche de trois exaltés vétérans. Des vrais, des durs, des qui vont pas chez le coiffeur !



La couverture d'*Exalted* joue ouvertement la carte manga. Êtes-vous amateur du genre et si oui, que lisez-vous comme manga ?

Bruno C. (B.C.) : J'ai beaucoup suivi certains dessins animés sur la fin de ma période Club Dorothée, dont *Les Chevaliers du zodiaque*, qui sont très clairement une inspiration pour le jeu. Mais je n'accroche pas sur les mangas, même si je suis un fan de bandes dessinées.

Céline P. (C.P.) : Il m'arrive de lire des mangas, mais je ne suis pas une fan. Ce sont plutôt des mangas pour filles comme *Video Girl*. Dans un autre genre, j'aime beaucoup *City Hunter* et *Crying Freeman*, mais ces mangas restent très éloignés de l'univers d'*Exalted*.

Pascal M. (P.M.) : Oui, je suis un amateur et je lis des mangas très orientés combats et super-pouvoirs – *Dragonball*, *Naruto*, *Hunter X Hunter*.

Honnêtement, *Exalted*, c'est un jeu pour bourrins ou pas ? ⁽¹⁾

B.C. : Disons qu'il permet plus d'extrêmes que d'autres. Dans ce jeu, le combat revêt une importance assez grande, car les personnages, du moins ceux du livre de base, se battent pour leur sur-

vie. Toutefois pour certains types d'exaltés, décrits dans les suppléments, il me paraît plus facile de jouer sans aucun combat.

C.P. : Vu le personnage que j'interprète, vaut mieux qu'il y ait une partie du scénario qui soit « bourrine », sinon ça va pas ! *Exalted* reste un jeu bourrin mais les différentes classes de personnage permettent de jouer des scénarios d'intrigue.

P.M. : Pas forcément, les pouvoirs étant en général assez puissants, le MJ peut très bien composer ses parties avec des combats, des enquêtes ou du *roleplay*. La malédiction des exaltés solaires permet d'éviter des excès de la part des joueurs qui voudraient trop se lâcher, mais dans tous les cas cela dépendra du MJ qui saura composer un sage mélange de combat et d'enquêtes pour satisfaire tous ses joueurs.

Quel personnage jouez-vous ?

B.C. : Je n'en joue pas : je ne fais que mener une campagne. Si je devais en jouer un... le choix serait difficile !

C.P. : Tahani, une exalté solaire de la *Dawn caste* – une guerrière. C'est une vraie brute de combat qui veut rendre la justice à tout prix. Elle a une petite fille un peu

spéciale – un délire du MJ – et un compagnon exalté lunaire.

P.M. : J'ai joué Uriel, un exalté solaire de la *Night caste*. Mais après un an de jeu, il est passé du « côté obscur » ; je ne peux plus le jouer car il ne peut collaborer directement avec les autres personnages du groupe. Actuellement je joue Ethan, un exalté solaire de la *Zenith caste*, archer proche de la nature, dont le but est de montrer à la population que les exaltés solaires ne sont pas des démons.

Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans le jeu ?

B.C. : Le fait que les personnages comptent vraiment dans le monde et ce, dès la création. Pour cela, il fallait les mettre au-dessus du reste de la population, en d'autres termes les rendre très puissants – du moins dans certains domaines – et ne pas les rendre triviaux : tous exaltés confondus, hormis les sangs-dragons, ils sont à peu près un millier. On est loin de certains jeux où l'on rencontre des créatures disposant de pouvoirs paranormaux à chaque coin de rue.

C.P. : Le système de gestion des points d'essences et des charmes. En règle général, je suis assez her-

métique à l'utilisation de la magie en JdR, mais là c'est facile à gérer et les charmes peuvent « se contenter » d'augmenter les chances de toucher ou les dégâts d'une attaque.

P.M. : Le bon équilibre du jeu. En effet, le fait que les personnages aient des pouvoirs très puissants peut laisser croire que les joueurs ont toutes les libertés. Pourtant, la situation des exaltés solaires n'est pas aisée : ils sont pourchassés par les exaltés terrestres, ils sont maudits et la population normale les prend pour des démons. Ce ne sont plus les maîtres du monde et, malgré tous leurs pouvoirs, le redevenir sera très difficile.

Qu'est-ce qui vous a le plus déplu ?

B.C. : Le fait que les exaltés célestes étaient prétendument au-dessus des terrestres – ces derniers sont dix fois plus nombreux – et que finalement tous sont presque sur un pied d'égalité, du moins au début. On se demande alors pourquoi les solaires régnaient en maîtres. Je pense que ce n'est que pour des personnages très expérimentés qu'on appréciera vraiment la différence.

C.P. : Une chose m'a déplu sans vraiment me déplaire. Le joueur a énormément de possibilités pour faire évoluer son personnage dans un sens ou dans un autre. Il voudrait acheter plein de nouvelles compétences ou augmenter son essence, etc. Pourtant, en fin de partie, on gagne assez peu d'XP – même si notre MJ est généreux – et on a vraiment l'impression qu'on n'en aura jamais assez, c'est frustrant.

P.M. : Le manque de souplesse des charmes ou sortilèges qui ont en général un effet fixe. Pour avoir une variation sur l'effet, il faut créer un nouveau charme ou un nouveau sortilège. Dans ce cas, il manque une méthode de création pour jauger le coût en énergie magique que consommera le nouveau pouvoir.

Le système de jeu, c'est presque du White Wolf, mais pas vraiment quand même. Quel est votre verdict ?

B.C. : Je préfère celui d'*Exalted*, parce que l'on ne change pas le seuil de difficulté. Et aussi parce qu'on lance plein de dés. J'aime les dés ! Et puis, le fait que les échecs critiques soient si peu cou-

rants, alors que mes souvenirs du *world of darkness* en sont truffés.

C.P. : J'ai très peu joué aux jeux *White Wolf*, mais de ce dont je me souviens, le système d'*Exalted* est plus simple, les 1 n'annulent pas les succès par exemple. En règle générale, la difficulté sur 1d10 est de 7 et les 0 comptent pour 2 succès – on ne les relance pas. En revanche, il y a toujours des brouettes de D10 à lancer.

P.M. : Le système d'*Exalted* a ma préférence. En effet, les 1 sur les d10 sont moins pénalisants que dans l'ancien système. Les *botchs* sont moins courants, ce qui permet au MJ de rendre la situation plus désespérée lors d'échecs critiques, alors qu'avec le système classique, les *botchs* étant courants, le MJ risquait de « pourrir » la partie s'il donnait trop de poids à ceux-ci.

Exalted introduit le concept des vertus, une stigmatisation en termes de règles de la psychologie du personnage. Ça marche ?

B.C. : Ça fonctionne plus ou moins bien. Dans notre groupe, afin d'éviter que les joueurs puissent prévoir quand leur personnage « pète les plombs », c'est le meneur qui gère ces points. Ce n'est pas toujours évident et c'est parfois oublié, mais ça permet d'ajouter de la crédibilité à cette malédiction. En revanche, une interprétation trop rigide des règles peut facilement mener les personnages à devenir incontrôlables une ou deux fois par séance, ce qui risque de devenir vite pénible.

C.P. : Au début, nous avions du mal à le gérer tant au niveau du MJ que des joueurs, puis nous nous sommes aperçus que ça mettait du piquant au jeu. Les vertus peuvent provoquer des situations assez inhabituelles voire inconfortables surtout quand les personnages deviennent cruels ou qu'ils décident de « sauver le monde » à tout prix.

P.M. : Oui, grâce à une bonne collaboration entre le joueur et le MJ. Le joueur doit assurer son rôle, le MJ doit rappeler au joueur ses limites. Les vertus sont liées à la malédiction des Exaltés solaires – qui limitent énormément les joueurs dans leurs actions. Pour ma part, j'ai toujours essayé de prendre en compte les vertus de mon personnage pour décider de ses actions ou réactions.

Fiches de rôlistes

Bruno C.

Âge : 30 ans

Rôliste depuis l'âge de : 11 ans

Jeux joués actuellement : *Exalted*

Céline P.

Âge : 26 ans

Rôliste depuis l'âge de : 19 ans

Jeux joués actuellement : *Exalted* et *Nephilim*

Pascal M.

Âge : 31 ans

Rôliste depuis l'âge de : 15 ans

Jeux joués actuellement : *Exalted*, *Vampire : Dark Ages*

Vous continuerez à jouer ?

B.C. : Oui. Et peut-être même un jour avec des exaltés autres que solaires. Pour l'instant, mes joueurs ont l'air attachés à leur personnage, donc on continue comme ça.

C.P. : Le plus longtemps possible !

P.M. : Oui, avec grand plaisir.

(1) : J'espère que c'est un jeu pour bourrins !

**Propos recueillis
par Arnaud Cuidet**



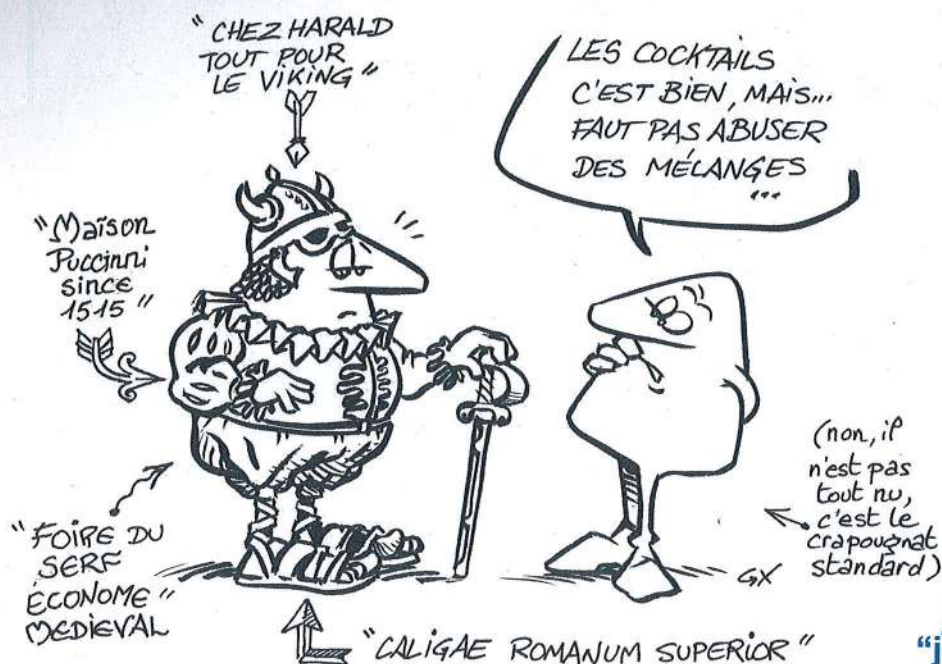


Illustration : Didier Guiserix

La vérité, c'est que j'aime pas la *fantasy* ! Les histoires avec les nains et les elfes, ça m'ennuie. La vérité, c'est que si, à un moment ou à un autre, y'a pas un type avec un flingue dans chaque main, j'arrête de jouer. Pourtant, je suis un vétéran de *Donjons et Dragons*. Comment "je fais-je" de la *fantasy* pas comme les autres. Voici donc quelques ingrédients, quelques options, pour customiser votre *fantasy* et la rendre un peu plus fantaisiste.

D'autres peuples

À contempler notre ludothèque, on a l'impression que c'est presque une règle en matière de *fantasy* : il faut des elfes, des nains, des humains et des orques. Pourtant, il existe bien d'autres possibilités.

Tout d'abord, il y a la *fantasy* « que avec des humains », comme dans *Conan* ou *Stormbringer*. En général, ça donne un côté plus historique, plus « réaliste » à l'univers. Surtout, cela retire un peu de féerie et on obtient, souvent inconsciemment, un univers plus dur, plus barbare. Cela pose tout de même un problème : dans cette configuration, on est tenté de faire de chaque peuple ou de chaque ethnie humaine une « race » à part. Veillez à ne pas déra- per dans le registre « race supérieure » !

Ensuite, on peut *twister la liste des races*. Et si les orques étaient la race dominante de votre monde ? Si, au lieu d'être des gros nigauds abrutis aux cheveux crépus, les orques constituaient une civilisation avancée, certes martiale, mais pas plus barbare que les humains, médiévaux ou pas. Finalement, la distinction qu'introduit *Donjons et Dragons* entre les races « de joueur » et les races « de monstres » est artificielle. En bâtissant votre monde sur un cocktail différent de races dites civilisées, vous changez la donne.

Enfin, vous pouvez garder les races « classiques », mais leur redonner leurs lettres de noblesse. Au lieu de mettre en scène des elfes, mettez en scène des Sidhes. Ces derniers sont féériques, connectés au rêve et un peu inconscients de la réalité profane. Au lieu de mettre en scène de « bêtes » nains, refaites- en les serviteurs privilégiés d'un panthéon de dieux nordiques. La plupart des races mises en scène dans les jeux méd-fan ont des racines dans les mythologies historiques qui sont toutes autant de sources d'inspiration originales.

D'autres dieux

Tout comme les races, les dieux sont un élément déterminant des univers de *fantasy*. Là encore, la façon dont ils sont mis en scène reste un peu toujours la même : des panthéons fonction- nels répartis par race. Voici quelques options :

Les dieux vivent parmi les humains. C'est ce que propose par- fois *Donjons et Dragons* : Iuz vient conquérir Greyhawk et *Dé- tés et Demi-dieux* propose un monde égyptien où le panthéon vit de l'autre côté de la montagne. Cela donne un aspect plus mythologique et épique à votre campagne. De plus, cela modi- fie le rapport avec les dieux : ils sont à la fois plus proches des humains, et on peut aller leur rendre visite à cheval, mais ils sont aussi plus importants dans le cadre de la campagne ; cha- cune de leurs décisions a une répercussion directe sur la vie quo- tidienne. De la même façon, vous pouvez imaginer que seuls certains dieux vivent parmi les humains, par punition ou par curiosité. Vos PJ pourront alors boire un verre avec Dionysos ou jouer au poker avec Loki, un peu à la façon de *Top ten*. Si ces scènes sont bien jouées, elles resteront dans la mémoire de vos joueurs pour longtemps.

Les dieux sont des envahisseurs. Tous les dieux sont mauvais, et ça se voit ! Jouer un prêtre devient délicat ou impossible et l'avenir du monde entier est incertain face à de tels adversaires. C'est l'option de *Final Fantasy X*, mais aussi celle de *L'Appel de Cthulhu*. Dans le temps, on avait les caractéristiques des Grands Anciens pour Donj', et croyez-moi, on faisait pas les malins quand il fallait frier leurs serviteurs !

Les dieux n'existent pas. Pour une fois, être un prêtre est vrai- ment une affaire de foi. Cela n'interdit pas l'existence de la magie divine, mais transforme celle-ci : ce n'est plus le pouvoir du Dieu qui permet la réalisation du sort, mais la foi propre du prêtre. C'est déjà l'option qui est retenue pour les pouvoirs de paladin dans *Donjons et Dragons v3.5*.

Detail fantasy

Les dieux n'en sont pas. En réalité, les dieux sont des extra-terrestres, des PJ déifiés ou une projection de l'inconscient collectif de l'humanité. Cela n'a d'intérêt que si votre campagne concerne un culte d'un dieu et vise à en détruire l'influence par la révélation de ce « mensonge ».

D'autres époques

La plupart du temps, la *fantasy* est associée au Moyen Âge européen, ou tout du moins à une vision vaguement idéalisée de cette période historique. Encore une fois, c'est loin d'être une fatalité. En premier lieu – et même si cela paraît évident –, le Moyen Âge européen n'a de sens que pour... les Européens. Au Japon, par exemple, on ne fait pas de distinction entre Antiquité, Moyen Âge, Renaissance et Temps modernes. Les « grandes périodes » de l'histoire japonaise portent le nom du personnage historique le plus marquant de l'époque, en général un Empereur ou un Shogun. De même, à travers l'histoire du monde, on constate que les « niveaux technologiques » sont très divers, selon le pays, à la même époque.

Ainsi, on peut imaginer un monde de *fantasy* où certaines régions vivent à l'heure du Moyen Âge, mais où d'autres sont plus avancées ou au contraire moins avancées. Il ne faut pas croire que sous prétexte qu'un royaume dispose de la poudre à canon, il devient nécessairement le maître du monde ; encore faut-il qu'il ait une armée suffisamment organisée, assez de ressources, etc. Vous pouvez même aller plus loin et mêler plusieurs époques au sein du même royaume. Dans un monde où la magie et les petites fées existent, personne ne vous en voudra si les paysans sont habillés comme au Moyen Âge et les nobles comme à la Renaissance. Le JdR de Larry Elmore, dont j'ai malheureusement oublié le nom (1), utilisait cette astuce, ou presque : chaque race – humain, elfe, nain – était associée à une civilisation historique différente. Par exemple, les elfes étaient tous japonisants et se battaient avec des katanas.

À l'inverse, plutôt que de remettre en cause le Moyen Âge, vous pouvez lui redonner son véritable visage. Ce que croit connaître « Monsieur tout le monde » sur cette époque est souvent plein de préjugés. En vous plongeant dans de « vrais » bouquins d'histoire, vous trouverez des anecdotes, des situations et des décors qui donneront une touche originale et facilement adaptable à votre campagne.

D'autres sociétés

En matière de gouvernement, la *fantasy* fait généralement référence au féodalisme, sans toujours bien savoir ce que cela englobe. Encore une fois, le rôliste – tant joueur qu'auteur –, a tendance à considérer la *fantasy* comme un package combinant une époque historique, une région géographique et un mode de gouver-

nement. Or, tous ces éléments sont dissociables les uns des autres. Ainsi, vous pouvez imaginer des pays ou des mondes entiers de *fantasy* dirigés par des républiques, des démocraties ou une monarchie plus ou moins « moderne ». On peut même faire des mélanges « absurdes » : une reine élue au suffrage universel pour un mandat à durée déterminée. Si, ça a déjà été fait, dans un des films de SF les plus célèbres ! (2). Pour vous aider, voici, très brièvement, quelques systèmes politiques « alternatifs ». Vous en connaissez peut-être déjà, cependant, les systèmes politiques dans leur exercice peuvent étre sujets à de nombreuses interprétations. En voici une version qui à défaut d'être exhaustive est facilement exploitable en JdR.

Dans sa version la plus frustre, la monarchie n'est en fait qu'une expression de la féodalité : les nobles les plus puissants choisissent un roi qui est plus un représentant commun et une « figure de proue » qu'un véritable leader politique. Ce roi dispose d'à peu près autant de pouvoir politique que la reine d'Angleterre de nos jours.

Dans une version médiane, celle le plus souvent retenue par la *fantasy*, le statut de roi est héréditaire et cette tradition est assurée par la puissance militaire et/ou économique et/ou politique de la famille royale. Par « puissance politique », on fait ici surtout référence aux alliances avec d'autres familles royales d'autres royaumes. Bien souvent, tous les rois sont plus ou moins cousins les uns des autres. Cependant, lorsque cette supériorité de la famille royale faiblit, il ne faut pas attendre longtemps pour qu'un noble veuille devenir « vizir à la place du vizir ».

Enfin, on trouve la monarchie absolue où le roi est maître dans tout le royaume. Les nobles ont toujours une marge de manœuvre dans leur fief, mais en cas de litige, c'est la voix du roi qui prime. Celui-ci dispose de représentants dans tous les fiefs, des intendants, qui veillent à l'application de sa volonté. Cette relation plus ou moins conflictuelle est d'ailleurs mise en scène en pointillés dans *Le Pacte des loups*.

Outre ces étapes d'évolution, la monarchie peut être accompagnée d'options. Ainsi, si un texte de loi limite les pouvoirs du roi, on parle alors de monarchie constitutionnelle. Si une assemblée existe et participe avec plus ou moins de pouvoir au processus législatif, on parle de monarchie parlementaire. Ne vous

Quelques références

Sur les systèmes politiques :

Dynasties and Demagogues de Chris Aylott, chez Penumbra (supplément D20)
Introduction historique aux institutions de Sylvain Soleil chez Flammarion
La Société féodale de M. Bloc chez Albin Michel.

Sur l'histoire en général :

À peu près n'importe quel ouvrage de Georges Duby. Par ailleurs, n'hésitez pas à piocher dans le rayon enfant. Les ouvrages y sont souvent plus généralistes, plus compréhensibles, pas du tout inintéressants, et surtout, illustrés !

Sur le mélange fantasy/science :

Scion, *Battle Chaser*, *Final Fantasy 9* et *Soul saga* montrent chacun à leur façon comment la technologie la plus avancée peut être harmonieusement insérée dans un univers d'*heroic fantasy*.

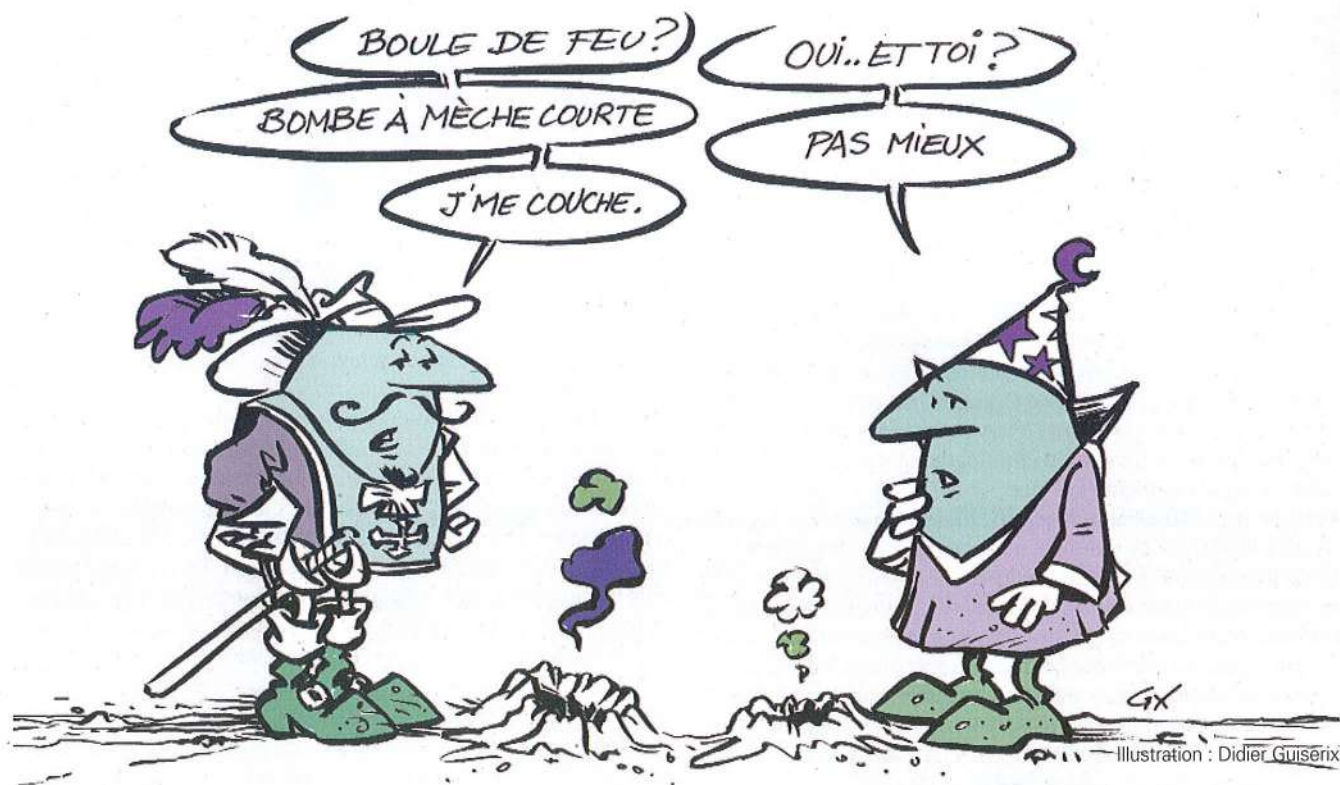
imaginez pas que cela soit récent ; nos amis les Anglais avaient déjà rédigé la *Magna Carta* en 1215, inaugurant ainsi la monarchie constitutionnelle, et ils se sont dotés d'un Parlement bien avant notre Révolution.

De même, ne soyez pas timide quant à la démocratie. C'était le mode de gouvernement des Vikings et des Grecs. De plus, la démocratie ne nécessite pas systématiquement les processus très complexes de l'époque moderne. Dans le contexte de la *fantasy*, une démocratie peut se constituer ainsi : une fraction limitée du peuple est considérée comme « citoyen » et ces citoyens se réunissent dans une grande assemblée pour prendre les décisions lors de votes à main levée. C'est la démocratie directe, qui fonctionne surtout pour l'administration d'une ville. À l'échelle d'un royaume, il est vrai qu'il faut passer à la démocratie indirecte et élire des représentants qui prennent les décisions pour tout le monde.

les morts et détecter les mensonges. Ça change sacrément le travail d'enquête ! De même, dans un monde où se faire ressusciter ne coûte « que » 1 000 po, la peine de mort perd de son caractère dissuasif. En prenant en compte, dans la construction de votre monde, tous ces paramètres, vous aboutirez nécessairement à un monde différent des autres. Si cela vous paraît trop dur, dites-vous que cela a déjà été fait. Dans un registre différent, *Shadowrun* a réussi le pari de la magie instrumentalisée.

La techno-magie : c'est aussi de la magie instrumentalisée, mais cette fois-ci du point de vue de l'univers plus que des règles. Si la magie provient d'une énergie « cosmique », pourquoi ne pas domestiquer cette énergie dans des proportions... industrielles ? On pourrait imaginer une ville où des élémentaires d'eau invoqués en masse gèrent un système d'évacuation des eaux sales.

Ou des avions de chasse nains propulsés par des élémentaires



D'autres magies

Il existe quatre grandes options pour obtenir une magie fantaisiste : **Pas de magie du tout** : celle-ci a le mérite d'être simple. Est-ce à dire qu'il s'agit d'une campagne historique ? Que nenni ! Vous pouvez très bien mettre en scène un univers composé de races extraordinaires dans un monde imaginaire... mais sans magie !

La magie que pour les méchants : c'est l'option de *Conan*. Les types bien se battent à l'épée, il n'y a que les fourbes qui lancent des sorts ! Cette variante implique que la magie nécessite un apprentissage assidu – incompatible avec l'esprit d'aventure qui caractérise les PJ – et/ou que son lancement implique de longs rituels. Cela peut s'obtenir simplement et brutalement en éliminant de votre JdR tous les sorts de combat et en augmentant le temps d'incantation des autres : en multipliant leur temps d'incantation – x2, x3, etc. – ou en en changeant l'unité – tour, minute, heure.

La magie instrumentalisée : ici, en revanche, ça devient compliqué. Il s'agit de faire du *metagaming* à l'échelle du monde (3). Dans la plupart des jeux, les auteurs ne réalisent pas toutes les utilisations qu'un joueur peut faire des sorts, ni toutes les implications de ces sorts quant au fonctionnement de la société. Ainsi, dans *Donjons et Dragons*, les prêtres peuvent faire parler

de feu enfermés dans le réacteur. Et ainsi de suite : trains magiques, pistolets de projectiles magiques, golems géants, transformables, etc. Un bon exemple de techno-magie, c'est *Final Fantasy 7* où une corporation tente de contrôler l'énergie générée par Gaïa, l'esprit de la Terre.

La science : après tout, pouvoir lancer des boules de feu ne dispense pas d'inventer la poudre à canon ! La science telle que nous la concevons peut co-exister avec la magie, pacifiquement ou pas. Elle peut se limiter à quelques avancées relevant de la Renaissance : des montgolfières, des mousquets et des horloges ; ou même dépasser notre XX^e siècle : pistolets laser, véhicules anti-grav, etc. Et surtout, cette avancée scientifique ne présuppose rien quant à la société. Votre univers est toujours peuplé d'elfes et de nains gouvernés par des rois et combattant des dragons, mais à coups de sabres laser cette fois !

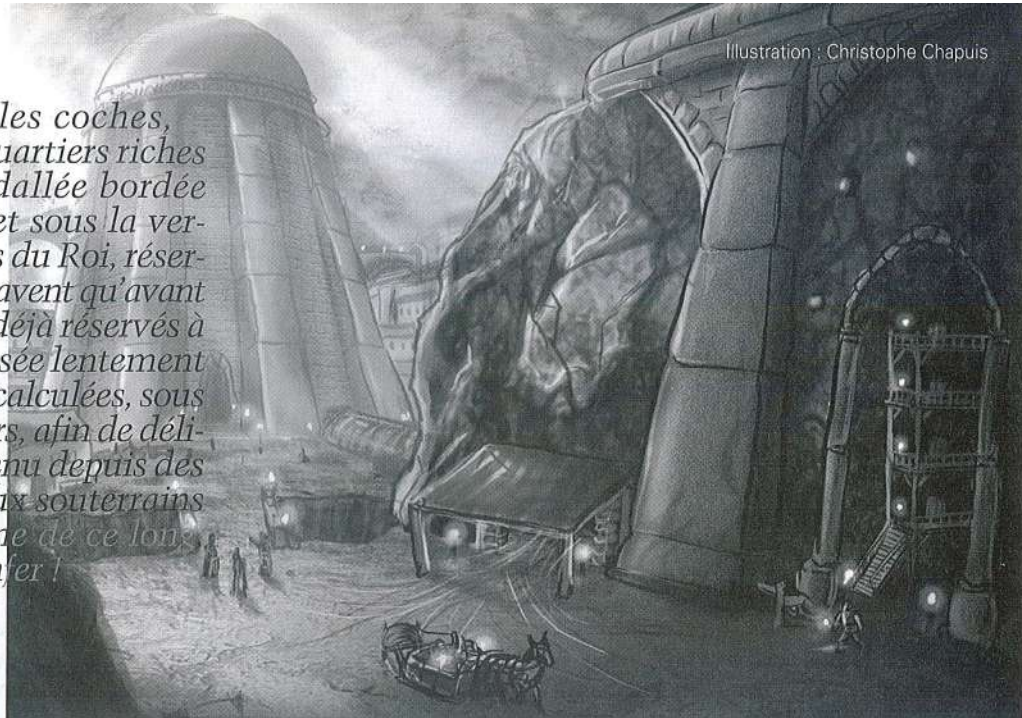
Arnaud Cuidet

(1) : C'était *Sovereign Stone*, je crois.

(2) : Vive Amidala !

(3) : Le *metagaming*, c'est jouer en ne prenant pas en compte que les règles du jeu, mais les comportements induits par les règles du jeu.

En quittant la capitale, les cochés, rideaux tirés, arpentent les quartiers riches puis une longue voie bien dallée bordée d'arbres, pour finir leur trajet sous la verdoiance du parc des Thermes du Roi, réservés aux hôtes de marque. Peu savent qu'avant les luxueux bassins curatifs, déjà réservés à l'élite, l'eau bénéfique est passée lentement par des réservoirs aux formes calculées, sous le contrôle de Maîtres Sourciers, afin de délivrer son impalpable trésor, venu depuis des centaines de lieues par canaux souterrains et viaducs ignorés. A l'origine de ce long, fluide et discret voyage ? L'enfer !



AIGUES-ROCHES *ou les* ENTRAILLES *de* Knarth

Le haut plateau de Knarth

Salut, ô Bailli. Je suis Neridh, comptable, scribe et chroniqueur de la caravane. On m'a chargé de vous éclairer sur notre voyage et son but. Ne cherchez pas la cité d'Aigues-Roches sur une carte. Seuls de rares caravaniers peuvent vous situer son écrin, Knarth. Isolé au bout de froides steppes humides, adossé à de hautes montagnes, à des jours de toute zone habitée, Knarth est un vaste haut plateau balayé par des tempêtes glacées. Son pourtour est déchiqueté par une couronne de profondes et étroites arêtes rocheuses, cachant des ruisseaux et torrents qui imbibent la steppe 500 m plus bas de milliers de petits lacs marécageux sans effluents.

Une steppe sans nom où rôde l'anguille géante vorace, et où quelques tribus survivent, mal. Nous ne les verrons pas : leurs aïeux ont un temps brigandé les caravanes, et les soldats du Roi Los, grand-père de notre souverain, leur ont laissé un souvenir sanglant...

En haut, c'est le pays des Knarthang, tribus primitives, rudes et belliqueuses. Une fois l'an, des officiers royaux viennent enseigner aux jeunes guerriers l'usage de quelques armes qu'ils leur fournissent. En échange, les Knarthang empêchent les incursions de troupes ennemies.

Malgré la taille du Knarth – une centaine de lieues de diamètre – seules deux pistes praticables rejoignent le sommet, et quelques dizaines de sentiers invisibles aux non initiés. Les caravanes prennent souvent la piste sud jusqu'au Tumulus, entrée d'un souterrain pentu et sinueux qui s'enfoncé jusqu'au lieu que les rares visiteurs extérieurs appellent « la Mine », et que les résidents nomment Aigues-Roches, la cité chthonienne.

La seconde piste, étroite, est creusée dans la roche juste pour le passage d'un âne ou d'un poney avec son bât, avec parfois un pont maçonné. Deux tours collées à la paroi soutiennent les boucles des virages. À mi-hauteur de la paroi, cette piste pénètre dans la montagne par une entrée, encaissée entre deux arêtes de rochers et défendue par un pont-levis, deux tours et une porte épaisse.

Il paraît qu'à vol d'oiseau, le haut plateau a l'air d'une grande prairie un peu incurvée avec un grand lac au centre. Si par mégarde on sort des pistes, la réalité est bien différente. Pour protéger du vent les herbages où paissent leur troupeaux, les Knarthang ont quadrillé leur territoire d'un labyrinthe de sapins et bouleaux. Partout ailleurs, des effondrements forment un chaos de failles et de ravins herbeux peu profonds mais glissants. Les plus proches du lac central sont inondés, et peuvent se révéler profonds. Ne quittez jamais la piste sans un guide !

D'autant qu'autour du Knarth s'affrontent les vents chauds du Sud et la bise neigeuse des montagnes qui transforme souvent la bruine des torrents en glace traîtresse. Les tempêtes sont régulières et redoutables, et la pluie glacée succède vite à la neige opaque ou la grêle cinglante. Tout ceci explique que nous n'utilisions pas de chevaux, mais de rudes poneys laineux pour les missions rapides. Et sinon des yacks et des ânes vaillants hissent nos lourdes charges sur ces pentes !

La Haute-Cité

Je suis le Régisseur, chargé de toute l'administration, de l'entretien de la cité et du ravitaille-

ment, et je te souhaite la bienvenue, nouveau Légat. Le Potentat n'a pu t'accueillir, le décès de ton prédécesseur l'oblige à intervenir lui-même sur des sujets sensibles comme l'effondrement récent d'un aqueduc. Il m'a chargé de te faire découvrir la cité. Tu connais la destination finale de l'eau captée ici, tu as pu apercevoir quelques viaducs sur ton chemin. Découvre la guerre que nous menons pour qu'elle ne tarisse jamais... Sortons du Palais administratif. Nos bâtiments puisent leurs fondations dans la roche originelle. Les murs seuls ont été maçonnés par d'antiques bâtisseurs. Vois, nos rues sont hautes comme six étages, larges comme quatre charrettes, et les escaliers et balcons permettent d'accéder à tous les bâtiments, bureaux ou habitations par « l'extérieur ». Ceux des quartiers ouvriers sont moins ouvragés, plus encombrés et sales aussi, mais sur le même modèle. Les flammes sont proscrites autant que possible quoique, tu peux le sentir, l'air circule bien ici, et la plupart des luminaires sont magiques.

Cette place centrale sert de marché, pour les grands discours et les rares fêtes. De mon balcon, au troisième étage du palais, je peux facilement superviser les marchandises déchargées

la place, sert aussi de petit bazar, de salle de classe pour les rares enfants de quelques artisans (le précepteur est un ancien architecte de la Mine) et, autant te le dire, de maison des plaisirs (à l'arrière).

La caserne fait face à l'auberge. Tu y résideras, Légat, en tant que responsable de notre Milice, des Troupes militaires qui patrouillent notre territoire, et des Gardiens qui surveillent les activités des « travailleurs forcés » : prisonniers, esclaves (ne t'attends pas à voir trop de sombres vilains, leur travail est souvent complexe).

Les Troupes ont un rôle actif et vital ; l'isolement et les Knarthang ne nous protègent pas de tout : s'il y a peu de chances de voir arriver une armée, de petits groupes de saboteurs ennemis passent parfois, ainsi que des pirates pillards, et des assassins commandités contre nous ou un de nos prestigieux prisonniers. Et puis il y a les anguilles. Ce sont les mêmes que dans les marais d'en bas : elle peuvent évoluer longtemps hors de l'eau, et celles qui dépassent trois coudées n'hésitent pas à s'attaquer à un homme isolé. Une escouade spéciale, les Chasseurs, est mobilisée lorsqu'elles deviennent trop « présentes ». Elle s'occupe aussi du dressage des chiens.

La Milice surveille la Cité discrètement et parfois avec souplesse. Ne t'offusque pas, mais le Potentat t'expliquera rapidement pourquoi et comment nous fermons les yeux sur certaines activités clandestines, comme les mœurs religieuses scabreuses de certains prisonniers, ou les trafics de quelques contrebandiers, de mèche avec les corporations, qui nous servent plus qu'ils ne nuisent. Ou encore sur quelques personnalités bizarres qui nous servent d'informateurs, à toi, moi, ou au Bailli.

Prenons mon traîneau pour rejoindre la Basse-Cité. Le cœur de la ville est dallé, mais si nous devons circuler dans les tunnels pierreux, boueux, et irréguliers, mieux vaut un traîneau tiré par des chiens. Les patins sont recouverts de fourrure de loup-cornu des marais, qui glisse merveilleusement en avant et freine en arrière. À part les dignitaires et les soldats, tout le monde se déplace à pied ici. On transporte tout sur des charrettes à bras, sauf quelques pièces lourdes pour lesquelles je te montrerai nos solutions originales. Hum, attention, Légat, il y a quelques infiltrations dans le tunnel principal que nous allons descendre...



Illustration : Christophe Chapuis

des caravanes, et commander leur répartition dans les entrepôts en face.

Les caravaniers qui t'ont amené sont en train de monter les tentes de leur « marché d'un jour ». Notre grande et unique auberge, de ce côté de

Je vous salue, ô Légat. Je suis Arko, Grand Maître de la Corporation des 3 Sources, qui regroupe les métiers de l'eau : sourciers, bateliers, plongeurs, distilleurs, canalisateurs-charpentiers et lavandiers.

La Basse-Cité

Voici Zhemir, élu il y a peu Grand Maître de la Corporation des 3 Flammes après l'accident mortel du regretté Eran-un-œil. Il coordonne et défend les intérêts des métiers du feu : artificiers, forgerons, armuriers, verriers.

Le troisième Grand-Maître est sur les lieux d'un drame avec le Potentat : Ziengjan est l'élu des métiers de la Terre, les 3 Mines : architectes, sonde-roches, tailleurs de pierre, maçons, mineurs, sculpteurs et autres tisserands, tanneurs et selliers, sans oublier nos précieux cornacs et leurs animaux...

Les trois quartiers de la Basse-Cité donnent sur cette vaste place nommée la Grand'halle, séparés les uns des autres par les trois branches du Grand Canal, et reliés par des ponts-levis commandés de notre côté. Il est ainsi possible d'isoler l'un ou l'autre quartier. À droite s'enfoncent les hautes rues du quartier ouvrier : chacun y a son « alcôve » individuelle, mais beaucoup se mettent en communauté et percent les murs pour créer des « manoirs ». Nous laissons faire, c'est une tradition. Les jeux y sont autorisés.

À gauche, ces tunnels bas desservent les geôles, des groupes de six cellules pour trois ou quatre prisonniers répartis autour d'un poste de garde assez spacieux. Les geôles varient selon la confiance accordée aux prisonniers, sévèrement triés ici... Nous avons beaucoup de tricheurs, d'escrocs, quelques rares assassins par amour, et pas mal de fils de notables compromis dans de sales affaires. La plupart sont venus volontairement purger leur peine, car une année ici vaut trois années dans une prison « normale ». Le travail y est dur, complexe et dangereux, mais on est respecté et bien nourri.

De notre côté du Canal, vous le voyez, ce sont les ateliers. On y fabrique diverses pièces qui seront assemblées sur place, dans les mines, sur les aqueducs et les viaducs. Seuls les compagnons artisans résident dans leurs ateliers, les simples aides rentrent chaque « soir » dans le quartier ouvrier. Car nous avons des soirs aussi ici, où nous baissons l'intensité des lumières. D'ailleurs, à certains endroits, la lumière extérieure arrive jusqu'à nous par des conduits étroits et ingénieux. Ainsi, nous ne perdons pas trop la conscience du temps du dehors. Car la plupart d'entre nous sont là pour quelques années, le temps d'accumuler un pécule pour d'autres projets : c'est que la paye est conséquente, et les occasions de prime fréquentes, quoique méritées !

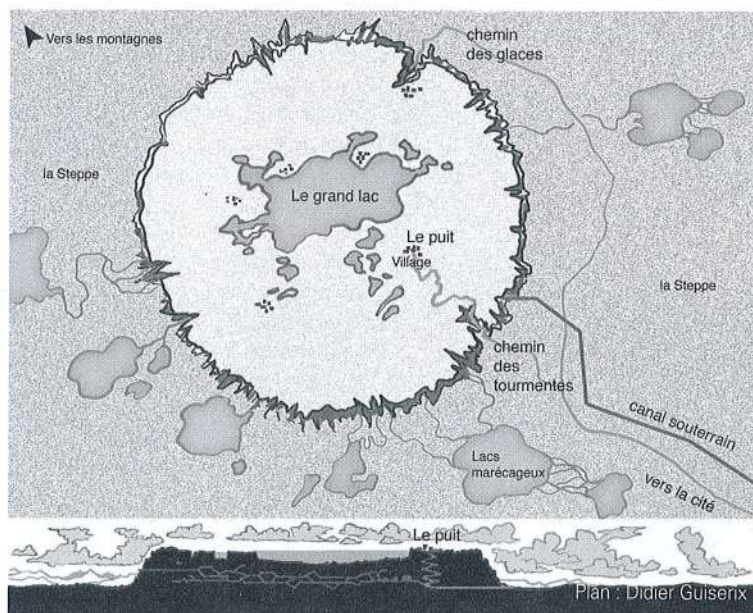
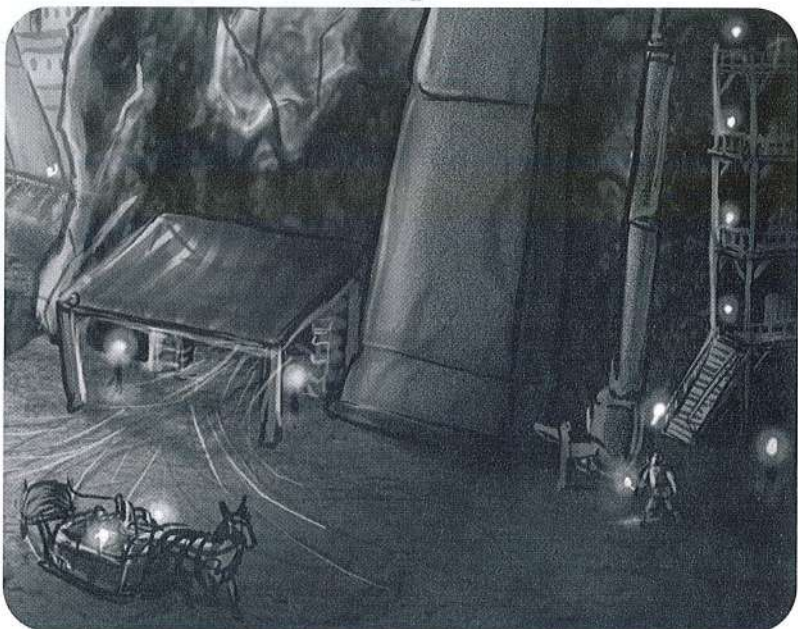
Notez, Légat, que toutes les cheminées des ateliers convergent vers cette unique conduite qui part dans la voûte. Nous veillons à ce qu'elle soit toujours active et brûlante pour éviter les intrusions par cette voie. En surface, elle émerge à plus de 20 m au dessus du sol, gardée par une escouade de tes troupes !

Les Mines

Mes respects, ô Légat. Je suis Ziengjan, de la Corporation des 3 Mines. Le Potentat m'a chargé de vous conduire à lui. Par ici... Mettez ce casque d'osier, léger mais protecteur, asseyez-vous dans



Illustration : Christophe Chapuis



Plan : Didier Guisier

mon traîneau et tenez-vous bien !

Comme vous le savez, la roche du Knarth recèle un substrat magique puissant, l'Aerith, fort utile aux Mages de la capitale. Mais il est plus que rare d'en trouver des nodules transportables. On le trouve dans des poussières de roche, qui ne peuvent être ni fondues, ni amalgamées. Par

Les hommes

Dans le vacarme du torrent souterrain qui bouillonnait au fond de cette vaste faille, ébloui par une myriade de petites lumières vacillantes, perdues dans ces échafaudages, ces déversoirs de bois de métal et de pierre, j'ai cherché une silhouette à l'écart qui aurait été en train de donner des ordres. Mais tout le monde était en bas, dans l'eau. Le Bailli, et le Potentat, occupés à tirer avec l'aide d'un prisonnier et d'un garde une main qui venait d'émerger de l'eau. Au bout de cette main, un soldat tenant fermement un corps humain, déchiqueté comme sur les champs de bataille, sanglant, mais vivant. Rapidement hissé sur une partie du viaduc écroulé, un prêtre et un mage s'occupèrent aussitôt de lui. D'autres, alignés sur les planches d'un échafaudage, n'avaient pas eu cette chance...

Le Potentat

Bienvenue à Aigues-Roches, Légat. Dans un instant je te présenterai officiellement à tes hommes. Tes consignes sont sans doute les mêmes que les miennes, puisque nous sommes les deux seuls ici nommés par ordre du Roi. Oublie, observe, adapte vite ton expérience à ce lieu

unique. En attendant, viens profiter de mon jardin, connu de mes seuls invités. Surpris ? Oui, il est immense. Le vent est tiède, le soleil brille, et ce lieu est toujours changeant et magnifique. J'avoue ne pas chercher à en connaître l'origine probablement magique, tant que la porte d'entrée donne sur le couloir de mes appartements. À ce propos, ici, méfie-toi du Mage. Dans le Conseil que je préside figurent les trois Hauts Dignitaires - toi, Légat, en charge de la sécurité militaire et ambassadeur auprès des tribus Knarthang, le Bailli, mon bras droit et mon intermédiaire auprès des corporations, et le Régisseur, qui veille à l'approvisionnement, l'organisation et l'entretien des lieux. Figurent également les trois représentants élus des corporations. Et enfin, le Mage. Officiellement, avec son apprenti, il est là pour détecter les zones d'Aerith, veiller à la qualité de l'eau qui part vers la capitale, et entretenir les antiques dispositifs magiques qui nous protègent des intrus.

Je ne dis pas que les membres du Conseil sont des anges ou des naïfs, mais ce magicien me semble comment dire... faussement faux, outre son allégeance dangereuse à son ordre.

Bon, sais-tu que les sculpteurs d'eau Shewatites fêtent je ne sais plus quoi ce soir et que cela se termine par des danses... intéressantes ? Je ne voudrais pas les vexer en ratant cela !

Didier Guiserix, Emmanuel Obert, Stéphane Perroud.



Illustration : Christophe Chapuis

contre cette poussière se dissout bien dans l'eau, qui transporte l'Aerith jusqu'aux Thermes du Roi, où elle peut être directement utilisée par les Mages du royaume. Attention, ce passage suinte beaucoup... Comme vous le voyez, l'eau ne manque pas. Elle s'infiltre depuis le lac en surface par mille failles. Le problème est leur emplacement et... Prenez garde, les lanternes magiques ont été perdues par ici...

Que disais-je ? Ah oui... et nous devons sans cesse capter des centaines de ces minuscules sources, pour les faire converger sur les zones que nous désirons « drainer ». Parfois, nous bâtissons durant des mois un réseau arachnoïde de petites gouttières en bambou, convergeant vers de plus grosses en bois et en métal, puis vers des kilomètres d'aqueducs naturels ou taillés, qui franchissent des espaces vides sur des viaducs de pierre : ravins, grottes, failles, jusque vers le Grand Canal. Puis ces sources tarissent, et il faut recommencer ! Une zone riche peut donner son Aerith durant quatre à six mois, puis il faut prospecter ailleurs, et tout refaire ! Souvent, nous démontons des réseaux entiers devenus inutiles pour récupérer les matériaux... Notez qu'à part nous, tous ceux qui travaillent ici croient que notre seule fonction est d'amener à nos nobles de la capitale une eau qui « soigne plutôt bien la goutte, les rhumatismes et les affections de peau » !

Nous y voilà. Le trajet n'a pas été trop rude ?



la CAVERNE du GOBELIN

Le Gobelin vous souhaite

une bonne année !!

pleine de festoyades et de rigolades !

METZ

34. rue du Grand Wad
57000 Metz

Tél. : 03 87 18 42 08

metz@caverne-du-gobelin.com

NANCY

10. rue de la Monnaie
54000 Nancy

Tél. : 03 83 32 25 06

nancy@caverne-du-gobelin.com

STRASBOURG

17. rue des Moulins
67000 Strasbourg

Tél. : 03 88 22 49 60

strasbourg@caverne-du-gobelin.com

LUXEMBOURG VILLE

7. rue Bender
Luxembourg Ville

Tél. : (00 352) 26 19 01 77

luxembourg@caverne-du-gobelin.com

www.caverne-du-gobelin.com

JEUX

FIGURINES • PLATEAUX • RÔLES • CARTES

Par l'auteur du

PRIX BOB MORANE 2003

Xavier Mauméjean

C'est le dernier combat.

L'Ère du Dragon

a commencé

Le Monde

« Une imagination des plus vives. »

en librairie



Isbn : 2-915159-10-6

Prix : 20 euros

mnemos

harmonia mundi
diffusion livres